



DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Grado/Máster en:	Graduado/a en Bellas Artes por la Universidad de Málaga
Centro:	Facultad de Bellas Artes
Asignatura:	Arte Virtual
Código:	410
Tipo:	Optativa
Materia:	Arte y tecnología
Módulo:	Producción artística.
Experimentalidad:	72 % teórica y 28 % práctica
Idioma en el que se imparte:	Castellano
Curso:	4
Semestre:	2
Nº Créditos	6
Nº Horas de dedicación del estudiante:	150
Nº Horas presenciales:	60
Tamaño del Grupo Grande:	72
Tamaño del Grupo Reducido:	30
Página web de la asignatura:	

EQUIPO DOCENTE

Departamento: BELLAS ARTES (UNIDAD ADMINISTRATIVA DE CARÁCTER TEMPORAL)

Área: DIBUJO

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
Coordinador/a: JOSE MARIA ALONSO CALERO	chato@uma.es	952132096	-	Todo el curso: Miércoles 16:00 - 20:00, Miércoles 12:00 - 14:00

RECOMENDACIONES Y ORIENTACIONES

Se recomienda al alumno tener conocimientos a nivel de usuario de aplicaciones de tratamiento de imagen, aplicaciones de creación y el diseño de entorno 3D básico.

La asignatura está orientada al estudio y desarrollo proyectual de obras artísticas en el ámbito de la creación de la imagen de síntesis con herramientas CGI (Computer Generated Imagery = imágenes generadas por ordenador) y el diseño y creación de entornos virtuales interactivos en relación con los paradigmas actuales de interacción personal-ordenador (HCI) tales como la realidad virtual y la realidad aumentada.

CONTEXTO

El ámbito disciplinar de la asignatura es la creación tridimensional y virtual mediante la incorporación de entornos virtuales y tridimensionales interactivos al lenguaje del arte.

La asignatura plantea la incorporación a la creación artística contemporánea de un conocimiento teórico-práctico basada en la interacción personal-ordenador (HCI) y en la que desarrollen los alumnos proyectos de arte basados en paradigmas de interacción como la realidad virtual y la realidad aumentada. Así como el estudio de la experiencia del usuario en la creación de su propia experiencia y en los factores que determinan la experiencia personalizada, desde la construcción del drama interactivo hasta la sensación de presencia.

COMPETENCIAS

1 Competencias generales y básicas

- 1.1 Capacidad para aprender de forma crítica y autocrítica.
- 1.3 Capacidad para aplicar los conocimientos artísticos de cada módulo a los intereses de trabajo o vocación de los estudiantes de una forma profesional y disposición de las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro del ámbito de las Bellas Artes.
- 1.4 Capacidad para transmitir información (normalmente de carácter artístico), ideas, problemas y sus soluciones, de forma escrita u oral, a un público tanto especializado como no especializado.
- 1.6 Competencia para investigar desde el pensamiento creativo.
- 1.7 Capacidad para expresarse correctamente en lengua española tanto oralmente como por escrito, y en otras lenguas de relevancia en el ámbito artístico.
- 1.8 Capacidad para diseñar y planificar proyectos de carácter interdisciplinar y habilidades interpersonales.

2 Competencias específicas

- 2.7 Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en el arte.
- 2.8 Competencia para la aplicación de medios tecnológicos digitales en las prácticas artísticas y el diseño gráfico.
- 2.10 Capacidad de reflexión analítica y autocrítica sobre los propios proyectos artísticos.
- 2.11 Capacidad para idear y desarrollar proyectos artísticos a través de una metodología empírica.
- 2.12 Dominio de los métodos de producción y experimentación artísticos a partir de materiales y técnicas diversas.



2 Competencias específicas

- 2.13 Capacidad de contextualización de la obra artística en relación con la comprensión y valoración de los diferentes discursos del arte.
- 2.16 Capacidad para interrelacionar distintos medios en los procesos de creación artística y el diseño.
- 2.17 Capacidad para utilizar tecnologías fotográficas y videográficas en los lenguajes artísticos.
- 2.18 Capacidad para implementar técnicas mecánicas, electrónicas e interactivas.
- 2.20 Capacidad para utilizar las dimensiones temporal y espacial de la obra en un sentido creativo.
- 2.22 Competencia para idear proyectos de diseño bajo diversos procedimientos creativos.
- 2.24 Competencia para la experimentación e interrelación de los distintos procedimientos artísticos.
- 2.25 Capacidad para contextualizar el trabajo personal en relación a las últimas tendencias de la práctica del arte actual.
- 2.28 Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo.
- 2.29 Capacidad de reflexión analítica y crítica trabajando individualmente o en equipo.
- 2.30 Capacidad heurística para el desarrollo de estrategias de innovación artística.
- 2.31 Competencia para comunicar y presentar ideas y proyectos artísticos de forma adecuada.
- 2.32 Competencia para interrelacionar disciplinas y colaborar con profesionales de diferentes campos de conocimiento.
- 2.33 Capacidad para exponer oralmente y por escrito con claridad proyectos y problemas artísticos complejos.
- 2.34 Capacidad para comprender y valorar discursos artísticos en relación con la propia obra.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Virtualidad.

BLOQUE teórico 1: "Virtualidad".

Arte intermedia.

Gesamtkunstwerk,, obra de arte total.

La condición postmedia.

Lo virtual en el Arte.

Representación y virtualidad.

Simulación.

Entornos virtuales.

Paradigmas de interacción: realidad virtual, computación ubicua, realidad aumentada.

Creación 3D: Autodesk Maya.

BLOQUE práctico 1: "Creación 3D: Autodesk Maya".

Conceptos básicos de 3D.

Modelado 3D.

Renderizado y texturizado.

Visualización del modelo.

Animación 3D.

Interacción.

Bloque teórico 2: "Interacción".

Historia de la IPO/HCI.

Interacción e interactividad.

Arte virtual e inmersión.

El espacio como interfaz: interfaz físico.

Multimodal y Multisensorial.

Interacción 3D: Unity.

BLOQUE práctico 2: "Interacción 3D: Motor Gráfico UNITY".

Interacción en entorno 3D.

MACHINIMA: Modding y videojuegos.

METAVERSOS: Entornos y comunidades virtuales, Second Life, OpenSim.

Presencia.

Bloque teórico 3: "Presencia".



Vicerrectorado de Ordenación Académica

- La experiencia del usuario.
- Drama de la interacción.
- Inmersión y presencia.
- Paradigmas actuales: Wii y Kinect.

Diseño de la experiencia virtual.

- Bloque práctico 3: "Diseño de la experiencia virtual".
- Integración de la imagen virtual.
- Captura de movimiento: Kinect.
- Integración en entornos 3D.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividades Presenciales

Actividades expositivas

- Lección magistral

Actividades prácticas en instalaciones específicas

- Prácticas en talleres

Seminarios/ Talleres de estudio, revisión, debate, etc.

- Exposición de trabajos

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

RESULTADOS DE APRENDIZAJE / CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se espera que los estudiantes tras haber cursado la asignatura:

- Concepción de la imagen virtual como construcción de la imagen con los lenguajes del arte.
- Desarrollo de una visión global y crítica de la producción de una pieza o proyecto de arte virtual.
- Modelado 3d con el software específico Autodesk Maya.
- Creación de entornos y animación en 3D con Autodesk Maya.
- Dominen el tratamiento y lenguajes de la imagen virtual mediante la composición e integración de imagen y vídeo real, imagen virtual o imagen de síntesis generada por ordenador en 2D y 3D.
- Conozcan el flujo de trabajo para optimizar y completar un proyecto de producción 2D y 3D.
- Tengan conocimientos específicos entorno a la Realidad Virtual.
- Hagan una utilización creativa de la generación de imágenes animadas, virtuales, 3d o de síntesis.
- Hayan adquirido un entendimiento de la relación entre la creación de imágenes de síntesis y la forma actual de pensar en el campo del arte y la creación audiovisual.
- Hayan sido capaces de desarrollar conocimientos técnicos en síntesis de imágenes y animación por ordenador con el fin de aplicarlos en sus propias disciplinas de especialización.

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

- Se adoptará un sistema de evaluación continua basado en la adquisición de las competencias generales, así como las competencias específicas, atendiendo al resultado y al proceso formativo del alumno.
- Docencia continua y formativa: La docencia en esta asignatura como en todas las asignaturas de contenido práctico de la titulación de Bellas Artes es continua y formativa, lo que supone una evaluación continua y formativa. En consecuencia es obligatoria la asistencia a clase en un 80% del total de las clases de la asignatura, así como hacer uso de las tutorías.
- Dado el carácter eminentemente práctico de la asignatura, será requisito imprescindible para la evaluación positiva de la misma la asistencia continuada a clase (los alumnos a tiempo completo deberán asistir como mínimo al 80 % del total de sesiones lectivas temporalizadas; los alumnos a tiempo parcial deberán asistir como mínimo al 70 % del total de sesiones lectivas temporalizadas, sin que exista ninguna otra diferencia en la evaluación de estas dos tipologías del alumnado).
- La asignatura esta compuesta de tres bloques de contenidos que corresponden con tres prácticas a entregar al final de cada bloque de contenidos, pudiéndose entregar al final de curso con la consiguiente repercusión en la nota; siempre y cuando hayan sido tutorizados por el profesor. Al final de la asignatura se realizará un examen teórico sobre los contenidos de la asignatura.
- Los alumnos que no logren superar positivamente cada una de las prácticas propuestas a lo largo del desarrollo de la asignatura o no hayan cubierto el 80% de la asistencia, tendrán derecho a la convocatoria ordinaria de examen que consistirá en la entrega de las prácticas desarrolladas a lo largo de la asignatura y una prueba teórico-práctica en el aula taller sobre los contenidos desarrollados en la asignatura.

Bloque / Práctica / % de la nota final:

Bloque 1: Virtualidad. Práctica: Diseño de entornos virtuales: Meta-Arte. 25 %

Bloque 2: Interacción. Práctica: Machinina y Metaversos. 25 %

Bloque 3: Presencia. Práctica: Proyecto de arte virtual. 30 %

Examen final. Examen teórico escrito sobre los contenidos de la asignatura. 20 %

2ª Convocatoria ordinaria y convocatorias extraordinaria:



En las segunda convocatoria ordinaria y en las convocatorias extraordinarias el alumno/a tendrá que realizar y superar un prueba teórica escrita, además de entregar todas las prácticas propuestas a lo largo del curso, tal y como se detallará en el campus virtual de la asignatura.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Baudrillard, J., The vital illusion. New York: Columbia University Press, c2000. Columbia University Press, 2000. ISBN: 0231121008, 9780231121002.

Dery, M., Velocidad de escape : la cibercultura en el final del siglo. Siruela, Ediciones S.A., 1998. ISBN: 8478443967, 9788478443963.

Grau, O., Arte virtual: de ilusión a inmersión. MIT-Press, Cambridge 2003. ISBN: 0262572230, 9780262572231.

Grau, O., MediaArtHistories. Cambridge, Mass. : MIT Press, c2007. ISBN: 0262514982, 9780262514989.

Jones, S., Virtual culture: identity and communication in cybersociety. SAGE 1997. ISBN: 1446230627, 9781446230626.

Kay, M., Stanney Handbook of virtual environments: design, implementation, and applications. ISBN: 080583270X, 9780805832709.

Marchán, S., Real-virtual en la estética y la teoría de las artes. Barcelona : Paidós, 2005. ISBN: 8449318270, 9788449318276.

Mullen, T., Animación de personajes con Blender. Anaya Multimedia. Madrid 2007. ISBN: 8441523053, 9788441523050.

Popper, F., From technological to virtual art. Cambridge, MA: MIT Press, 2007. ISBN: 026216230X, 9780262162302.

Wartmann, C., & Kauppi, M., The Blender gamekit: interactive 3-D for artists. Amsterdam: Blender Foundation, cop 2008. ISBN: 1593272057, 9781593272050.

DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL

Descripción	Horas	Grupo grande	Grupos reducidos
Prácticas en talleres	30	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lección magistral	15	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Exposición de trabajos	15	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL	60		
TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL	75		
TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN	15		
TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE	150		

