



ARTES PLÁSTICAS
ESCUELA DE PREGRADO
FACULTAD DE ARTES
UNIVERSIDAD DE CHILE

NOMBRE ACTIVIDAD CURRICULAR

Programación

Programming

Unidad académica/organismo que lo desarrolla:

Departamento de Artes Visuales

Horas de trabajo presencial y no presencial:

4/4

Número de Créditos

Tipo de Créditos

Objetivo General de la Asignatura

Que el estudiante adquiera, por medio del ejercicio teórico-práctico, los conocimientos fundamentales acerca de las posibilidades que la programación ofrecen como recurso para el desarrollo de proyectos en el contexto de las artes visuales.

Objetivos Específicos de la Asignatura

- Que el estudiante adquiera nociones básicas de programación.
- Que el estudiante logre problematizar, a partir del propio hacer, acerca de las tecnologías electrónico-digitales como elemento discursivo y/o soporte visual.
- Que el estudiante conozca referentes relacionados con prácticas de creación artística vinculadas a los llamados 'nuevos medios'.
- Que el estudiante adquiera habilidades para investigar y actualizar sus conocimientos acerca de los temas que convoca el curso, de manera autónoma.

Saberes/Contenidos

- Programación introductoria en Processing.
- Aplicación de recursos digitales a proyectos creativos personales.
- Relación entre artes visuales y recursos tecnológicos electrónicos y digitales.

Metodología

Las sesiones serán principalmente prácticas orientadas al aprendizaje de herramientas de programación.

Se entregarán algunos contenidos teóricos al inicio de algunas clases con el fin de revisar referentes, contextualizar y reflexionar acerca de los recursos con que se está trabajando.

Los y las estudiantes resolverán ejercicios prácticos para aplicar de manera autónoma a sus propias propuestas personales de creación.

Evaluación

- 1) nota coeficiente 1: Revisión de procesos en bitácora
- 2) nota coeficiente 1: Revisión de procesos en bitácora
- 3) nota coeficiente 1: Revisión final de bitácora

Requisitos de Aprobación

- (por contexto COVID, no hay requisito de asistencia)
- Ejecución a tiempo de ejercicios requeridos.
- Desarrollo de documentación en la bitácora.

Palabras Clave

Programación, Objeto tecnológico, Arte y tecnología, arte y nuevos medios, arte electrónico, arte y programación, arte digital

Bibliografía Obligatoria	Bibliografía Complementaria
	<ul style="list-style-type: none">- Manovich Lev, El Lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación, Paidós Comunicación, Barcelona, 2005.- Reas C., Fry B, Getting started with Processing, Maker Media, 2015- Abascal Rocío, Hola Mundo con Processing, Universidad Autónoma Metropolitana, 2015- Reas C., Fry B., Processing: A Programming Handbook for Visul Designers and Artists, MIT Press, 2007