



ARTES PLÁSTICAS
ESCUELA DE PREGRADO
FACULTAD DE ARTES
UNIVERSIDAD DE CHILE

NOMBRE ACTIVIDAD CURRICULAR

Programación y electrónica

Programming and electronics

Unidad académica/organismo que lo desarrolla:

Departamento de Artes Visuales

Horas de trabajo presencial y no presencial:

8/

Número de Créditos

Tipo de Créditos

Objetivo General de la Asignatura

Que el estudiante adquiera, por medio del ejercicio práctico, los conocimientos fundamentales acerca de las posibilidades que la programación y la electrónica 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 y electrónica.
- Que el estudiante logre problematizar, a partir de la propia experimentación, 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 y Arduino
- Electrónica analógica y digital introductoria.
- Aplicación de recursos digitales y electrónicos 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 y electrónica, principalmente por medio del microcontrolador Arduino y Processing.

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"><li data-bbox="826 344 1501 465">- Manovich Lev, El Lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación, Paidós Comunicación, Barcelona, 2005.<li data-bbox="826 506 1501 584">- Reas C., Fry B, Getting started with Processing, Maker Media, 2015<li data-bbox="826 624 1501 703">- Abascal Rocío, Hola Mundo con Processing, Universidad Autónoma Metropolitana, 2015<li data-bbox="826 743 1501 864">- Reas C., Fry B., Processing: A Programming Handbook for Visul Designers and Artists, MIT Press, 2007

Sitio Web del curso: www.etab.cl