

PROGRAMA ACTIVIDAD CURRICULAR

Componentes	Descripción															
Nombre del curso	Taller Instalaciones Interactivas															
Course Name	Interactive Installations Workshop															
Código	ACEE361-017-1															
Unidad académica	Facultad de Artes, Departamento de Sonido, Licenciatura en Artes mención Sonido, Ingeniería en Sonido															
Carácter	Electivo															
Número de créditos SCT	6 SCT <table border="1" data-bbox="418 604 1539 913"> <thead> <tr> <th></th> <th>Hora de cátedra expositiva presencial y directa con profesor</th> <th>Horas de trabajo en taller y/o laboratorio con profesor (individual y/o grupal)</th> <th>Horas de trabajo con ayudante (taller, laboratorio o clases de ejercicios)</th> <th>Horas de trabajo autónomo del estudiante (individual y/o grupal)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Semanal</td> <td>3</td> <td></td> <td>1.5</td> <td>4,5</td> </tr> <tr> <td>Semestral</td> <td>54</td> <td></td> <td>27</td> <td>81</td> </tr> </tbody> </table>		Hora de cátedra expositiva presencial y directa con profesor	Horas de trabajo en taller y/o laboratorio con profesor (individual y/o grupal)	Horas de trabajo con ayudante (taller, laboratorio o clases de ejercicios)	Horas de trabajo autónomo del estudiante (individual y/o grupal)	Semanal	3		1.5	4,5	Semestral	54		27	81
	Hora de cátedra expositiva presencial y directa con profesor	Horas de trabajo en taller y/o laboratorio con profesor (individual y/o grupal)	Horas de trabajo con ayudante (taller, laboratorio o clases de ejercicios)	Horas de trabajo autónomo del estudiante (individual y/o grupal)												
Semanal	3		1.5	4,5												
Semestral	54		27	81												
Línea de Formación	Diseño y Producción Sonora															
Nivel	4to – 5to año															
Requisitos	Sistemas Interactivos de Sonido															
Propósito formativo	<p>Curso práctico en base a proyecto de creación que aborda las instalaciones artísticas desde el contexto del arte sonoro y el uso de tecnologías. El curso introduce el arte instalativo y las instalaciones sonoras, mediante la revisión y discusión de autores y obras del siglo XX y XXI. El curso propone que cada estudiante elabore una poética personal para abordar un proyecto de instalación interactiva. Este curso es una profundización en el análisis y diseño de interfaces humano-máquina digitales, con un foco en el diseño de interfaces para instalaciones interactivas. Explora los límites de cómo la tecnología conoce e interactúa (percibe e informa) y cómo el público conoce e interactúa (percibe y gesticula) con la instalación. En consecuencia, el/la estudiante va a adquirir competencias relativas al manejo de diversos códigos y tecnologías interactivas, tales como Arduino, Raspberry Pi y Jitter, entre otras, siendo capaz de realizar operaciones de montaje y desmontaje bajo estrategias de reutilización de código.</p> <p>Los estudiantes van a conocer y aprender del campo de diseño de interacciones, como también aspectos claves del diseño de interfaces aplicadas en instalaciones interactivas.</p>															
El curso contribuye a la siguiente competencia	<p><i>Competencia 1.3: Crear e intervenir los elementos constitutivos de la abstracción sonora que forman parte de una expresión artística a través de los procesos de codificación, generación, transmisión y recepción de la energía sonora de manera intencionada y reflexiva</i></p> <p><i>Competencia 4.1: Crear y diseñar proyectos de carácter artístico y/o comunicacionales integrando aspectos estéticos, tecnológicos y científicos</i></p>															

	<i>Competencia 4.4: Reflexionar y proponer una sonoridad coherente con la intención del proyecto y/o obra artística involucrada, mediante el uso creativo y funcional de herramientas tecnológicas</i>
El curso contribuye a la siguientes sub competencia específicas	<p><i>Sub-Competencia 1.3.3: Integrando elementos del arte en proyectos acústicos y electroacústicos</i></p> <p><i>Sub-Competencia 4.1.2: Planificando un proyecto en sus distintos objetivos, metodologías etapas, tiempos y recursos</i></p> <p><i>Sub-Competencia 4.1.3: Desarrollando un proyecto evaluable a partir de su materialización</i></p> <p><i>Sub-Competencia 4.4.3: Escogiendo las herramientas más adecuados asociados a la intencionalidad del proyecto y/o obra artística, a partir de los recursos existentes</i></p>
El curso contribuye a la siguiente competencia genérica transversal	<i>Competencia 5.2: Fomentar el libre acceso al conocimiento y/o de carácter colaborativo de los proyectos de desarrollo realizados.</i>
Resultados de aprendizaje	<p><i>Análisis y estudio de casos de obras interactivas, en el marco de nuevos medios para instalaciones interactivas.</i></p> <p><i>Adquirir competencias relativas al manejo de diversos códigos y tecnologías interactivas, tales como Arduino, Raspberry Pi y Jitter, entre otras, siendo capaces de realizar operaciones de montaje y desmontaje bajo estrategias de reutilización de código.</i></p> <p><i>Estimular la búsqueda de un discurso propio en torno a la creación artística utilizando nuevos medios.</i></p>
Saberes / Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Arte Instalativo e Instalaciones Sonoras - Programación de microcontroladores y raspberry-pi - Sensores, Solenoides y Motores - Análisis y Procesamiento de señales digitales - Software visual interactivo
Metodologías	Las clases son de carácter expositivo con introducciones teóricas sobre los temas descritos más adelante. También incluye talleres prácticos sobre temas abordados en la sección teórica y proyectos de carácter práctico-creativo donde el estudiante deberá desarrollar un ejercicio de instalación interactiva con documentación y fundamentación.
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluación en laboratorios en el transcurso de las clases, resolviendo problemas y tareas de aplicación. - Evaluación bajo criterios artísticos y técnicos de un proyecto de creación interactivo para instalaciones interactivas

Requisitos de aprobación	Asistencia (70%), Nota Final 4,0 o superior.
Palabras clave	Arte Interactivo, Instalaciones, Arte Sonoro, Artes Mediales
Bibliografía	<p>Recomendada:</p> <p>LaBelle, B. (2015). Background Noise: Perspectives on Sound Art. Bloomsbury Publishing USA.</p> <p>Reeves, S. T. (2011). Designing interfaces in public settings: understanding the role of the spectator in human-computer interaction. London ; New York: Springer.</p> <p>Kwastek, K. (2013). Aesthetics of interaction in digital art. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.</p>
Recursos Complementarios	El curso contempla material referencial en internet y otras fuentes, según los tópicos de las clases y los proyectos de estudiantes, que se van compartiendo a través de la plataforma u-cursos