



MAQUETA DE PRELLENADO
PROGRAMA DE ASIGNATURA (CONTENIDOS)

PROGRAMA: MAGISTER ARTES MEDIALES

AÑO: 2023

SEMESTRE: 2do. Semestre| 1er. año

1. NOMBRE DE LA ASIGNATURA *(Nombre oficial de la asignatura según la normativa del plan de estudios vigente o del organismo académico que lo desarrolla. No debe incluir espacios ni caracteres especiales antes del comienzo del nombre).*

Laboratorio 1

2. NOMBRE DE LA ASIGNATURA EN INGLÉS *(Nombre de la asignatura en inglés, de acuerdo a la traducción técnica (no literal) del nombre de la asignatura)*

Laboratory 1

3. TIPO DE CRÉDITOS DE LA ASIGNATURA *(Corresponde al Sistema de Creditaje de diseño de la asignatura, de acuerdo a lo expuesto en la normativa de los planes de estudio en que esta se desarrolla):*

SCT/	UD/	OTROS/
------	-----	--------

Área Laboratorios 10 créditos

4. NÚMERO DE CRÉDITOS *(Indique la cantidad de créditos asignados a la asignatura, de acuerdo al formato seleccionado en la pregunta anterior, de acuerdo a lo expuesto en la normativa de los planes de estudio en que esta se desarrolla)*

--



5. HORAS DE TRABAJO PRESENCIAL DEL CURSO *(Indique la cantidad de horas semanales (considerando una hora como 60 minutos) de trabajo presencial que requiere invertir el estudiante para el logro de los objetivos de la asignatura; si requiere convertir las horas que actualmente utiliza a horas de 60 minutos, utilice el convertidor que se encuentra en el siguiente link: [<http://www.clanfls.com/Convertidor/>])*

24.0 hrs.

6. HORAS DE TRABAJO NO PRESENCIAL DEL CURSO *(Indique la cantidad de horas semanales (considerando una hora como 60 minutos) de trabajo no presencial que requiere invertir el estudiante para el logro de los objetivos de la asignatura; si requiere convertir las horas que actualmente utiliza a horas de 60 minutos, utilice el convertidor que se encuentra en el siguiente link: [<http://www.clanfls.com/Convertidor/>])*

7. OBJETIVO GENERAL DE LA ASIGNATURA *(Corresponde a un enunciado específico en relación a lo que se va a enseñar en la asignatura, es decir, señala una de las áreas específicas que el profesor pretende cubrir en un bloque de enseñanza. Por ejemplo, uno de los objetivos en un módulo podría ser “los estudiantes comprenderán los efectos del comportamiento celular en distintos ambientes citoplasmáticos”. Es importante señalar que en ciertos contextos, los objetivos también aluden a metas).*

El presente taller tiene como objetivo otorgar bases técnicas y conceptuales para el desarrollo de piezas gráficas, e interactivas a partir de la escritura de programas personalizados, usando p5.js como plataforma de desarrollo y experimentación formal.

8. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA *(Corresponde al detalle específico de los objetivos que se trabajarán en el curso; debe ingresarse un objetivo específico por cada línea)*

-Entregar a los alumnos herramientas formales básicas en programación que les permitan proponer obras y experiencias que sean posibles de resolver través de la escritura de programas.

-Introducir a los asistentes a la programación Processing y su integración con otros softwares para el desarrollo de visuales o de obras interactivas/reactivas.

-Estimular el desarrollo de piezas interactivas, que incorporen el procesamiento de datos y la relación con variables sonoras y visuales.

9. SABERES / CONTENIDOS *(Corresponde a los saberes / contenidos pertinentes y suficientes para el logro de los Objetivos de la Asignatura; debe ingresarse un saber/contenido por cada línea)*

- Desarrollo histórico de los lenguajes de programación



- Arte y código, estética de la programación.
- Elementos básicos de programación.
- Nociones básicas de Gráfica Digital
- Nociones básicas de Audio Digital

10. METODOLOGÍA *(Descripción sucinta de las principales estrategias metodológicas que se desplegarán en el curso, pertinentes para alcanzar los objetivos (por ejemplo: clase expositiva, lecturas, resolución de problemas, estudio de caso, proyectos, etc.). Indicar situaciones especiales en el formato del curso, como la presencia de laboratorios, talleres, salidas a terreno, ayudantías de asistencia obligatoria, etc.)*

- Clases expositivas, teórico/prácticas.
- Desarrollo en clase de ejercicios y didácticas de aprendizaje.
- Ejercicios propuestos a desarrollar entre clase y clase.
- El taller conduce al desarrollo de un micro-proyecto final.

11. METODOLOGÍAS DE EVALUACIÓN *(Descripción sucinta de las principales herramientas y situaciones de evaluación que den cuenta del logro de los objetivos (por ejemplo: pruebas escritas de diversos tipos, reportes grupales, examen oral, confección de material, etc.)*

Evaluación de Ejercicios clase a clase.
Examen final, desarrollo aplicación.

12. REQUISITOS DE APROBACIÓN *(Elementos normativos para la aprobación establecidos por el reglamento, como por ejemplo: Examen, calificación mínima, asistencia, etc. Deberá contemplarse una escala de evaluación desde el 1,0 al 7,0 , con un decimal.)*

ASISTENCIA *(indique %):*

NOTA DE APROBACIÓN MÍNIMA *(Escala de 1.0 a 7.0):*

REQUISITOS PARA PRESENTACIÓN A EXÁMEN:

OTROS REQUISITOS:

13. PALABRAS CLAVE *(Palabras clave del propósito general de la asignatura y sus contenidos, que permiten identificar la temática del curso en sistemas de búsqueda automatizada; cada palabra clave deberá separarse de la siguiente por punto y coma (;)).*

(Creative Coding; Digital Art; Algorithmic Drawing; Sound Reactive)



14. BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA *(Textos de referencia a ser usados por los estudiantes. Se sugiere la utilización del sistema de citación APA, y además que se indiquen los códigos ISBN de los textos. CADA TEXTO DEBE IR EN UNA LÍNEA DISTINTA)*

Greenberg, Ira.

Processing. Creative Code and Computational Art
Friendsofed, 2007.

Reas, Casey; McWilliams,
Form+Code: In Design, Art and Architecture.
LUST. 2012.

Reas, Casey; Fry, Ben.
Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists
MIT Press. 2007.

Shiffman, Daniel.
Learning Processing: A Beginner's Guide to Programming Images, Animation, and
Interaction
Morgan Kaufmann. 2008.

Noble, James; Biddle, Robert.
Notes on Postmodern Programming.
Victoria University of Wellington. 2002.

15. BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA *(Textos de referencia a ser usados por los estudiantes. Se sugiere la utilización del sistema de citación APA, y además que se indiquen los códigos ISBN de los textos. CADA TEXTO DEBE IR EN UNA LÍNEA DISTINTA)*

Fulton, Steve; Fulton, Jeff
HTML5 Canvas: Native Interactivity and Animation for the Web
O'Reilly Media, 2013.

McCarthy, Lauren; Reas, Casey; Fry, Ben.
Getting Started with p5.js
Maker Media, 2015.

Reas, Casey; McWilliams,
Form+Code: In Design, Art and Architecture.
LUST, 2012.

Shiffman, Daniel.
The Nature of Code: Simulating Natural Systems with Processing
The Magic Book Project, 2012.



16. RECURSOS WEB (*Recursos de referencia para el apoyo del proceso formativo del estudiante; se debe indicar la dirección completa del recurso y una descripción del mismo; CADA RECURSO DEBE IR EN UNA LÍNEA DISTINTA*)

<https://p5js.org/>