

**Programa Curso Electivo - Taller Instalaciones Interactivas**  
**Prof. Javier Jaimovich, Vicente Espinoza**

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.

Las clases son de carácter práctico con introducciones teóricas sobre los temas a trabajar. También incluye talleres sobre tecnologías interactivas y un proyecto de carácter práctico-creativo donde el/la estudiante deberá desarrollar un ejercicio de instalación interactiva sitio-específico, con exhibición abierta al público, con documentación y fundamentación.

Requisitos: Sistemas Interactivos de Sonido

<b>Nombre del curso</b>	Taller Instalaciones Interactivas
<b>Descripción del curso</b>	<p>Este laboratorio es una profundización en el análisis y diseño de interfaces humano-máquina digitales, con un foco en aplicaciones de interfaces artísticas. Explora los límites de cómo la tecnología conoce e interactúa (percibe e informa) y cómo el artista conoce e interactúa (percibe y gesticula).</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> <p>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.</p>
<b>Objetivos</b>	<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>

<p><b>Contenidos</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Arte Instalativo e Instalaciones Sonoras</li> <li>- Programación de microcontroladores y raspberry-pi</li> <li>- Sensores, Solenoides y Motores</li> <li>- Análisis y Procesamiento de señales digitales</li> <li>- Software visual interactivo</li> </ul>
<p><b>Modalidad de evaluación</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluación en laboratorios en el transcurso de las clases, resolviendo problemas y tareas de aplicación.</li> <li>- Evaluación bajo criterios artísticos y técnicos de un proyecto de creación interactivo para instalaciones interactivas</li> </ul>
<p><b>Bibliografía</b></p>	<p><b>Recomendada:</b></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>