

Componentes	Descripción				
Nombre del curso	Sistemas Interactivos de Sonido				
Course Name	Interactive Sound Systems				
Código	SISO361-407-1				
Carácter	Obligatorio				
Número de créditos SCT	3 créditos SCT (4,5 horas semanales - 4,5 horas semestrales)				
		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	1,5	1,5		1,5
	Semestral	27,0	27,0		27,0
Línea de Formación	Especializada				
Nivel	7 ^{mo} Semestre, 4to Año				
Requisitos	Electrónica Digital y Microprocesadores				
Propósito formativo	Este curso es una introducción al análisis y diseño de interfaces humano-computador enfocado en interfaces sonoras para la creación artística. Este curso explora la relación entre cómo la tecnología percibe e interactúa con la realidad y cómo el artista percibe e interactúa con la tecnología. El/la estudiante va a conocer y aprender sobre el campo del diseño de interacciones, como también sobre aspectos claves de interfaces: sensores, señales y sistemas. Estas habilidades serán aplicadas en la creación de sistemas interactivos mediante demostraciones de prototipos instrumentos digitales musicales.				
Competencias específicas a las que contribuye el curso	<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> <i>Competencia 4.1: Crear y diseñar proyectos de carácter artístico y/o comunicacionales integrando aspectos estéticos, tecnológicos y científicos</i> <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>				

Sub-competencias específicas a las que contribuye el curso	<i>Sub-Competencia 1.3.3: Integrando elementos del arte en proyectos acústicos y electroacústicos</i> <i>Sub-Competencia 4.1.2: Planificando un proyecto en sus distintos objetivos, metodologías etapas, tiempos y recursos</i> <i>Sub-Competencia 4.1.3: Desarrollando un proyecto evaluable a partir de su materialización</i> <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>
Competencias genéricas transversales a las que contribuye el curso	<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	El estudiante al finalizar el curso será capaz de: • Conocer los aspectos generales del diseño de interacciones con una mirada particular al diseño de interacciones sonoras • Utilizar un amplio espectro de tecnologías para medir y censar la realidad, aplicando procesamiento de señal y extracción de parámetros significativos para implementar en proyectos de sistemas interactivos • Diseñar e implementar relaciones entre señales de entrada heterogéneas (censadas) y de salida (sonoras), utilizando herramientas de software y hardware • Aplicar códigos de lenguaje de microprocesadores y softwares interactivos, siendo capaz de programar su propio código como también utilizando estrategias de reutilización de código • Avanzar en la generación de un discurso propio en torno a la creación sonora y su relación con nuevas tecnologías
Saberes / Contenidos	- Conceptos generales de seguridad en un laboratorio de fabricación y prototipado - Saberes Tecnológicos ○ Programación de microcontroladores ○ Programación de softwares de interacción ○ Protocolos de comunicación (OSC, redes, etc.) ○ Sensores y transductores ○ Solenoides y Motores

	○ Procesamiento de señales de control ○ Extracción de parámetros significativos ○ Clasificación y reconocimiento de gestos - Diseño de Interacciones ○ Interacción humano-máquina ▪ Señales de entrada/salida ▪ Interacciones táctiles ▪ Interacciones móviles ▪ Interacciones “wearable” ▪ Interacciones gestuales ○ Criterios de evaluación ○ Diseño de Instrumentos Musicales Digitales (Lutería Electrónica) ▪ Gestos musicales ▪ Instrumentos aumentados ▪ Instrumentos relacionados e inspirados ▪ Instrumentos alternativos ○ Estrategias de mapeo
Metodologías	- Clases expositivas con introducciones teóricas sobre los temas descritos en saberes/contenidos - Talleres prácticos sobre temas abordados en saberes tecnológicos - Análisis y estudio de casos de obras interactivas, en el marco sistemas musicales y sonoros - Durante el semestre el/la estudiante deberá diseñar e implementar un proyecto de prototipo de instrumento digital musical (DMI), incorporando aspectos artístico-reflexivos, criterios tecnológicos y estéticos Durante el desarrollo de trabajos se fomenta la utilización de materiales reciclados y de código abierto
Evaluación	Métodos de evaluación: - Presentaciones orales y demostración de prototipos - Informes escritos con fundamentación de decisiones artístico-creativas y soluciones técnicas - Tareas y controles de laboratorio - Búsqueda y crítica de referencias artísticas con sistemas interactivos de sonido

	- Bitácora con documentación y registro de avances Criterios de evaluación: 1. Coherencia entre decisiones creativas y fundamentación de criterios y decisiones de proceso. 2. Utilización (aplicación) efectiva de herramientas tecnológicas interactivas 3. Capacidad de solucionar problemas e implementar efectivamente sus proyectos
Requisitos de aprobación	Para aprobar el curso el estudiante debe tener una Nota Final superior o igual a cuatro. De acuerdo a la fórmula: $\text{Nota Final} = \text{Nota de Presentación} * 60\% + \text{Nota Examen} * 40\%$ Condiciones específicas, indicadas en Reglamento de Facultad
Palabras clave	Sistemas Interactivos, microcontroladores, lutería electrónica, DMI, NIME
Bibliografía	<i>Edstrom, B. (2016). Arduino for Musicians: A Complete Guide to Arduino and Teensy Microcontrollers. Oxford University Press.</i> <i>Miranda, E. R., & Wanderley, M. M. (2006). New digital musical instruments. A-R Editions, Inc.</i> <i>Norman, D. A. (2002). The Design of Everyday Things (Reprint edition). New York: Basic Books.</i> Además, el curso contempla una serie de lecturas de artículos académicos complementarios a los contenidos de clases y referenciales para los proyectos individuales.
Recursos Complementarios	https://www.arduino.cc/ (tutoriales y ejemplos sobre Arduino)