

Avisos

Semana 1

Contenidos

- INTRODUCCIÓN, PRESENTACIÓN CLASE, SÍLABO, POLÍTICAS, REQUISITOS, INSTALACIONES DE SOFTWARE, REVISIÓN DE INTERFAZ DEL SOFTWARE, MENÚ, MESA DE TRABAJO Y SECCIONES.
- SPARK AR: COMANDOS PRINCIPALES. MODO CAM FRONTAL Y TRASERA, FACE, TARGET, PLANE, HAND, BODY TRACKING, O BLANK PRIMERAS APLICACIONES. ESCENA: LAYERS, ASSETS, PROPIEDADES, TRANSFORMACIONES. VENTANA DE PREVIEW, MODOS DE CÁMARA.
- PADLET COLABORATIVO: QUÉ ES REALIDAD AUMENTADA?

Link recurrente zoom

Link recurrente para la clase

Bases Spark AR Studio

Link de descarga software Meta Spark AR

Link de descarga software Blender

Padlet colaborativo: ¿Qué es Realidad Aumentada?

Cada participante, debe aportar con un concepto de Realidad Aumentada en 3 capas.

Capa 1: Concepto personal, palabras clave, reflexiones desde su práctica artística/profesional

Navegación

Área personal

Inicio del sitio

Páginas del sitio

Mis cursos

PAEV

Participantes

Insignias

Competencias

Calificaciones

Centro de descargas

General

Semana 1

Semana 2

Semana 3

Semana 4

Semana 5

Semana 6

Semana 7

Semana 8

Administración

Capa 2: Artículo o Noticia sobre este concepto.

Capa 3: Referente Artístico o Técnico que aborde este conceptp

Esta actividad vale por 2pts del primer parcial

 [Repositorio de clases grabadas 2022 02](#)



 [Repositorio de bibliografía](#)



Semana 2

 [Contenidos \(copia\)](#)



-COMANDOS PRINCIPALES. MODO CAM FRONTAL Y TRASERA, FACE, TARGET, PLANE, HAND, BODY TRACKING, O BLANK PRIMERAS APLICACIONES. ESCENA: LAYERS, ASSETS, PROPIEDADES, TRANSFORMACIONES. VENTANA DE PREVIEW, MODOS DE CÁMARA.

-TIPOS DE OBJETO: PLANE, NULL, 3D FACE MESH, TEXT, CANVAS, RECTÁNGULO, 2DTEXT, LUCES, PARTÍCULAS, PARLANTE. BLENDER BASES PARA MODELADO Y APLICACIÓN EN AR, MATERIALES, TEMPLATES

-LECTURA DETONANTE SOBRE HACKTIVISMO: VILLEM FLUSSER HACIA UNA FILOSOFIA DE LA FOTOGRAFIA CONCEPTO CAJA NEGRA. PADLET COLABORATIVO

 [Padlet colaborativo: Hactivismo](#)



Cada paticipante, debe aportar con un concepto de Hactivismo a partir de la lectura detonante en 3 capas.

Capa 1: Concepto personal, palabras clave, reflexiones desde su práctica artística/profesional

Capa 2: Artículo o Noticia sobre este concepto.

Capa 3: Referente Artístico o Técnico que aborde este conceptp

Esta actividad vale por 2pts del primer parcial

 [Link recurrente zoom](#)



Link recurrente para la clase

 [Repositorio de clases grabadas 2022 02](#)



 [Repositorio de bibliografía](#)



Administración del curso

 Editar ajustes

 Activar edición

 Finalización del curso

> Usuarios

 Filtros

> Informes

 Configuración Calificaciones

> Insignias

 Copia de seguridad

 Restaurar

 Importar

 Reiniciar

> Banco de preguntas

 Archivos del curso



Semana 3

 **Contenidos**

-FORMATOS DE ARCHIVOS PARA IMPORTAR, AUDIO, VIDEO, IMAGEN, SONIDO, 3D. LIMITES DE PESO, SINCRONIZACIÓN Y PUBLICACIÓN EN FACEBOOK O INSTAGRAM, SPARK AR HUB, GALERIA Y PORTAFOLIO, COLABORACIONES.
-SESION TUTORIAS PERSONALIZADAS

 **Link recurrente zoom**

Link recurrente para la clase

 **Repositorio de clases grabadas 2022 02**

 **Repositorio de bibliografía**

Semana 4

 **Contenidos**

-AUDIO REACTIVIDAD, LAYERING, MATERIALES COMPLEJOS, SEGMENTACION DE CUERPO, ROSTRO, CABELLO
-EVALUACIÓN ASISTIDA PROYECTO EN SPARK AR:
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
EL EJERCICIO SE PROPONE A PARTIR DE LAS HERRAMIENTAS APRENDIDAS EN CLASE
EL EJERCICIO SE PROPONE A PARTIR DE UNA REFLEXIÓN ARTÍSTICA DEL USO DE LA RA
EL EJERCICIO SE UBICA DESDE UNA PLANIFICACION CONCEPTUAL O ARGUMENTAL

 **Link recurrente zoom**

Link recurrente para la clase

 **Repositorio de clases grabadas 2022 02**



[Repositorio de bibliografía](#)

Semana 5

[Contenidos](#)

USO DE RECURSOS EN ASSETS COMPLEJOS, ANIMACION, SDFS,PATCHING

LECTURA DETONANTE SOBRE NET ART, BIG DATA: LA OBRA DE ARTE EN LA ÉPOCA DE SU HIPERREPRODUCIBILIDAD DIGITAL ALVARO CUADRA, PADLET COLABORATIVO

[Link recurrente zoom](#)

Link recurrente para la clase

[Repositorio de bibliografía](#)[Repositorio de clases grabadas 2022 02](#)

Semana 6

[Contenidos](#)

RENDER PASS, ANIMACIÓN KEYFRAME, LUTS

LECTURA DETONANTE DISPOSITIVO AGAMBEN. PADLET COLABORATIVO

[Link recurrente zoom](#)

Link recurrente para la clase

[Repositorio de bibliografía](#)[Repositorio de clases grabadas 2022 02](#)

Semana 7

[Contenidos](#)

RENDER PASS, ANIMACIÓN KEYFRAME, LUTS, SEGMENTACION DE CUERPO, ROSTRO, CABELLO

LABORATORIO EXPERIMENTAL, PREPARACIÓN PARA EMPLAZAMIENTO EN ESPACIO

[Repositorio de clases grabadas 2022 02](#)

Semana 7

[Contenidos](#)

RENDER PASS, ANIMACIÓN KEYFRAME, LUTS, SEGMENTACION DE CUERPO, ROSTRO, CABELLO
LABORATORIO EXPERIMENTAL, PREPARACIÓN PARA EMPLAZAMIENTO EN ESPACIO
LEV MANOVICH AI. SHOWCASE VIDEOJUEGOS, INTERFACES, IA, EL SUJETO EN EL VIDEOJUEGO

[Link recurrente zoom](#)

Link recurrente para la clase

[Repositorio de bibliografía](#) [Repositorio de clases grabadas 2022 02](#)

Semana 8

[Contenidos](#)

EVALUACIÓN FINAL, PROYECTO EN SPARK AR AVANZADO, PRESENTACIÓN DE PORTAFOLIOS

[Link recurrente zoom](#)

Link recurrente para la clase

[Repositorio de bibliografía](#) [Repositorio de clases grabadas 2022 02](#)