

Período Académico: I SEMESTRE 2022 (POSGRADOS)

General:

Para el I SEMESTRE 2022 (POSGRADOS) en modalidad presencial y virtual se han emitido los Lineamientos para el retorno expedidos por el Vicerrectorado Académico publicado en la página web institucional <http://www.uartes.edu.ec/sitio/retorno-progresivo/>. Aquí se encontrarán la directrices, y criterios de asistencia para cada una de las modalidades disponibles. Es importante también que lea los criterios de asistencia, y participación dentro del syllabus para que tenga conocimiento del requerimiento para la aprobación de las asignaturas, así como de seguir y cumplir las actividades en línea/presenciales y sincrónicas/asincrónicas asignados en clase. Los estudiantes en 2nda y 3era matrícula deben agendar tutorías frecuentes para asegurar el éxito en sus asignaturas. También será necesario seguir todas las indicaciones y protocolos de bioseguridad, así como respetar los aforos en los espacios para el cuidado comunitario y cualquiera que sea especificado adicionalmente dentro de este documento. Todas las comunicaciones oficiales deben realizarse a través del correo institucional.

I. Descripción general de la asignatura

A. Datos informativos de la asignatura y docente encargado:

Nombre de la asignatura:	LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN
Código de la asignatura:	MAVNM-01-004
Modalidad:	HIBRIDA
Escuela/Unidad/Departament	MAESTRÍA EN ARTES VISUALES Y NUEVOS
Nombre del/la docente:	RIPALDA ZENCK JUAN JOSÉ
Correo institucional:	juan.ripalda@uartes.edu.ec
Horario de clases:	Lunes 18:00 - 20:29 Jueves 18:00 - 20:29 Sábado 09:00 - 12:59
AULA:	TÁBARA 104 LABORATORIO DE MEDIOS DIGITALES
Paralelo:	PARALELO 01

B. Descripción del programa de estudios:

Asignatura teórico-práctica, que dirige a lxs estudiantes hacia un entendimiento de las bases de la programación computacional y su aplicación en los procesos creativos, prácticos y artísticos. En esta asignatura, los estudiantes utilizarán principalmente los softwares Pure Data, Arduino y Max/MSP/Jitter, entornos de programación ampliamente utilizados en la creación multidisciplinaria, visual, musical, audiovisual y multimedia. Estas herramientas informáticas se implementarán para generar procesos y dispositivos expandidos que

les permitan a los estudiantes integrar sus proyectos y discursos artísticos con nuevos lenguajes computacionales y nuevos medios de creación. Se revisarán conceptos básicos de programación como cadenas lógicas, operaciones aritméticas, flujo de datos, métodos de aleatorización, transducción/transformación de entradas y salidas, sensores, interactividad y otros protocolos informáticos como MIDI, Syphon y OSC. Posteriormente, se realizará un laboratorio de proyectos enfocado a desarrollar propuestas individuales o grupales utilizando las herramientas y conocimientos impartidos.

C. Objetivo general del curso:

Impartir conocimientos integrales de programación digital aplicados a la creación artística y a la búsqueda de nuevos lenguajes de creación multimedia.

D. Resultados de aprendizaje del curso:

Cognitivos (Conocimientos)

- Teoría básica en programación lineal y programación basada en objetos.
- Intercomunicación entre herramientas de software y hardware.
- Historia y relevancia de la programación en la práctica artística contemporánea.
- Conocimientos técnicos de la programación y su aplicación integral.
- Referentes de artistas y creadores contemporáneos que utilizan la programación y nuevos medios en las artes plásticas y sonoras.

Procedimentales (Habilidades)

- Analizar y desarrollar un software para su aplicación artística o práctica.
- Implementar la lógica en conjunto con la creatividad y la intuición artística.
- Utilizar todo tipo de tecnología en conjunto con la programación para su uso artístico y creativo.
- Organización y limpieza de un código para su fácil visualización y seguimiento.

Actitudinales (Valores Humanos y Profesionales)

- Pensamiento Lógico-Creativo.
- Integrar la tecnología como herramienta práctica y estética en la composición y producción visual, audiovisual y sonora.
- Practicar el trabajo grupal, colaborativo y multidisciplinar.

E. Metodología del proceso enseñanza-aprendizaje:

-Actividades de aprendizaje del estudiante bajo la conducción del docente a través de la plataforma Moodle o Zoom.

Clases informativa y tutoriales sincrónicos. Talleres y laboratorios de creación dirigidas. Sesiones de muestra de avances y crítica de pares. Material textual, sonoro y audiovisual.

Tutoría por videoconferencia

-Actividades autónomas de aprendizaje del estudiante

Tutoriales asincrónicos.

Tareas y ejercicios prácticos de creación.

Desarrollo y ejecución de propuestas para proyectos evaluados.

F. Política asistencia y/o participación:

60% mínimo de asistencia a clases sincrónicas y presenciales

G. Componentes de evaluación de la asignatura:

Primera evaluación (mitad de período):

Primera evaluación – Ejercicio calificado de programación. Conceptualización y ejecución de un código basado en un objetivo específico de aplicación de algoritmos y procesos lógico-creativos. (10%)

Segunda evaluación - Ejercicio calificado de programación. Conceptualización y ejecución de un código interactivo basado en un objetivo específico de aplicación de múltiples medios digitales de audio y video. (10%)

Segunda evaluación (final de período):

Tercera evaluación - Ejercicio calificado de integración multimedia. Conceptualización y ejecución de un código y circuito electrónico basado en un objetivo específico de aplicación de múltiples medios digitales de audio y video e interactividad. (20%)

Cuarta evaluación – Maqueta de proyecto: Conceptualización, desarrollo escrito y maqueta de un proyecto artístico, demostrando conocimientos en la materia impartida y el uso de herramientas de programación y circuitos electrónicos aplicados a la creación. (20%)

Quinta evaluación – Presentación final de proyecto artístico. (40%)

Examen de recuperación:

No aplica

Descripción detallada del syllabus de la asignatura

H. Distribución de contenidos y actividades.

Semana / Componentes	Contenido/ Unidad temática	Actividades/Observaciones/ Aclaraciones
SEMANA 1	CONTENIDO	null

I. BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS DE APOYO DIDÁCTICO

Básica

MAX/MSP: guía de programación para artistas vol. I / Francisco Colassanto
Designing Sound / Andy Farrell
The Nature of Code / Daniel Shiffman
Taller de Arduino un enfoque práctico para principiantes / German Tojeiro
Calaza Composing Interactive Music / Todd Winkler
Síntesis : Teoría y práctica en Max MSP / Carlos D. Perales

Max/MSP/Jitter : for music / V.J. Manzo

Complementaria

Max/MSP Help Files and References
Pagina web y foros de Cycling74

J. Acerca de los derechos de autor de las grabaciones

En el contexto de clases virtuales y grabadas, la Universidad de las Artes reconoce los derechos de imagen y voz del cuerpo docente y estudiantado (Constitución, Art. 66, numeral 18) así como los derechos morales y patrimoniales de la producción artística e intelectual (Constitución, Art. 22). El material audiovisual grabado de clase es de uso personal. La reproducción / difusión / almacenamiento digital de las clases por terceros en cualquier medio o a través de redes sociales, debe ser autorizado expresamente por cada docente. El uso malintencionado o negligente de dichos materiales será

K. Herramientas en línea

- S G
 - Herramientas office 365. (Correo electrónico y One Drive)
 - Zoom
 - Campus Virtual - Plataforma Moodle
- (Cualquier otra plataforma Teams/Youtube/etc. deben registrarse en el Moodle.)

• **Normas de estilo:** Al menos que este syllabus señale otro manual de estilo, los trabajos escritos deben ajustarse a las normas del Manual de estilo Chicago-Deusto, disponible en la biblioteca y cuya síntesis es descargable en este vínculo: http://www.uartes.edu.ec/noticia_Sintesis-basica-del-Manual-de-estilo-Chicago-Deusto.php Se puede descargar el resumen del manual oficial en el siguiente enlace: <http://www.deusto-publicaciones.es/deusto/index.php/es/otraspub-es/otraspub01c/otraspub07-cast>

• **Centro de Escritura Académica y Traducción:** La Universidad cuenta con el Centro de escritura académica y traducción, CEAT como parte de la Dirección para el éxito académico. Es animado por docentes y estudiantes cuya misión es ofrecer soporte y asesoramiento para el mejoramiento de la escritura como refuerzo dentro de las metodologías de trabajo e investigación. Es importante motivar al estudiantado que asistan a los talleres, actividades y tutorías para mejorar los productos escritos académicos y de investigación. <http://biblioteca.uartes.edu.ec/inicio/servicios/ceat/>

• **Base de datos digitales:** A través del SGA tanto estudiantes como profesorxs pueden entrar a una serie de repositorios digitales de libre acceso. Por otro lado, la Universidad cuenta con la suscripción siete Bases de Datos Electrónicas y estas son: 1. **GALE:** Parte de Cengage Learning con bases de datos de publicaciones científicas y académicas, colecciones digitales únicas y la plataforma de libros electrónicos de acceso multiusuario ilimitado Gale Virtual Reference Library – GVRL. Cengage Learning cuenta con más de 20 mil títulos publicados, más de 15 mil autores y más de 600 bases de datos para investigación. Música, playlists, partituras visibles en línea. Acceso: <https://www.gale.com/intl>

2. **PROQUEST:** Recurso multidisciplinario que ofrece diversas revistas especializadas, publicaciones comerciales y otras fuentes puntuales a través de las 160 áreas temáticas. Incluye Acceso a 34 Bases de datos que componen este recurso para el investigador, las mismas que están distribuidas por área temática, diarios, revistas, publicaciones periódicas, tesis doctorales y bases de datos agregadas de muchos tipos. Acceso: <https://search.proquest.com/>

3. **JSTOR:** Es una biblioteca digital de contenido académico en muchos formatos y disciplinas. Las colecciones incluyen las principales revistas académicas revisadas por pares, así como revistas literarias respetadas, monografías académicas, informes de investigación de institutos de confianza y fuentes primarias

4. **EBOOK CENTRAL:** Ofrece una moderna experiencia con ebooks para dar soporte a bibliotecas e investigadores en todo el mundo, realiza una búsqueda simplificada y avanzada por tema, así como la posibilidad de filtrar los resultados de la investigación.

5. **ART & ARCHITECTURE COMPLETE:** Base de datos de investigación de arte, que proporciona revistas de arte de texto completo, revistas y libros, además de una indexación detallada y resúmenes. Útil para artistas, expertos en arte y diseñadores, abarca arte fino, decorativo y comercial, así como arquitectura y diseño

6. **MEDICI.TV:** El principal recurso mundial para la programación de música clásica: impresionantes eventos en vivo de las salas más prestigiosas del mundo, además de miles de conciertos, óperas, ballets y más en este catálogo de VOD.

7. **EBSCO EBOOKS:** Colección de eBooks a perpetuidad de una selección de libros infantiles, realizada por la Universidad de las

• **Normas de honestidad académica:** La Universidad de las Artes se adhiere a las políticas de honestidad intelectual previstas en los protocolos internacionales que precautelan el derecho de autor, estipulados en el Estatuto de la Universidad en su Art. 101, literal g, así como en el Código de Ética institucional que indica: “Para la Universidad de las Artes la honestidad es un valor que nos sirve para entablar relaciones interpersonales basadas en la integridad, la confianza y la transparencia, así como para proteger la producción

asegurándonos de que la comunidad universitaria respete las normas de ética en lo relacionado con los derechos de autor y con el rigor académico que eso implica”. Las conductas que violen esta voluntad serán sancionadas como faltas muy graves, conforme a las normas de convivencia establecidas como comunidad universitaria. En caso de comprobarse que un estudiante o miembro de la comunidad incurriere en esta falta, su caso será remitido al Comité de Ética de la Universidad, según lo establece el Código de Ética (Resolución CG-UA-2016-055, página 6, Honestidad; Falta MUY GRAVE, 1, d).

La Universidad cuenta con el sistema antiplagio URKUND utilizado actualmente por docentes que forman parte del proceso de titulación. Sin embargo, en el caso que se considere necesario cualquier docente podrá solicitar este servicio en Secretaría Académica.

L. INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

- Código de ética: Documento que establece las normas de convivencia dentro de la Universidad de las Artes, así como las faltas y sanciones para la comunidad universitaria, el cual se puede descargar, para su lectura y aplicación, desde: http://www.uartes.edu.ec/descargables/secretaria-academica/2019/CODIGO_DE_ETICA_REF_2019.pdf
- Protocolo de Prevención de Violencia de Género: La normativa para tratar casos de acoso, discriminación, violencia de género u orientación sexual es el Protocolo de Prevención y Actuación en casos de Acoso, Discriminación y Violencia basada en Género y Orientación Sexual. Se puede descargar para lectura y análisis desde: http://www.uartes.edu.ec/descargables/protocolo_acoso/protocolo.pdf
- Programas de becas y ayudas económicas: La Universidad de las Artes cuenta con un importante programa de becas y ayudas económicas para todo el estudiantado. Para conocer acerca de los requisitos y acceder a este beneficio, revisar el siguiente link: <http://www.uartes.edu.ec/ayudas-economicas-y-becas.php>
- Atención médica y psicológica: La Universidad de las Artes cuenta con atención médica y psicológica para atender las necesidades y requerimientos del estudiantado así como validación de certificados médicos externos. Puede solicitar horarios de atención a través del correo electrónico: direccion.salud@uartes.edu.ec
- Seguro de Vida y Accidentes: La Universidad de las Artes cuenta con un importante seguro de vida y accidentes para todo el estudiantado. Para conocer acerca de los requisitos y acceder a este beneficio, deberán revisar el siguiente link: <http://www.uartes.edu.ec/descargables/bienestar-universitario/Seguro%20de%20Vida%20y%20Accidentes%20UArtes.pdf>

Revisado y autorizado por:	
-----------------------------------	--

IMPORTANTE: Este documento, aprobado por la Dirección de Escuela o Unidad académica, deberá subirse en la plataforma del SGA según lo indicado en el Calendario adjunto.

