

Anexo 2

Toma de pantalla de evidencia registrada en la plataforma MOODLE

Asignatura: Lenguajes de programación – Docente Juan José Ripalda.

+ ANUNCIOS [✎](#) Editar ▾

+ LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN [✎](#) Editar ▾



Asignatura teórico-práctica, que dirige a los 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 permitirán 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.

+ Añadir una actividad o un recurso

+ TEMA 1: INTRODUCCIÓN [✎](#) Editar ▾

+ [LINK A SESION 1](#) [✎](#) Editar ▾

+ [LINK GRUPO DE WHATSAPP](#) [✎](#) Editar ▾

+ [Página oficial de MAX/MSP](#) [✎](#) Editar ▾

+ [Página oficial de ARDUINO](#) [✎](#) Editar ▾

+ [SYLLABUS](#) [✎](#) Editar ▾

+ [TUTORIALES MAX MSP BÁSICO](#) [✎](#) Editar ▾

+ MAX MSP I [✎](#) Editar ▾

+ [LINK A SESIÓN 2](#) [✎](#) Editar ▾

+ [LISTA DE OBJETOS MAX](#) [✎](#) Editar ▾

+ [TUTORIALES MAX 8](#) [✎](#) Editar ▾

+ [PATCHES CLASE 2](#) [✎](#) Editar ▾

+ [RGB COLOR MIXER \(WEB\)](#) [✎](#) Editar ▾

+ [PATCH GENERADOR DE NÚMEROS Y COLORES ALEATORIOS](#) [✎](#) Editar ▾

! Debido 20 de junio de 2022

📎 12 de 15 Enviados, 7 Sin calificar

Seguir el tutorial de la clase y crear un Patch Generador de colores aleatorios, utilizando los objetos metro, random, slider, swatch (entre otros) y generar una vista en modo presentación de los parámetros relevantes. Subir el archivo .maxpat.

Este ejercicio es de práctica, pueden reproducir el patch tal cual, pero busquen también explorar otras herramientas del programa que puedan integrarse o expandir la funcionalidad de su patch.

+ [LINK A VIDEO CLASE 2](#) [✎](#) Editar ▾

+ Añadir una actividad o un recurso

+ MAX MSP II [✎](#) Editar ▾

+ [LINK A SESION ZOOM #3](#) [✎](#) Editar ▾

+ [LINK A VERSIONES ALTERNATIVAS DE MAX MSP](#) [✎](#) Editar ▾

+ [LINK A VIDEO CLASE 3](#) [✎](#) Editar ▾

+ Añadir una actividad o un recurso

MAX MSP III Editar

- [LINK A CLASE ZOOM #4](#) Editar
- [CLASE ASINCRÓNICA LUNES 20 DE JUNIO](#) Editar

En vista de la reunión de presentación de su nuevo coordinador y de los acontecimientos actuales a nivel nacional, la clase de hoy será asincrónica. La clase estará disponible el día de hoy a partir de las 8PM. Abrazos!
- [FE DE ERRATAS: VIDEO 4 ... \(vean esto antes de abrir el vídeo tutorial 4\)](#) Editar

Para resumir, en el video tutorial no se pudo grabar el audio que salía de Max... No se qué le pasó al Zoom que no cogió la salida del programa, así que me van a ver haciendo caras en completo silencio :D ... Y bueno ahí menciono otro tema que también se me pasó, que involucra los argumentos de (random) (urn-jb) y (counter).
Abrazooooo!
- [LINK VIDEO TUTORIAL 4](#) Editar
- [PATCH 2: MIDI Y SEQUENCIAS MUSICALES](#) Editar

! Debido 23 de junio de 2022

i 12 de 15 Enviados, 12 Sin calificar

Realizar el patch del tutorial #4, revisando los objetos makenote, noteout, counter, loadbang, loadmess, select, urn-jb, radiogroup, etc. Empiecen reproduciendo el patch, pero en este ejercicio es necesario que exploren y se aventuren a intervenir los parámetros del código de forma creativa.

Observen los parámetros que tienen disponibles y jueguen con distintas formas de modificarlos (usando las herramientas que hemos visto, o hasta mejor, algunas nuevas que se animen a probar).

Abrazos y suerte. Suban el archivo .maxpat, incluyendo una vista en Modo Presentación.
- [LINK DE DESCARGA A LOOPMIDI](#) Editar

loopMIDI es un software para Windows que nos permite crear canales virtuales MIDI para interconexión entre varios softwares. Este software no es necesario para Mac.

[+ Añadir una actividad o un recurso](#)

MAX MSP IV Editar

- [LINK SESIÓN DE ZOOM #6](#) Editar
- [LINK SAMPLES DE AUDIO](#) Editar
- [TABLA DE INSTRUMENTOS MIDI](#) Editar
- [LINK VIDEO TUTORIAL #6](#) Editar
- [TAREA #3: PATCH, MOUSESTATE, CONTROL CON SEÑAL DE AUDIO](#) Editar

! Debido 7 de julio de 2022

i 12 de 15 Enviados, 12 Sin calificar

[+ Añadir una actividad o un recurso](#)

MAX MSP V Editar

- [LINK SESION #7](#) Editar
- [LINK A VIDEO TUTORIAL](#) Editar

[+ Añadir una actividad o un recurso](#)

MAX MSP VI Editar

- [LINK SESION #8](#) Editar
- [LINK VIDEO TUTORIAL #8](#) Editar
- [TUTORIAL CORTO DE DELAYS](#) Editar

+ [GRABACIONES CORTAS DE AUDIO UTILIZANDO EL PATCH DEL TUTORIAL #8](#)  Editar   



! Debido 12 de julio de 2022




i 10 de 15 Enviados, 10 Sin calificar




Experimenten con distintos parámetros y formas de modificar el patch de generación de eventos de audio+delays (tutorial #8). Utilizando Quickrecord, graben un fragmento corto de mínimo 30 segundos y máximo 1 minuto utilizando sus propios archivos de sonido.

Pueden enviar un link de Drive o Onedrive y subirlos como comentarios (no suban WeTransfers porfa).



+ Añadir una actividad o un recurso




+ **MAX MSP VII**  Editar 




+ [LINK A SESIÓN #9](#)  Editar  




+ [LINK A VIDEO TUTORIAL #9](#)  Editar  





+ Añadir una actividad o un recurso

+ **EVALUACIÓN GRUPAL I**  Editar 

+ [LINK EJERCICIO SESION #10](#)  Editar  

+ [PATCH DE EJERCICIO](#)  Editar  

+ [PATCH DE EJERCICIO EN rar](#)  Editar  

+ [ENTREGA DE EJERCICIO COLABORATIVO](#)  Editar   

! Debido 16 de julio de 2022

i 5 de 15 Enviados, 5 Sin calificar

GRABAR UNA CAPTURA DE PANTALLA DEL PATCH CON TODOS LOS ELEMENTOS PROPUESTOS EN EL EJERCICIO. EXPLICAR BREVEMENTE SU FUNCIONAMIENTO Y DEMOSTRAR EL PATCH EN ACCIÓN.

EL TRABAJO ES COLABORATIVO Y PUEDEN HACER UNA SOLA ENTREGA COLECTIVA DEL EJERCICIO, APLICANDO LA MISMA NOTA A TODXS LXS INTEGRANTES.

SI UNO QUIERE HACER UNA ENTREGA INDIVIDUAL PUEDE HACERLO SIN PROBLEMAS.

EN CASO DE QUE UNX NO HAYA ASISTIDO A LA SESIÓN SINCRÓNICA, SE DEBERÁ SUBIR UNA ENTREGA INDIVIDUAL, CALIFICADO CON LOS MISMOS PARÁMETROS.

+ **MAX MSP VIII - JITTER**  Editar 

+ [LINK SESION ZOOM #10](#)  Editar  

+ [JITTER RECIPES](#)  Editar  



*** Una colección de Patches de Andrew Benson implementando Jitter ***

+ [QUÉ ES UNA MATRIZ - JITTER](#)  Editar  



+ [LINK A VIDEO TUTORIAL #10](#)  Editar  




+ [PATCH FINAL DE LA CLASE](#)  Editar  




+ Añadir una actividad o un recurso




+ **JITTER II**  Editar 

+ Añadir una actividad o un recurso

+ **MAX / MSP JITTER III**  Editar 

+ [IMPORTANTE: PARA BORRAR MAX COMPLETAMENTE E INSTALAR LA VERSION ALETERNATIVA... SEGUIR LOS PASOS EN ESTE LINK](#)  Editar  

+ [LINK VIDEO TUTORIAL 12](#)  Editar  

+ [AMAZING MAX STUFF \(TUTORIALES DE JITTER\) - RECOMENDADO](#)  Editar  

+ Añadir una actividad o un recurso

+ **ARDUINO**  Editar 

















+ [INTERFACING ARDUINO TO MAX](#)  Editar  

+ [LINK A VIDEO TUTORIAL 15](#)  Editar  

+ Añadir una actividad o un recurso

+ **INTERCONECTIVIDAD ARDUINO MAX MSP**  Editar 

+ Añadir una actividad o un recurso

+	INTERCONECTIVIDAD ARDUINO MAX MSP 	Editar ▾
+ Añadir una actividad o un recurso		
+	INTERCONECTIVIDAD ARDUINO MAX MSP II 	Editar ▾
+ Añadir una actividad o un recurso		
+	PRODUCCIÓN MINGA MULTIMEDIA DE ARTE Y TECNOLOGÍA 	Editar ▾
+ Añadir una actividad o un recurso		
+	MONTAJE Y PRESENTACIÓN MINGA MULTIMEDIA DE ARTE Y TECNOLOGÍA 	Editar ▾
+ Añadir una actividad o un recurso		
+	LABORATORIO DE PROYECTO FINAL 	Editar ▾
+ Añadir una actividad o un recurso		
+	LABORATORIO II DE PROYECTO FINAL 	Editar ▾
+ Añadir una actividad o un recurso		
+	PRIMERA REVISIÓN DE AVANCES 	Editar ▾
+ Añadir una actividad o un recurso		
+	FINALIZACIÓN DE PROYECTO FINAL 	Editar ▾
+ Añadir una actividad o un recurso		
+	EVALUACIÓN 	Editar ▾
+	 LINK DE ENTREGA DE EXAMEN FINAL 	Editar ▾   
 Debido 26 de agosto de 2022		
 12 de 15 Enviados, 12 Sin calificar		
Suban aquí un link con los materiales de sus proyectos finales, en concordancia con las indicaciones del documento.		