



MÁSTER OFICIAL
ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES
ESTRATEGÍAS DE CREATIVIDAD ESPACIAL Y
GRÁFICA EN INSTALACIONES EFÍMERAS

TALLER DE HERRAMIENTAS Y TÉCNICAS DE
CREACIÓN

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1.1 Asignatura

MÓDULOS	MATERIAS	CÁRACTER	ASIGNATURA	ECTS
M1:Módulo formativo	Desarrollo, ejecución y producción	Obligatoria	Taller de herramientas y técnicas de creación	12ECTS

Asignatura:

Taller de herramientas y técnicas de creación

Tipo de asignatura:

Obligatoria

Materia:

Desarrollo, ejecución y producción (Módulo 1: Formativo)

Periodo de impartición:

1ºSemestre

Nº Créditos ECTS Totales de la asignatura:

12 ECTS

1.2 Profesores

Nombre	Correo	Créditos a impartir	
Maria Blasco	blascocubas.maria@gmail.com		3
Rebeca Bazán			3
Néstor Lizalde	nlizalde@esda.es		3
Luis García	luisgarciaesda@gmail.com		1.5
Alberto Franco	afrancog@esda.es		1.5
		TOTAL CRÉDITOS	12 ECTS

2. PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Breve descripción de la asignatura

Las nuevas herramientas de creación son esenciales para la innovación en la conceptualización, estos nuevos procesos planteados desde una actividad colaborativa buscan mejorar y provocar una evolución formal/comunicativa en las instalaciones efímeras.

En esta asignatura se plantea como una materia teórico-práctica, cuya docencia se impartirá por personal docente especializado en los diferentes contenidos a impartir, coordinados por un profesor documentado en tecnología y cultura contemporánea, con la posibilidad de recurrir a expertos externos.

El programa se estructura en torno al uso de las herramientas. Focalizando en la idea del “qué” y “para qué” se plantean las herramientas y técnicas, desde una perspectiva conceptual, aplicándolas de forma absolutamente práctica.

Se profundiza en el uso de un conjunto de herramientas, pasando por un acercamiento a diferentes tipos de software que nos acerquen a soluciones potencialmente innovadoras.

Esta asignatura se conforma de 10 ECTS y 2 ECTS que el alumno deberá completar, pudiendo ser estos ECTS para formación complementaria para adquirir herramientas que no le sean propias, se ofertaran por esta razón Workshops que completen 4 ECTS para la elección del alumno.

3. OBJETIVOS

Ser capaz de utilizar nuevas herramientas de trabajo, creando recursos que exploren nuevas vías de comunicar conceptos, ideas y experiencias.

Adquirir la capacidad de aplicar a la creación de instalaciones efímeras, de modo interdisciplinar, herramientas de las distintas especialidades del Diseño.

Ser capaz de generar proyectos innovadores, que favorezcan la interacción entre el usuario y el espacio efímero.

Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

4. CONTENIDOS

La asignatura “Taller de herramientas y técnicas de creación” tiene un planteamiento teórico-práctico, centrado en la aplicación de las herramientas para la creación de proyectos experimentales.

4.1 Herramientas y Técnicas

Análisis del marco teórico de los llamados nuevos medios en relación con la práctica artística y el diseño de interacción. Iniciación la electrónica y la programación multimedia mediante herramientas de software y hardware libre como Arduino y Pure Data.

Acercamiento a programas de vídeo mapping y motion design como Mad Mapper y After Effects

Análisis y trabajo de intervención espacial a través de lenguajes gráfico/ plásticos.

Análisis, diseño y aplicación de nuevos materiales de producción gráfica en el entorno.

Materialidad y procesos propios/ Experimentación manual 3D.

Volumetrías: descontextualización del material

4.2 Actividades complementarias

Esta asignatura tiene asociadas dos tipos de actividades:

1) Actividades propias de la asignatura: asistencia a actividades culturales, exposiciones, eventos.

2) Actividades con empresas del sector privado que avalan los estudios de máster: colaboración con otras instituciones, realizando visitas, asistiendo a jornadas, conferencias, y selección de proyecciones.

5. DESARROLLO

Dentro de la metodología de las actividades presenciales se proponen técnicas docentes de “aprender haciendo” a seguir en el desarrollo de la asignatura. El procedimiento será el de introducción del tema de los contenidos recogidos en los bloques temáticos, y su aplicación mediante la realización de ejercicios prácticos estructurados de manera que se asimilen los contenidos.

Para el desarrollo de las clases se emplearán las siguientes técnicas:

Sesiones teóricas de profesores y expertos

Clases teóricas presenciales en las que se expondrán ordenadamente conocimientos relacionados con los bloques temáticos. Clases prácticas presenciales en las que el alumno elaborará uno o varios trabajos individuales o grupales prácticos planteados relacionados con los bloques temáticos.

Eventos y charlas relacionados con la temática de la asignatura

Actos externos a la ESDA que por su relación con la asignatura resultan de interés para el aprendizaje del alumno, y que quedan recogidos en el punto de Actividades Complementarias.

Sesiones de exposición y debate

Sesiones en horario lectivo en las que, individualmente o en grupo, los alumnos expondrán y defenderán públicamente los trabajos prácticos desarrollados. Sobre las cuales el docente realizará correcciones, se fomentará el debate entre los alumnos.

Tutorías académicas individualizadas o grupales

Sesiones en horario lectivo en las que el profesor atenderá individualmente a cada alumno y/o grupo de trabajo para aclarar, complementar y adaptar a las necesidades específicas el contenido de las clases teóricas y los trabajos prácticos de la asignatura. Sesiones en horario lectivo en las que el profesor atenderá conjuntamente a los miembros de un equipo para aclarar, complementar y adaptar a las necesidades específicas el contenido de las clases teóricas y los trabajos prácticos de la asignatura.