



<b>Carta Descriptiva</b>			
<b>Asignatura</b>	<b>ESCENARIOS REACTIVOS</b>		
<b>Área de formación</b>	Producción y experimentación		
<b>Semestre</b>	Sexto		
<b>Requisito previo</b>	Ninguno		
<b>Carga horaria</b>	136	<b>Horas / semana / mes</b>	8
<b>Créditos</b>	12	<b>Carácter</b>	Optativo-obligatorio

### **Objetivos generales**

Analizar y desarrollar sistemas tecnológicos que operen como medios de captura, control o filtro de acontecimientos, en un espacio físico, como parte de un hecho artístico.

### **Objetivos particulares**

- Analizar críticamente las manifestaciones artísticas en las que el espacio, la presencia del espectador o su participación telemática sean factores fundamentales.
- Acercar al estudiante al uso elemental de Hardware.
- Capacitar al estudiante en el uso de Software.

### **Vínculos con otras materias de la línea de formación**

Se recomienda para estudiantes que deseen tomar Taller de proyectos en la línea de formación de Arte y nuevas tecnologías. Fotografía digital, Principios de video, Teoría de la imagen.

### **Metodología**

1. Metodología activa que combina la reflexión teórica y la puesta en práctica de las nociones estudiadas, mediante el desarrollo de un proyecto con carácter de práctica final del curso.
2. El estudiante debe plantear una propuesta que incorpore las técnicas estudiadas y el planteamiento conceptual.

### **Contenidos**

- Analizar y diferenciar los conceptos de instalación, ambiente, situación, acción, intervención y sus distintas variantes desde el punto de vista formal y de contenido.
- Definir los elementos que componen un escenario reactivo y establecer métodos de análisis del mismo.
- Describir una tipología de los escenarios reactivos a partir de la tecnología utilizada.
- Posibilidades de hibridación.
- Formatos de salida (output).

### **Evaluación**

Para tener derecho a evaluación se requiere el 75% de asistencia a clases.

40% Examen Teórico.

40% Producción.

10% Participación.

10% Desarrollo individual.