

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SALTA
Facultad de Humanidades
Carrera de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación

2086 - 10



PROGRAMA DE INTERFAZ ARTE/TECNOLOGÍA.

SALTA - ARGENTINA

2010

PROGRAMA DE INTERFAZ ARTE / TECNOLOGÍA

CARRERA: LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PLAN: 2005

AÑO: 3°

HORAS SEMANALES: 4 HS

RÉGIMEN: CUATRIMESTRAL

PROF. ADJUNTO: Lic. Leonardo Gabriel Sosa

JEFE DE TRABAJOS PRACTICOS: Mg. Hugo Eduardo Morales

OBJETIVOS

- **EXPLORAR** nuevas posibilidades de producción de obras individuales o colectivas que conjuguen ARTE Y TECNOLOGIA como propuestas estéticas contemporáneas o de resignificación de los dispositivos tecnológicos en contextos culturales.
- **INTEGRAR** en soportes MULTIMEDIA los diversos lenguajes para la comunicación (texto, audio, imagen, video, animación) que proponga narrativas de interacción con el usuario (INFOGRAFIA, NET.ART, WEBSITES, ESCENARIOS VIRTUALES, CDROM INTERACTIVOS, COMERCIALES, EDUCATIVOS, OTROS)

CONDICIONES DE PROMOCIÓN

REGIMEN PROMOCIONAL

Los ALUMNOS PROMOCIONALES son aquellos que aprueban 1 (UNO) Examen parcial con nota mínima de 7 (siete) y presentan una Producción MULTIMEDIA.

El examen final consiste en la presentación del proyecto desarrollado. La nota de aprobación será de 7 (siete) o más.

El alumno promocional deberá cumplir además con los siguientes requisitos:

- 100% de Trabajos Prácticos y/o de campo Aprobados (Presenciales y a través de la WEB)
- 80 % de Asistencia a Clases Teórico-Practicas

REGIMEN REGULAR

Los ALUMNOS REGULARES son aquellos que aprueban 1 (UNO) Examen parcial con nota mínima de 4 (cuatro), con opción a un recuperatorio.

El alumno regular deberá cumplir además con los siguientes requisitos:

- 80% de Trabajos Prácticos y/o de campo Aprobados (Presenciales y a través de la WEB)
- 80 % de Asistencia a Clases Teórico-Practicas

REGIMEN LIBRE

Los ALUMNOS LIBRES son aquellos que no cursan la materia, no cumplen con requisitos de asistencia, no rinden exámenes parciales, no aprueban los exámenes parciales o no entregan producción multimedia final.

- Examen Final Escrito de igual exigencia que los exámenes parciales.
- Examen Final Oral sobre un tema propuesto por la Cátedra.

- Presentación de producción Multimedia
- Examen Final escrito y oral se aprobará con calificación no inferior a 4 (cuatro).

METODOLOGÍA

1. CLASES TEÓRICAS

El desarrollo de los teóricos tendrá como dinámica de exposición la orientación de los alumnos hacia la comprensión de los marcos teóricos-conceptuales desde el cual se aborda el análisis de la interfaces digitales, abriendo debate sobre las diversas posturas encontradas o a favor con respecto a su aplicación en la experiencia de creación artística. Se prevé el uso de recursos técnicos tales como PC portátil y Cañón Proyector para la visualización de infografías y multimedia que ilustran los temas desarrollados.

- 1.1. Clases expositivas
- 1.2. Diálogo dirigido
- 1.3. Debates
- 1.4. Presentación de Casos
- 1.5. Muestreo de WEBSITES
- 1.6. Acceso a recursos MULTIMEDIA

2. CLASES PRÁCTICAS

Modalidad de los Prácticos: Guías de Lectura de textos a seleccionar por el Adjunto, de los cuales se realizarán actividades de meta-cognición a partir del desarrollo creativo de una PRODUCCIÓN MULTIMEDIA ¹ a cargo de los diversos grupos de alumnos.

Se motivará a la expresión de los conocimientos adquiridos, en base a la reflexión grupal y exposición oral de sus integrantes sobre las temáticas seleccionadas en los prácticos.

Se prevé también la disponibilidad de PC Portátil, Cañón Proyector y Conexión a la Red Internet para el visionado de TUTORIALES elaborados por la Cátedra para la creación de contenidos infográficos y multimedia.

3. CLASES DE CONSULTA

La modalidad de clases de consulta está orientada a fortalecer las PRODUCCIONES MULTIMEDIA que los alumnos deberán desarrollar durante el cuatrimestre. Los turnos se asignarán en el marco de las condiciones y características que oportunamente determine la cátedra.

EVALUACIÓN

PROCEDIMENTAL

Se consideran para el promedio de nota final los siguientes items:

- Trabajos Prácticos Aprobados
- Exposición Oral Grupal e Individual
- Asistencia a Teóricos, Prácticos y aplicaciones de Laboratorio.
- Producción y edición de producciones multimediales

EVALUACIÓN CONCEPTUAL

¹ Las posibilidades de PRODUCCIÓN MULTIMEDIA abarca el diseño de INTERFAZ WEB O CDROM, MODELADO 3D, ESCENARIOS VIRTUALES, ANIMACIÓN, FLASHMOVIE Y/O REPRESENTACIÓN DE CONTENIDOS EN INFOGRAFÍAS

- Evaluación individual escrita

EVALUACIÓN FINAL

- Presentación de PRODUCCIÓN MULTIMEDIAL
- Montaje de EXPOSICION.

CONTENIDOS

UNIDAD I: EL HOMBRE Y LA MAQUINA

Ciencia Ficción, Futurología y Virtualidades. ¿Sueñan los robots con ovejas?. Debates en torno al hombre y la máquina.

Bibliografía

GUBERN, ROMAN. CAP V “De la inteligencia a la emoción y el deseo artificiales”, en EL EROS ELECTRÓNICO. ED. TAURUS, MÉXICO, 2000.

PISCITELLI, ALEJANDRO. CAP. 3 “El complejo de Frankenstein. El impacto de los robots en las imágenes del hombre”; CAP. 4 “El tiempo se acaba. Del péndulo a la maquina virtual”, en Meta-Cultura : el eclipse de los medios masivos en la era de Internet. La Crujía, Bs. As., 2002.

UNIDAD II: DEL PIGMENTO AL PÍXEL

Arte y Tecnología: de la reproductibilidad analógica de la obra a la digitalización virtual de la experiencia estética. Arqueología de la imagen: de la pintura rupestre a la imagen sintética.

Bibliografía

GUBERN, ROMÁN. CAP III “La duplicación de lo visible: la imagen icónica”, en El simio informatizado, FUNDESCO, España,

GUBERN, ROMÁN. CAP. IV “Constitución de la iconosfera”; CAP V “El laberinto Digital”, en Del bisonte a la realidad virtual. Ed. ANAGRAMA, Barcelona, 1996.

DEBRAY, REGIS. CAP. 8 “Las tres edades de la mirada”, CAP 10 “Crónica de un cataclismo”; en Vida y muerte de la imagen: Historia de la mirada en occidente. Ed. PAIDOS, Barcelona, 1994.

LÉVY, PIERRE. CAP. II “La infraestructura técnica del mundo virtual”; CAP. III “Lo digital o la virtualización de la información”, en CIBERCULTURA, Ed. ANTHROPOS.

LEVIS, DIEGO. Arte y Computadoras: del pigmento al bit. Ed. NORMA, Bs. As., 2001.

UNIDAD III: DISEÑO DE LA INFORMACIÓN

Periodismo visual. Géneros periodísticos contextuales: Infografía. Infografía periodística e Infografía Digital. Multimedia. Elementos del Multimedia. Diseño de Interfaces. El lenguaje multimedia: Texto, Imagen, Audio, Video y Animación

Bibliografía

CAIRO, Alberto. Interactividad en Infografía de prensa. University of North Carolina at Chapel Hill. Artículo publicado en el volumen Malofiej 15 (Marzo de 2008)

HIDALGO, Antonio López. Géneros periodísticos complementarios. Una aproximación crítica a los formatos del periodismo visual. Alfaomega Grupo Editor, México, 2009.

- GEMMA, Ferreres. La Infografía periodística. En <http://tintachina.com>, 1995.
- MATA MORALES, M.d. y RAZO, Rodríguez. Cap. 1 "Infografías", en Sistema de información para la enseñanza de la sexualidad. Universidad de las Américas, Puebla, 2006.
- COLE, Raymond, "Infografía: tipologías", en Revista Latina de Comunicación Social, número 57, de enero-junio de 2004, La Laguna (Tenerife).
- ALBARRACIN, Santiago. "Elementos del entorno multimedial".
- INET. Documento Multimedia Educativa.

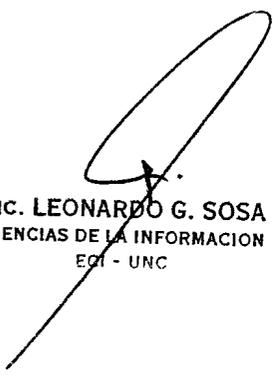
UNIDAD IV: MAQUINAS NARRATIVAS: INTERFACES Y METÁFORAS

La industria de los Videojuegos. Los entornos de lo real-verosímil. Hiper-realismo y Realidad Virtual.

Bibliografía

- MORENO, Pedro Manuel. "El videojuego: lecciones de la primera cultura multimedia", en BUSTAMANTE, Enrique (coord.) Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación. Industrias culturales en la era digital. Ed. Gedisa, Barcelona, 2003
- SARLO, Beatriz. Cap. "Games en CDROM: mitologías tridimensionales", en Escenas de la vida posmoderna.
- DYER-WHITEFORD. "Sobre la contestación al capitalismo cognitivo. Composición de clase en la industria de los videojuegos y de los juegos de ordenador".
- LEVIS, Diego. Los videojuegos, un fenómeno de masas: qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual. PAIDOS. Colección PAPELES DE COMUNICACIÓN. 1997

Salta, noviembre de 2010


LIC. LEONARDO G. SOSA
CIENCIAS DE LA INFORMACION
EQI - UNC