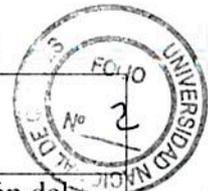


**Universidad Nacional de Quilmes
Escuela Universitaria de Artes
Programa Libre**

CARRERA/S:	Licenciatura en Artes y Tecnología
AÑO:	2019
ASIGNATURA:	Interfaces y diseño de interacciones para la práctica artística
CRÉDITOS:	10 créditos
TIPO DE ASIGNATURA:	Teórico- Práctica
PRESENTACION Y OBJETIVOS:	
<p>Que los alumnos comprendan diferentes formas en las que los artistas de las nuevas tecnologías utilizan para hacer arte interactivo. Que los alumnos aprendan a diferenciar entre las distintas taxonomías que diferencian los campos de acción del arte y los nuevos medios. Que los alumnos comprendan las diferentes partes en que se realiza un Análisis del Ciclo del Interactivo. Que los alumnos realicen análisis del Ciclo del Interactivo. Que los alumnos conozcan las principales obras de arte interactivo.</p>	
CONTENIDOS MÍNIMOS:	
<p>Human-Computer Interface. Interfaz gráfica de usuario. Historia y consolidación. Nociones de diseño de interfaces y su aplicación en las artes. Usabilidad. Desarrollos de las ciencias cognitivas. Interfaces físicas. Realidad virtual. Pantallas. Del radar al touchscreen. Posibilidades artísticas.</p>	
CONTENIDOS TEMÁTICOS O UNIDADES:	
<p>Unidad 1. Interface y metáfora La interfaz, la metáfora; La virtualidad y sus realidades; El continuo de realidades mixtas; El Ciclo interactivo Unidad 2. La interactividad y la conectividad: telepresencia, net art Webart; Net art como denuncia política; Net art y bioarte; Net art y vida artificial; Net art y sensaciones extremas; Net art y espacios públicos; Net art y redes sociales Unidad 3. La interacción y la vida: Bioarte, arte transgénico, arte tisular El nuevo paradigma del bioarte: la Vida Artificial seca; la Vida Artificial húmeda y el Bioarte: La vida como materia de la escritura, Contra el determinismo, El arte transgénico, una nueva forma de hacer arte, El bioarte y la transgresión de la taxonomía Unidad 4: Arte de la información. La Visualización de datos; el BrowserArt; las Bases de Datos Unidad 5: Juegos y Tecnología Poética Estética del código, código del juego</p>	



MODALIDAD DE EVALUACIÓN:

El sistema de aprobación de la asignatura se rige por la normativa detallada en la Resolución del Consejo Superior de la Universidad Nacional de Quilmes (**RSC 201/18**), en el Capítulo II “Evaluación y acreditación / “Título I. Modalidad Virtual” y sus artículos correspondientes donde constan tanto las condiciones para alcanzar la regularidad de la asignatura como el régimen de exámenes finales.

<http://www.unq.edu.ar/advf/documentos/5bbb4416f0cdd.pdf>

Se solicitará al/la alumno/a la realización de un trabajo práctico con una temática puntual que será determinada por el jurado y que tenga en consideración los contenidos de las Unidades 1, 2, 3 y 4, el cual deberá ser presentado 15 días antes de la fecha del examen y enviado a la cuenta de la dirección de la carrera y a la dirección electrónica del tutor. Luego de ello, el/la alumno/a deberá cumplimentar un examen escrito.

BIBLIOGRAFIA OBLIGATORIA:

Carpeta de Trabajo de “Interfaces y Diseño de la interacción para la Práctica Artística”, Causa E., Joselevich F., Editorial de la Universidad Nacional de Quilmes, 2011.

“La era postmedia”, José Luis Brea.

“Los espejos transformantes” del escrito “Los armónicos de la interacción”, David Rockeby, 1990.

“Los espejos transformantes”, Jim Campbell, 1996.

Milgram-Takemura-Kishino-Utsumi “Realidades Mixtas”

“Tecnopoéticas Argentinas”, Claudia Kosak (ed), pp.169-176

“Narrativa, arte, código”, Santiago Ortíz

<http://www.ekac.org/gfpbunnyspanish.html>, GFP Bunny [“Conejita PVF”], Eduardo Kac

BIBLIOGRAFIA DE CONSULTA:

“Sensible” de Emiliano Causa y Matías Romero Costas

“http://www.biopus.com.ar/txt/textos/Sensible_interactividad_vida_artificial_y_musica_en_tiempo_real.pdf”

Naoko Tosa “Unconscious Flow”, consultado el 12/Abr/2013

“<http://www.fundacion.telefonica.com/es/at/vida/vida10/paginas/v3/tosa.html>”

“Ilusiones de Diálogo”, Jim Campbell

“Los armónicos de la interacción”, Rockeby

Stelarc, “Walking Head Robot”, <http://stelarc.org/?catID=20244>

Blog “El Arte en la Edad del Silicio”, <http://blogs.elpais.com/arte-en-la-edad-silicio/2012/09/buscando-el-rostro-del-poder.html>

“Escenarios para la creatividad actual. Nuevas estrategias para las prácticas artísticas después de la postmodernidad”, José Ramón Alcalá

“Tecnopoéticas Argentinas”, Claudia Kosak (ed), pp.22-29

“Tecnopoéticas Argentinas”, Claudia Kosak (ed), pp.182-197

<http://www.ekac.org/gfpbunnyspanish.html>, GFP Bunny [“Conejita PVF”], Eduardo Kac

“In John Simon's Art, Everything Is Possible”, Matthew Mirapaul.

<http://numeral.com/articles/041797mirapaul/041797mirapaul.html>



[Handwritten signature]
Firma y Aclaración:
Director de carrera

María Julia Augé
Directora
Licenciatura en Artes y Tecnologías
Universidad Nacional de Quilmes

Firma y Aclaración:
Docente

RES N° 093 / 19