



RIDAA
Repositorio Institucional
Digital de Acceso Abierto de la
Universidad Nacional de Quilmes



Universidad
Nacional
de Quilmes

Universidad Nacional de Quilmes. Escuela Universitaria de Artes

Interfaces y diseño de interacciones para la práctica artística



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Argentina.
Atribución - No Comercial - Compartir Igual 2.5
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/ar/>

Documento descargado de RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes de la Universidad Nacional de Quilmes

Cita recomendada:

Universidad Nacional de Quilmes. Escuela Universitaria de Artes. (2019). *Interfaces y diseño de interacciones para la práctica artística. (Programa)*. Bernal, Argentina: Universidad Nacional de Quilmes. Disponible en RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes <http://ridaa.unq.edu.ar/handle/20.500.11807/6073>

Puede encontrar éste y otros documentos en: <https://ridaa.unq.edu.ar>

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

CARRERA:	Licenciatura en Artes Digitales
AÑO:	2019
ASIGNATURA:	Interfaces y Diseño de Interacciones para la Práctica Artística
CRÉDITOS:	10 créditos
TIPO DE ASIGNATURA:	Teórica- Práctica
PRESENTACION Y OBJETIVOS:	
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	
CONTENIDOS MÍNIMOS:	
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.	
CONTENIDOS TEMÁTICOS O UNIDADES:	
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 transgenético, 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

MODALIDAD DE EVALUACIÓN:

Según el régimen de estudio vigente aprobado por la Universidad Nacional de Quilmes según **Resolución (CS): 201/18.**

<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 Rockeyby, 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 "UnconsciousFlow", 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", Rockeyby
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>



Rodolfo J. Gastón

Firma y Aclaración:
Director de carrera