




Universidad Nacional de Quilmes
Escuela Universitaria de Artes
Programa Regular

CARRERA/S:	Licenciatura en Artes y Tecnología
AÑO:	2022
ASIGNATURA:	Interfaces y Diseño de Interacciones para la Práctica Artística
DOCENTE:	Federico Joselevich
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 transgenético, arte tisular El nuevo paradigma del bioarte; la Vida Artificial seca; la Vida Artificial húmeda y el Bioarte: La</p>	

<p>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</p> <p>Unidad 4: Arte de la información. La Visualización de datos; el BrowserArt; las Bases de Datos</p> <p>Unidad 5: Juegos y Tecnología Poética Estética del código, código del juego.</p>
<p>MODALIDAD DE EVALUACIÓN:</p>
<p>Elsistemadeaprobaciónde laasignaturaserigepor lanormativadetallada en laResolucióndelConsejoSuperiordelaUniversidad NacionaldeQuilmes(RSC 201/18),enelCapítuloII</p> <p>“Evaluación y acreditación / “Título I. Modalidad Virtual” y sus artículos correspondientes dondeconstan tantolas condiciones para alcanzar la regularidad de la asignatura como el régimen deexámenesfinales.</p> <p>http://www.unq.edu.ar/advf/documentos/5bbb4416f0cdd.pdf</p>
<p>Se desarrollará un trabajo práctico por cada unidad del programa, representando cada uno el 20% de la nota final de la cursada. Luego el/la alumno/a deberá cumplimentar un examen final integrador</p>
<p>BIBLIOGRAFIA OBLIGATORIA:</p>
<p>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.</p> <p>“La era postmedia”, José Luis Brea.</p> <p>"Los espejos transformantes" del escrito “Los armónicos de la interacción”, David Rockeby, 1990.</p> <p>"Los espejos transformantes", Jim Campbell, 1996.</p> <p>Milgram-Takemura-Kishino-Utsumi “Realidades Mixtas”</p> <p>“Tecnopoéticas Argentinas”, Claudia Kosak (ed), pp.169-176</p> <p>“Narrativa, arte, código”, Santiago Ortíz</p> <p>http://www.ekac.org/gfpbunnyspanish.html, GFP Bunny ["Conejita PVF"], Eduardo Kac</p>
<p>BIBLIOGRAFIA DE CONSULTA:</p>
<p>“Sensible” de Emiliano Causa y Matías Romero Costas</p> <p>“http://www.emilianocausa.com.ar/emiliano/textos/Sensible_interactividad_vida_artificial_y_musica_en_tiempo_real.pdf”</p> <p>Naoko Tosa “Unconscious Flow”, consultado el 12/Abr/2013</p> <p>“http://www.fundacion.telefonica.com/es/at/vida/vida10/paginas/v3/tosa.html”</p> <p>“Ilusiones de Diálogo”, Jim Campbell</p> <p>“Los armónicos de la interacción”, Rockeby</p> <p>Stelarc, “Walking Head Robot”, http://stelarc.org/?catID=20244</p> <p>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</p> <p>“Escenarios para la creatividad actual. Nuevas estrategias para las prácticas artísticas después de la postmodernidad”, José Ramón Alcalá</p> <p>“Tecnopoéticas Argentinas”, Claudia Kosak (ed), pp.22-29</p> <p>“Tecnopoéticas Argentinas”, Claudia Kosak (ed), pp.182-197</p>

<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>

Firma y Aclaración:
Director de carrera



Federico Josebuich

Firma y Aclaración:
Docente