

UPC/ Universidad Provincial de Córdoba

**Ciclo de Complementación Curricular
Licenciatura en Diseño**

Asignatura: LENGUAJE DIGITAL

**Profesores: PAGOLA, Lila; PERALTA, Juan José; RODRÍGUEZ, Raúl;
DALLERA, Mariana; BONETTO, Guillermo.**

Fundamentación

Desde las últimas tres décadas del siglo XX, con el advenimiento de la computación personal y en especial desde la expansión de Internet y las redes sociales, el uso de aplicaciones informáticas y la inserción de servicios digitales en el ejercicio profesional del diseño se ha incrementado exponencialmente, transformando y -en algunos casos- reemplazando viejos modos de producción. Sin embargo, la digitalización creciente de las actividades en el ámbito de la formación en diseño así como en las prácticas profesionales coexiste con formas tradicionales de trabajo, en muchos casos debido a los distintos grados de alfabetización digital entre sus actores, formados bajo currículas que no incluían recursos digitales.

Esta asignatura busca presentar y discutir los fundamentos conceptuales de la cibercultura, caracterizando la especificidad de los lenguajes digitales y analizando los procesos y tendencias en curso, a través de la experiencia concreta con una selección de teorías, recursos, servicios así como modalidades de trabajo y relación entre profesionales que permiten las herramientas de la actualidad; con acento en aquellas que sean de acceso abierto, libre y en línea. El sujeto de aprendizaje tomará contacto con conceptos y paradigmas comunicacionales, sociológicos y tecnológicos para hacer un uso consciente y crítico de dichas herramientas a nivel personal y profesional.

Conociendo la diversidad de orígenes disciplinares de nuestros estudiantes, y la vertiginosa obsolescencia de las herramientas digitales, la Cátedra propone una experiencia de aprendizaje autogestionado guiado por los docentes, bajo el principio de la formación permanente y el “aprender a aprender”. El material bibliográfico y los recursos digitales propuestos buscan estimular un trayecto propio de descubrimiento, asociación, uso y aprovechamiento de buscadores, redes sociales, comunidades de práctica, wikis, aplicaciones móviles, redes peer-to-peer, servicios cloud, etc.

Objetivos generales:

- Reconocer el aporte de las tecnologías de comunicación y producción digital para la profesión del Diseñador en su desempeño laboral presente, desde una perspectiva crítica, consciente y operativa.
- Conocer herramientas disponibles para la interacción, el mercadeo profesional, el envío de documentos, el teletrabajo, el trabajo integrado y cooperativo en grupos, la promoción, etc.
- Promover en el alumno la adquisición de competencias que le permitan aprender, encontrar, seleccionar contenido y descubrir nuevas herramientas y servicios en Internet que signifiquen beneficios para su actividad profesional.

Programación

Horas presenciales: 24hs semestrales. 8 clases de 3hs.

Unidad 1 Nuevos medios

Relación tecnología-sociedad. Teorías de la sociología de la técnica. Determinismo tecnológico, social, socio-técnico. La concepción protésica, instrumental y sustantivista. Brecha digital. Cibercultura. El lenguaje de la cultura digital. Nuevos medios: conceptos de diseño, y especificidad del diseño interactivo. La herramienta digital: definición, características generales, posibilidades. Multimedia, hipertexto, interactividad.

2 clases (incluido diagnóstico) – Recursos: Aula con proyector e internet

Clase 1 – Diagnóstico. Introducción. Programación del curso. Exposición, demostración de U1.

Recursos: Aula con proyector e internet

Clase 2 –Exposición, demostración de U1.

Recursos: Aula con proyector e internet

Unidad 2 Diseño en la cultura digital

Desafíos a la comunicación planteadas desde la forma técnica: reproductibilidad, acceso global, horizontalidad. El diseño y la mediación técnica. Interfaces, cajas negras. Tecnologías libres. Teletrabajo. Privacidad, seguridad, ciudadanía digital, folksonomía. Data mining. Economía Long Tail. Debate pro-am (profesional-amateur).

Clase 3 –Exposición, demostración de U2.

Recursos: Aula con proyector e internet

Clase 4 –Evaluación Escrita (teórica) examen estructurado

Recursos: Aula con mesas individuales para examen escrito

Unidad 3 Aprendizaje aumentado: recursos digitales para el aprendizaje

Aprendizaje aumentado, cognición distribuida, inteligencia colectiva. Competencias para manejar, seleccionar, vincular, publicar, comentar información. Herramientas de búsqueda y curación de contenidos. Web 2.0. Redes sociales. Web semántica

Clase 5 –Exposición de U3. Práctica en laboratorio. Explicación de Evaluación Final. Tutoría.

Recursos: Laboratorio de informática con proyector e internet

Clase 6 – Práctica en laboratorio. Tutoría y práctica de laboratorio para Evaluación Final.

Recursos: Laboratorio de informática con proyector e internet

Clase 7 – Evaluación Final Integradora (práctica), expositiva

Recursos: Aula con proyector e internet

Clase 8 – Recuperatorios de Ev1 y Ev2

Recursos: Aula menor con PC e internet

Modalidad académica:

Instancias de evaluación: 2 (dos), 1 (una) es recuperable

1ra: Teórico individual escrito – examen estructurado

2ra: TP Grupal Final. Selección, vinculación y producción de contenidos, publicación online.

Condiciones para regularizar

75% de asistencia

100% TP aprobados con 4 (cuatro) o más

1 TP se puede recuperar (ausente o desaprobado)

Condiciones para promocionar la materia

75% asistencia

100% TP aprobados, ambos con 7 o más, sin haber recuperado.

Bibliografía Básica

- AAVV (2006) **Copyleft. Manual de uso**. Ed. Traficantes de sueños. España.
- Bonsiepe, Gui. (1995) **Del objeto a la interfase**. Mutaciones del diseño. Buenos Aires. Ed. Infinito. 1999.
- Brea, José Luis (2002) **La era postmedia**. Edición en PDF. <http://www.laerapostmedia.net/>
- BUSANICHE, Beatriz editora (2010) **Argentina copyleft. La crisis del modelo de derecho de autor y las prácticas para democratizar la cultura**, Córdoba, Editorial Fundación Vía Libre y Fundación Böll Cono Sur.
- Castaño, Cecilia (2008) **La segunda brecha digital**. Edit. Cátedra. Madrid.
- Cobo, Cristóbal y Pardo, Hugo (2007) **Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food**. Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic. Flacso México. Barcelona / México DF. En línea en: <http://www.planetaweb2.net/>
- Flusser, Vilem (1976). **Hacia una filosofía de la fotografía**. Editorial Trillas. México.
- Himanen, Pekka (2001). **La ética hacker y el espíritu de la era de la información**.. <http://www.educacionenvalores.org/IMG/pdf/pekka.pdf>
- Jordan, Ken y Packer, Randall. **Multimedia. From Wagner to virtual reality**. [Overture](#). 2000
- Landow, George, P. **Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología**. Editorial Barcelona: Paidós, 1996.
- Levy, Pierre. [Cibercultura](#). Ed. Anthropos. México. 2007.
- **Las tecnologías de la inteligencia**. Ediciones Buenos Aires. 1994.
- Lister, Martin (comp.) **La imagen fotográfica en la cultura digital**. Ed. Paidos. Bs. As.
- Machado, Arlindo. **El paisaje mediático**. Ed. Del Rojas. Buenos Aires. 2000.
- Maldonado, Tomás. **Crítica a la razón informática**. (1997) Barcelona. Paidós. 1998.
- MANOVICH, Lev. (2005) El lenguaje de los nuevos medios. Editorial Paidós: Buenos Aires.
- (2002) *La vanguardia como software*. En línea en <http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/manovich1002/manovich1002.html> Diciembre 2002. Art Nodes UOC. Consultado el 9 de diciembre de 2012.
- Orihuela Jose Luis y Santos María L., **Introducción al diseño digital**. Anaya Multimedia. 1999.
- Packer, Randall y Jordan, Ken (ed). **Multimedia. From Wagner to virtual reality**. W.W. Norton and co. Nueva York. 2002.
- Parente, Diego. **Del órgano al artefacto**. EDULP. La Plata. 2010.
- Scolari, Carlos. **Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales**. Edit. Gedisa. España. 2004.

Urresti, Marcelo (ed) **Ciberculturas juveniles**. Ed. La Crujía. Buenos Aires. 2008

Winner, Langdon **¿Tienen política los artefactos?** En línea en:

<http://www.oei.org.co/cts/winner.htm> OEI. 1983

Bibliografía ampliatoria

FONTCUBERTA, Joan (2010). La cámara de Pandora. Editorial G.Gili: Barcelona.

JACOBO, Mónica (2010) “Videojuegos y arte. Primeras manifestaciones del Game Art en Argentina”, en: *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N°41*

Año XII, Vol. 41, pp 99-108, Buenos Aires, Argentina Disponible en:

http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=377&id_articulo=8194 [última consulta: 04-01 de 2012]

KOZAK, Claudia (ed.) (2012). *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*. Buenos Aires: Caja Negra

----- (comp.) (2011) *Poéticas tecnológicas, transdisciplina y sociedad. Actas del Seminario Internacional Ludión/Paragraphe*. Buenos Aires: Exploratorio Ludión. Disponible en:

http://ludion.com.ar/articulos.php?articulo_id=54 consultado el 9 de diciembre de 2012.

Lessig, Lawrence. **Cultura Libre**. 2004. Edición en línea:

http://biblioweb.sindominio.net/pensamiento/por_una_cultura_libre.pdf

Meyer, Pedro. **Hacia una redefinición de la fotografía documental**. Edición en línea en

<http://zonezero.com/editorial/abril00/pdf/abril00.pdf>