

# Máster oficial en Enseñanzas Artísticas

Curso 2018-2019

---

Guía docente de  
**Interacción y Lenguaje**  
Máster en Diseño Interactivo

### 1. Identificación de la asignatura

Tipo	METODOLÓGICAS
Especialidad	Máster en Diseño Interactivo
Periodo de impartición	2º semestre
Nº créditos	3

### 2. Profesor responsable de la asignatura

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Oliet Palá, Julia María	juliaoliet@gmail.com

### 3. Relación de profesores que imparten docencia

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Oliet Palá, Julia María	juliaoliet@gmail.com	

### 4. Presentación de la asignatura

La asignatura Interface y lenguaje se propone explorar y analizar los fenómenos y afectaciones que la tecnología digital ha desarrollado en la cultura contemporánea y en la modificación en el comportamiento social de individuos y de los colectivos.

Pero nuestro enfoque o perspectiva de análisis no se ceñirá exclusivamente al intento de clasificar el desarrollo de esta nueva Cultura Digital a partir sólo de los descubrimientos tecnológicos, con ello, pareciera relativamente fácil explicar el comportamiento asociado a algún acontecimiento.

Con ese enfoque, los procesos sociales relacionados con los aspectos culturales suelen ser omitidos o en muchos casos subordinados a la tecnología, porque sirven de recursos analíticos por su valor instrumental para interpretar a la sociedad, pero obvian con ello la posibilidad de construir perspectivas de análisis más integradoras, donde los procesos sociales no estén separados de lo económico, lo político, lo cultural y de lo comunicativo.

Además y aunque también se puede denominar "cultura digital" a los saberes y conocimientos que se requieren y derivan de las diferentes herramientas digitales, su definición se ha apartado cada vez más de las herramientas y se ha enfocado más en los cambios que sus usos generan en los individuos.

La evolución de la Cultura Digital y sus parámetros (cultura colaborativa, conocimiento abierto, e\_learning, modificaciones y nuevas perspectivas para el aprendizaje, comunicación digital y cambio social, desafíos a la industria cultural, identidad, ciberespacio etc) y la comprensión de los nuevos entornos interactivos, el mercado, usos tendencias serán analizados desde aquí.

La asignatura se ocupará también del conocimiento de los condicionamientos comunicativos, estéticos, sociológicos y culturales de los medios emergentes; sus códigos, posibilidades y contribuciones.

En los últimos años el incremento de las investigaciones en el diseño de aplicaciones, entornos y sistemas interactivos ha tenido como resultado el desarrollo de sistemas inmersivos y no inmersivos cuya diferencia fundamental se centra en el tipo de interfaz utilizado.

Estas nuevas formas de interacción apuntan a un cambio cualitativo en la comunicación que incide en

una participación más intuitiva por parte de los usuarios orientada a lo visual, sensorial, a tiempo real, retroactiva, no-lineal, multidimensional y virtual.

Realidad aumentada, entornos inmersivos, visualización e interacción con la información (network), internet de las cosas, apps para dispositivos móviles son ámbitos de desarrollo que serán analizados desde la asignatura.

El estudio del lenguaje y de los códigos de la interacción y del interface nos llevará también a analizar las intersecciones entre el Arte, el Diseño, la Ciencia y la Tecnología en entornos experimentales de comunicación.

## 5. Competencias

<b>Competencias básicas (comunes a cualquier titulación de Máster)</b>
<b>CB01.</b> Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y en la aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
<b>CB02.</b> Aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
<b>CB03.</b> Integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
<b>CB05.</b> Poseer las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
<b>Competencias transversales (comunes a otras asignaturas del título superior de Máster en diseño interactivo)</b>
<b>CT06.</b> Adquirir un conocimiento integral del contexto social y organizativo en que se desarrollan los proyectos avanzados de diseño interactivo y dar una respuesta a las necesidades y demandas profesionales, organizativas y sociales, modificando e introduciendo elementos nuevos en los procesos y en los resultados en la práctica del diseño
<b>CT08.</b> Desarrollar metodologías de investigación avanzadas en el ámbito del diseño interactivo que permitan una utilización innovadora de las tecnologías aplicables al diseño y a la comunicación.
<b>CY10.</b> Comprender los valores de igualdad y sostenibilidad, así como la apreciación de los significados culturales de las tecnologías de la información y la comunicación a la hora de la realización de proyectos avanzados de diseño interactivo
<b>Competencias específicas (propias de esta asignatura)</b>
<b>CE01.</b> Conocer la evolución del concepto, desde la época en la que los seres humanos utilizaron por primera vez las herramientas para aumentar sus capacidades, hasta el momento actual en el que la interacción está dominada por la invención del ordenador
<b>CE02.</b> Conocer el papel de las nuevas tecnologías en la evolución de los medios de comunicación, y el crecimiento de los medios interactivos
<b>CE03.</b> Conocer los condicionamientos estéticos, sociológicos y culturales de los medios emergentes, sus códigos, posibilidades y contribuciones.
<b>Otras competencias específicas (propias de esta asignatura, no contempladas en el plan de estudios)</b>
<b>CE04</b> Conocer la formación del término cultura y sus acepciones
<b>CE05</b> Conocimiento parámetros y paradigmas que conforman la Cultura Digital.
<b>CE06</b> Conocer las relaciones entre las Humanidades y la Ciencia en la Cultura Digital

## 6. Resultados del aprendizaje

Conocer los principales parámetros que conforman la Cultura Digital

Saber relacionar contextos instrumentales, ideológicos y sociales.

Adquirir una capacidad de análisis y una actitud crítica

Saber precipitar el conocimiento a través de la búsqueda y de la investigación de forma autónoma

Saber generar "escenarios" que ayuden a iluminar problemas éticos,y/o políticos y/o estéticos mediante la realización de proyectos teórico-prácticos.

## 7. Contenidos

Bloque temático	Tema
UD1.-CULTURA DIGITAL"	-Cultura. Formación del concepto de cultura. Acepciones -De la digitalización de la cultura a la cultura digital.
	-Cultura digital . Paradigmas. y perspectivas / -Perspectivas. Ideologías y Aceleración tecnológica. "La Modernidad líquida"/"Sapiens y Homo deus"
	-Conocimientos abierto/ Cultura colaborativa/ cooperación solidaria/ Innovación social -Globalización/ciberespacio/ personalidad digital e identidad/comunicación digital y cambio social/el tiempo en la cultura digital -Educación y aprendizaje en la cultura digital/ Nuevos modelos./ el E_learning/ Pensamiento Maker -Cultura digital y humanidades digitales /identidades culturales/desafíos en el sector cultural -El sujeto, el consumidor y las comunidades/nuevos hábitos de consumo
UD2.- EL LENGUAJE DE LOS NUEVOS MEDIOS	.Interacción y lenguaje/Evolución de los nuevos medios. Multimedia/ /Medios híbridos/Metamedia
	-Evolución del Arte de los nuevos medios, Intermedia, performance, instalaciones, videoarte, net art.
	- Intersecciones de los medios.Relaciones Arte, Diseño, Ciencia y tecnología. - Diseño e interacción /Network/ Interacción y espacio Físico/ /Realidad Aumentada/ internet de las cosas/ visualización de datos y Big data.

## 8. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:
Ejercicios teórico_prácticos
Lecturas y comentarios de texto
Presentaciones orales
Prueba escrita
talleres

## 9. Planificación temporal del trabajo del estudiante

	HORAS
Clases teórico-prácticas (a)	22
Otras actividades formativas (a)	5h
Realización de pruebas (a)	3h
Preparación del estudiante para clases teórico- prácticas (b)	35
Preparación del estudiante para realización de pruebas (b)	10
<b>Total de horas de trabajo del estudiante (a+b)</b>	<b>75</b>

## 10. Metodología

Esta asignatura es de carácter teórico-práctico.

Las clases teóricas deben conseguir transmitir y precipitar el conocimiento, así como promover la reflexión como actitud habitual del estudiante.

Los ejercicios prácticos están planificados con la intención de activar el conocimiento teórico y pretenden facilitar al alumno la adquisición de una actitud reflexiva y crítica, de una capacidad de análisis y de unos esquemas metodológicos fundamentados.

El objetivo de los ejercicios prácticos es que el estudiante genere escenarios para el debate.

Las líneas que orientan esta programación responden al objeto de estudio de la Cultura digital abordado desde el la teoría, mostrando al alumno los conceptos necesarios que le permitan conocer sus características específicas , sus paradigmas y sus diferentes ámbitos y contextos.

El aprendizaje teórico, no consiste en una recepción pasiva del conocimiento por parte de alumno, sino más bien en un proceso proactivo búsqueda y de asimilación, que debe ser apoyado para su optimización en ejercicios que activen la búsqueda.

La tarea del docente debe consistir en programar las actividades y situaciones de aprendizaje adecuadas, que permitan conectar activamente la estructura conceptual de la disciplina con la estructura cognoscitiva previa del alumno.

En una asignatura como Interface y Lenguaje es importantísimo ilustrar los contenidos con el visionado habitual de imágenes, videos, muestras en internet en sus diversos formatos. ejemplos todos ellos en relación a las actividades y al estudio de los contenidos.

Utilizaremos el visionado de charlas de personas que ilustran y están a la vanguardia en estos temas.

La lectura de artículos que serán facilitadas en el aula virtual es fundamental para el análisis y la reflexión fuera del aula. Esta formación teórica del alumno se completará con ejercicios de análisis y con ejercicios prácticos relacionados con los contenidos de las las unidades didácticas.

### **Estructura del desarrollo de los contenidos.**

#### **•Desarrollo teórico de los contenidos:**

Explicación teórica por parte del profesor del tema a tratar.

Visionado de ejemplos y de charlas.

En muchos casos el alumno tendrá que realizar además lecturas y comentarios a propuesta del profesor que servirán al estudio y análisis de los contenidos.

Links y subida de archivos de apuntes /aula virtual .

•Propuesta de ejercicios de análisis: Se pretende que los estudiantes comprueben si van asimilando los

conceptos explicados mediante el análisis de casos concretos.  
Presentación oral de los ejercicios por parte de los alumnos .

•**Realización de los ejercicios práctico:**

La asignatura tiene una dimensión práctica y por tanto se plantea que los estudiantes han de abordar la realización de ejercicios prácticos en relación a los temas y contenidos teóricos tratados.  
Presentación oral de los ejercicios por parte de los alumnos

## 11. Evaluación y calificación

### 11.1. Instrumentos de evaluación asociados a las metodologías docentes aplicadas

- Comentarios de texto.
- Documentación del ejercicio. Procesos de investigación y análisis
- Presentaciones orales
- ejercicios teórico prácticos de generación de escenarios para el debate
- Asistencia y participación en el taller propuesto
- Prueba escrita

### 11.2. Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación se basarán en el grado de consecución de los objetivos y el dominio de las competencias expresadas en esta programación didáctica. La evaluación del rendimiento de los alumnos se llevará a cabo de forma continuada a lo largo de todo el semestre.

Ejercicios y trabajo práctico.

- Se realizarán trabajos en relación a algunas de las lecturas planteadas. Así mismo se realizarán comentarios de textos breves que se entregarán con algunos de los temas tratados en el curso.
- Se realizará algún debate preparado en torno a alguno de los temas surgidos del contenido teórico.
- Se realizarán varios trabajos teórico-prácticos.

Evaluación final.

- Se realizará un examen final de evaluación sobre el contenido teórico expuesto en clase.

Los ejercicios se propondrán teniendo en cuenta un tiempo razonable para su resolución. Se considera importante la entrega de los ejercicios y trabajos propuestos para superar la evaluación.

Se valorará la adquisición de los conocimientos teóricos referidos a cada unidad didáctica, y la capacidad de asociación de estos con los adquiridos previamente.

Cualquier otro trabajo, o aportación opcional o voluntaria que se sume a los requisitos establecidos incrementará la calificación del alumno.

También se valorarán las siguientes actitudes:

- Una actitud crítica y reflexiva hacia los fenómenos relacionados con la Tecnología y con la Cultura Digital, así como la capacidad de comprensión y conceptualización acerca de ella.
- La actitud positiva de superación, interés y curiosidad.
- El uso y manejo de bibliografía y materiales propios o facilitados por el profesor

### 11.3. Criterios de calificación

Las calificaciones se expresarán numéricamente de 0 a 10, con un decimal.

La condición indispensable para aprobar el semestre será haber presentado todos los trabajos propuestos en las fechas programadas y haber conseguido una valoración positiva en la mayoría de los objetivos.

La aplicación de criterios de evaluación continua, requerirá la asistencia regular y puntual del alumno a las actividades lectivas, así como al resto de las actividades programadas.

El alumno que al final del curso no obtuviera la calificación de aprobado podrá presentarse a un examen final sobre los objetivos y contenidos mínimos de esta guía docente.

El alumno podrá recibir o no, una nota numérica de cada trabajo, con criterio calificativo particular de cada docente, suma ponderada de criterios, modelo de rúbrica, etc... expuesto en las unidades didácticas

11.4. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Ejercicios teórico prácticos	40%
Presentaciones orales	10%
Asistencia	10%
Prueba escrita	25%
Lecturas y comentarios	15%
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

11.5. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Aquellos alumnos que no cumplan el requisito del porcentaje previsto de asistencia a clase, los criterios serán los siguientes:

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Ejercicios teórico prácticos	50%
Prueba escrita	50%
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

11.6. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Para aquellos alumnos que no hayan superado la evaluación ordinaria. Todas las pruebas de evaluación deben realizarse de forma presencial en el periodo establecido.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prueba escrita teórico- práctica	100%
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

12. Recursos y materiales didácticos

Muchos de los recursos y materiales didácticos se colgarán en el aula virtual, por lo que nos remitimos a ella pero indicamos una bibliografía general y complementaria así como los recursos más utilizados. Otros links más específicos se colgarán en cada uno de los temas y documentos del aula.

### 12.1. Bibliografía general

Título	<i>La cultura en el mundo de la modernidad líquida</i>
Autor	BAUMAN, Zigmunt
Editorial	Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires, 2013
Título	<i>Homo Deus: Breve historia del mañana</i>
Autor	NOAH HARARI, Yuval
Editorial	Debate, 2016
Título	<i>Telos nº 88: La Cultura digital</i>
Autor	BUSTAMANTE; Enrique
Editorial	Revistas, 2011
Título	<i>El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital</i>
Autor	MANOVICH; Lev
Editorial	Paidós, 2005
Título	<i>Designing Interactions</i>
Autor	MOGGRIDGE, Bill
Editorial	MIT Press, 2006
Título	<i>El software toma el mando</i>
Autor	Manovich, Lev
Editorial	UOC; 2013
Título	<i>Arte, Ciencia y tecnología</i>
Autor	ALSINA, Pau
Editorial	UOC 2007

### 12.2. Bibliografía complementaria

Título	<i>Sapiens: De animales a dioses</i>
Autor	NOAH HARARI, Yuval
Editorial	Debate, 2014
Título	Information Arts: Intersections of Art, Science, and Technology.
Autor	WILSON, Stephen
Editorial	Cambridge: MIT Press, 2001
Título	<i>Digital Art</i>
Autor	AUL, Christiane
Editorial	Thames and Hudson, 2003
Título	<i>Designing Media</i>
Autor	MOGGRIDGE, Bill
Editorial	MIT Press, 2010



Título	<b><i>Here/There: Telepresence, Touch, and Art at the Interface</i></b>
Autor	PAULSEN; Krise
Editorial	MIT Press, 2017
Título	<b><i>MediaArHistories.</i></b>
Autor	GRAU, Oliver
Editorial	Cambridge: MIT Press, 2007
Título	<b><i>Control. Digitality as Cultural Logic</i></b>
Autor	FRANKLIN, Seb
Editorial	MIT Press, 2015

### 12.3. Direcciones web de interés

Blogs fundación telefónica	<a href="http://www.fundaciontelefonica.com/art_e_cultura/blogs/">http://www.fundaciontelefonica.com/art_e_cultura/blogs/</a>
Blog Cultura digital	<a href="https://ubaculturadigital.wordpress.com/">https://ubaculturadigital.wordpress.com/</a>
Blog humanidades digitales	<a href="http://humanidadesdigitales.net/blog/2014/01/01/grinugr-un-proyecto-disruptivo-sobre-culturas-digitales/">http://humanidadesdigitales.net/blog/2014/01/01/grinugr-un-proyecto-disruptivo-sobre-culturas-digitales/</a>
Publicaciones Fundación telefónica	<a href="http://www.fundaciontelefonica.com/art_e_cultura/publicaciones-listado/">http://www.fundaciontelefonica.com/art_e_cultura/publicaciones-listado/</a>
Libros digitalCulture. org	<a href="http://www.digitalculture.org/books/">http://www.digitalculture.org/books/</a>
Revista artNodes	<a href="http://artnodes.uoc.edu/">http://artnodes.uoc.edu/</a>
Blog Arte y cultura digital/UOC	<a href="http://laboralcentrodearte.uoc.edu/">http://laboralcentrodearte.uoc.edu/</a>
Internet Archive.	<a href="https://archive.org/">https://archive.org/</a>
Computer History Museum	<a href="http://www.computerhistory.org/">http://www.computerhistory.org/</a>
Revista Wired	<a href="https://www.wired.com/tag/digital-culture/">https://www.wired.com/tag/digital-culture/</a>
Revista Neural	<a href="http://neural.it/">http://neural.it/</a>
Blog Enrique Dans	<a href="https://www.enriquedans.com/">https://www.enriquedans.com/</a>

### 12.4. Otros materiales y recursos didácticos

TED TALKS /Videos Conferencias TED sobre Cultura Digital y Nuevos Medios
Revistas ssue / <a href="https://issuu.com/">https://issuu.com/</a>
Revistas colaborativas Flipboard creadas por la profesora / Interactive, Digital culture e Interactive Museums
Marcadores y alojamiento de archivos para compartir/ Dropox
Redes/ Pinterest

## 13. Profesorado

Nombre y apellidos	OLIET PALÁ; JULIA
--------------------	-------------------

Horario de atención a alumnos (si procede)	-
Correo electrónico	Juliaoliet@gmail.com
Departamento	Máster
Categoría	profesor
Titulación Académica	Licenciada en Bellas Artes
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	<p>Acceso al cuerpo de profesores mediante oposición para profesor de Teoría y práctica del Diseño.</p> <p>Realizó los cursos de doctorado en la facultad de Ciencias de la información en el departamento de Imagen y publicidad.</p> <p>20 años impartiendo la asignatura de Teoría de la Imagen y teoría de la Comunicación en diferentes planes de estudio: Especialidades experimentales, Ciclos Formativos y Estudios Superiores de Diseño y Grado en Diseño.</p> <p>Jefe de departamento de Diseño en la Escuela de Arte 10 del año 2004 al año 2007.</p> <p>Jefe de Estudios desde 2007 a 2012</p> <p>Ha participado junto con Ignacio Vázquez en la elaboración y redacción del Master de Diseño Interactivo propuesto por la Escuela Superior de Diseño de Madrid.</p> <p>Líneas de Investigación: Relaciones Arte, Diseño, Ciencia y Tecnología. Medios híbridos y Cultura digital.</p> <p>.</p>

#### 14. Información sobre la asignatura en cursos anteriores

Es el primer año en el que se imparte el Máster por lo que no podemos referir información sobre la asignatura en cursos anteriores.

15. Cronograma Semanas 1 a 6/ semana 8ª convocatoria ordinaria

CARÁCTER/ CREDITOS	PROFESORES	BLOQUES	SEMANA							
		TEMAS	1	2	3	4	5	6	7	
Ob 3	Julia Oliet	BLOQUES	UD1. Cultura Digital				UD2. El lenguaje de los Nuevos Medios	Semana sin docencia		
		TEMAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Cultura. Formación del concepto de cultura. Aceptaciones -De la digitalización de la cultura a la cultura digital</li> <li>-Cultura digital . Paradigmas. y perspectivas /</li> <li>-Perspectivas. Ideologías y Aceleración tecnológica. "La Modernidad líquida"/"Sapiens y Homo deus"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Conocimientos abierto/ Cultura colaborativa/ cooperación solidaria/ Innovación social</li> <li>-</li> <li>Globalización/cibere espacio/ personalidad digital e identidad/comunicación digital y cambio social/el tiempo en la cultura digital</li> <li>-Educación y aprendizaje en la cultura digital/ Nuevos modelos./ el E_learning/ Pensamiento Maker</li> <li>-Cultura digital y humanidades digitales /identidades culturales/desafíos en el sector cultural</li> <li>-El sujeto, el</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Interacción y lenguaje/Evolución de los nuevos medios. Multimedia/ / Medios híbridos/Metamedia</li> <li>-Evolución del Arte de los nuevos medios, Intermedia, performance, instalaciones, videoarte, ,net art.</li> <li>-Intersecciones de los medios.Relaciones Arte, Diseño, Ciencia y tecnología.</li> <li>- Diseño e interacción / Network/ Interacción y espacio Físico/ Realidad Aumentada/ internet de las cosas/ visualización de datos y Big data</li> </ul>					

			consumidor y las comunidades/nuevos hábitos de consumo	
		EJERCICIOS TEÓRICO PRÁCTICOS	Ejercicios práctico un signo en el ciberespacio.	Ejercicio práctico de storytelling CDigital Ejercicio teórico práctico "Redes"
			Lectura y comentario libro/ lecturas y comentarios de texto	

**e/s/d/**  
**madrid** escuela superior  
de diseño