
Formulario de Aprobación Curso de Posgrado

Asignatura: Nuevos Medios con soporte Computacional

(Si el nombre contiene siglas deberán ser aclaradas)

Profesor de la asignatura¹: Dr. Tomás Laurenzo, Assistant Professor, School of Creative Media – City University of Hong Kong. Prof Adj, grado 3 In.Co. Investigador gr 3, PEDECIBA Informática.
(título, nombre, grado o cargo, Instituto o Institución)

Profesor Responsable Local¹:

(título, nombre, grado, Instituto)

Otros docentes de la Facultad:

(título, nombre, grado, Instituto)

Docentes fuera de Facultad (responsable local y asistente):

Mag Federico Beltramelli, gr 4 DT, Depto Medios y Lenguajes, Facultad Información y Comunicación Udelar.
Lic. Daniel Fernandez, gr2, Depto Medios y Lenguajes, Facultad Información y Comunicación Udelar.
(título, nombre, cargo, Institución, país)

Instituto o Unidad: Instituto Computación, Facultad Ingeniería, Udelar.

Departamento o Área: Departamento de Medios y Lenguajes Instituto Comunicación, Facultad Información y Comunicación, Udelar

¹ Agregar CV si el curso se dicta por primera vez.

(Si el profesor de la asignatura no es docente de la Facultad se deberá designar un responsable local)

Horas Presenciales: 26

(se deberá discriminar las mismas en el ítem Metodología de enseñanza)

Nº de Créditos: 5

(de acuerdo a la definición de la Udelar, un crédito equivale a 15 horas de dedicación del estudiante según se detalla en el ítem metodología de la enseñanza)

Público objetivo y Cupos:

Público objetivo: Egresados y/o estudiantes avanzados de las carreras Ingeniería en Computación, Ing Eléctrica, y Licenciado en Comunicación de las Facultades de Ingeniería e Información y Comunicación. Docentes y estudiantes de otras carreras con formación equivalente que le permita aprovechar los conocimientos del curso.
Cupo: Max. 20 estudiantes. Mínimo 5

(si corresponde, se indicará el número de plazas, mínimo y máximo y los criterios de selección. Asimismo, se adjuntará en nota aparte los fundamentos de los cupos propuestos. Si no existe indicación particular para el cupo máximo, el criterio general será el orden de inscripción en el Depto. de Posgrado, hasta completar el cupo asignado)

Objetivos:

El curso estudiará los nuevos medios (entendidos como los medios comunicacionales que involucran un soporte computacional), desde los puntos de vista técnico, estético, artístico y fenomenológico con énfasis en la discusión de la representación gráfica de información (pantallas).

Se ofrecerá una perspectiva histórica de la relación entre tecnología y comunicación, analizando los medios interactivos y las nuevas formas de representación de la información.

Se estudiarán también las dinámicas de poder implícitas en los roles tecnológico y social de los medios computacionales, analizando sus posibilidades, limitaciones, e implicancias técnicas, filosóficas, y sociales.

Finalmente, se estudiarán los últimos avances técnicos (realidad virtual, realidad aumentada, inteligencia artificial) y se discutirá su impacto actual y futuro.

Conocimientos previos exigidos:

Conocimientos previos recomendados:

Si el estudiante desea desarrollar un prototipo funcional, deberá contar previamente con conocimientos de algún lenguaje de programación..

Metodología de enseñanza:

(comprende una descripción de la metodología de enseñanza y de las horas dedicadas por el estudiante a la asignatura, distribuidas en horas presenciales -de clase práctica, teórico, laboratorio, consulta, etc.- y no presenciales de trabajo personal del estudiante)

El curso enfoca los temas desde los puntos de vista teórico y práctico, por ello, las clases se impartirán con esa característica. Los estudiantes distribuirán su esfuerzo entre lecturas obligatorias y trabajos prácticos (diseño y ejecución de experimentos, construcción de prototipos, trabajos monográficos).

- Horas clase (teórico-práctico): 18
- Horas clase (laboratorio): -
- Horas consulta: 8
- Horas evaluación: -
 - Subtotal horas presenciales: 26
- Horas estudio: 19
- Horas resolución ejercicios/prácticos:
- Horas proyecto final/monografía: 30
 - Total de horas de dedicación del estudiante: 75

Forma de evaluación:

La evaluación del curso incluirá trabajos grupales (lecturas, trabajos en clase, presentaciones y discusiones) así como un trabajo final individual. El trabajo final consistirá en un trabajo monográfico, un trabajo experimental, o un prototipo funcional de un diseño interactivo, dependiendo del interés particular del estudiante y sus conocimientos previos.

Temario:

1. Historia de la imagen y los nuevos medios: ¿del teatro de sombras a la realidad virtual?
2. Medios e interacción
 - a) Human-computer interaction
 - b) El arte de la interactividad

- c) Usuarios, programadores, funcionarios
3. Automatismo, medios y programación.
 - a) Inteligencia artificial, ética y consenso.
4. La imagen técnica-
 - a) Realidad aumentada.
 - b) Realidad virtual
5. Medios, tecnología y lenguaje
 - a) la importancia de lo explícito.
 - b) Apropiación de los medios
 - c) Desacople
6. Nuevos medios y política.
 - a) Subjetividad geopolítica
 - b) Capitalismo perceptual
 - c) Medios y periferia

Bibliografía:

(título del libro-nombre del autor-editorial-ISBN-fecha de edición)

Libros:

- Flusser, V. 2013. Filosofía da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia (Coleção Comunicações) (Portuguese Edition).

Edición portuguesa:

ISBN-10: 8539102102

ISBN-13: 978-8539102105

Edición inglesa:

ISBN-13: 978-1861890764

ISBN-10: 1861890761

Artículos y capítulos de consulta (dependiendo del enfoque de cada estudiante, se propondrán distintos artículos para su lectura y discusión en clase):

- Adamczyk, P. D., Hamilton, K., Twidale, M. B., and Bailey, B. P. 2007. Hci and new media arts: methodology and evaluation. CHI'07 extended abstracts on Human factors in computing systems, 2813-2816.
- Alonso, R. 2002. Elogio de la low tech. Arte y tecnología. Barba, E. and MacIntyre, B. 2011. A scale model of mixed reality. Proceedings of the 8th ACM conference on Creativity and cognition, 117- 126.
- Best, S. and Kellner, D. 1999. Debord, cybersituations, and the interactive spectacle. SubStance. 28, 3, 129-156. Bittanti, M. 2003 The technoludic film: Images of video games in movies (1973-2001). Springer.
- Blais, J. and Ippolito, J. 2006 At the Edge of Art. Thames & Hudson. Boehner, K., Vertesi, J., Sengers, P., and Dourish, P. 2007. How HCI interprets the probes. Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems, 1077-1086. Bolter, J. D. and Grusin, R. 2000 Remediation: Understanding New Media. The MIT Press.
- Brecht, B. 1967. Radiotheorie (Radio Theory). Gesammelte Schriften. 18.
- Bürger, P. 2008 Theorie der Avantgarde. Suhrkamp.

-
- Camnitzer, L. 2007 *Conceptualism in Latin American Art: Didactics of Liberation* (Joe R. and Teresa Lozano Long Series in Latin American and Latino Art and Culture). University of Texas Press.
 - Chandler, A. and Neumark, N. 2005 *At a distance: Precursors to art and activism on the Internet*. The MIT Press.
 - Danto, A. 1964. *The artworld*. *The journal of philosophy*. 61, 19, 571-584.
 - Dickie, G. 1974 *Art and the aesthetic: An institutional analysis*. Cornell University Press Ithaca, NY.
 - Drucker, J. 2006 *Interactive, algorithmic, networked: aesthetics of new media art*. In *At a distance: Precursors to art and activism on the Internet*, The MIT Press.
 - Fernandez, M. 1999. *Postcolonial media theory*. *Third Text*. 13, 47, 11-17.
 - Flusser, V. 2013. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia* (Coleção Comunicações) (Portuguese Edition).
 - Fuller, M. 2006 *Softness: Interrogability; General Intellect; Art Methodologies in Software*. Center for Digital Aestetik-forskning.
 - García Canclini, N. 2002 *La globalizacion imaginada* (Spanish Edition). Paidós Iberica.
 - García Canclini, N. 2007. *El poder de las imágenes. Diez preguntas sobre su redistribución internacional*. *Estudios visuales: Ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo*. 4, 35-56. Gramsci, A. 2011 *Prison Notebooks* (Volumes 1, 2 & 3). Columbia University Press.
 - Guattari, F. 1992. *Regimes, pathways, subjects. Incorporations*. New York: Zone Book
 - Hensberger, E. 2006. *Photography as readymade art*. Holtzman, S. 1998 *Digital Mosaics: The Aesthetics of Cyberspace*. Touchstone.
-
- Ippolito, J. 2008 *Death by wall label*. In *New Media in the White Cube and Beyond: Curatorial Models for Digital Art*. C. Paul, Ed Jones, A. 2002. *The "Eternal Return": Self-Portrait Photography as a Technology of Embodiment*. *Signs*. 27, 4, 947-978.
 - Jordà, S. 2004. *Instruments and Players: Some thoughts on digital lutherie*. *Journal of New Music Research*.
 - Kosuth, J., Guercio, G., and Lyotard, J.-F. 1991 *Art after philosophy and after: collected writings, 1966-1990*. MIT Press Cambridge, Mass.
 - Landes, W. 2000. *Copyright, borrowed images and appropriation art: an economic approach*. *U Chicago Law & Economics, Olin Working Paper*. 113.
 - Lazzarato, M. 1996. *Immaterial labour. Radical thought in Italy: A potential politics*. 133-147.
 - Lazzarato, M. 2002. *From biopower to biopolitics*. *Pli: The Warwick Journal of Philosophy*. 13, 112-125.
 - Levin, G. 2000. *Painterly interfaces for audiovisual performance*. Maeda, J. 2004 *Creative Code: Aesthetics + Computation*. Thames & Hudson.
 - Malina, R. F. 2005 *Foreword*. In *At a distance: Precursors to art and activism on the Internet*, A. Chandler and N. Neumark, Eds The MIT Press.
 - Manovich, L. 2002. *New media from Borges to HTML*. *The new media reader*. 13-28.
 - Manovich, L. 2002 *The Language of New Media*. The MIT Press.
 - Manovich, L. 2006. *The poetics of augmented space*. *Visual Communication*. 5, 2, 219-240.
 - Manovich, L. 2007. *Alan Kay's universal media machine*. *Northern Lights: Film and Media Studies Yearbook*. 5, 1, 39-56.
 - Manovich, L. 2013 *Software Takes Command*. Bloomsbury Academic.
 - Oliver, J. 2008. *Cartofictions*. *Inclusiva '08*. Paul, C. 2003 *Digital art*. Thames & Hudson.
 - Paul, C. 2012 *Contexts as Moving Targets: Locative Media Art and the Shifting Ground of Context Awareness*. In U. Ekman, Ed MIT Press.
 - Paulos, E. 2007. *HCI Cannot Be Used To Evaluate Art*. *Human- Computer Interaction Institute*. 209.
 - Rancière, J. 2004 *The Philosopher and His Poor*. Duke University Press Books. Raunig, G.
-

-
- 2007 Art and Revolution: Transversal Activism in the Long Twentieth Century (Semiotext(e) / Active Agents). Semiotext(e). Ricoeur, P. 1986. Lectures on ideology and utopia. philpapers.org.
- Rokeby, D. 1998. The construction of experience: Interface as content. Digital Illusion: Entertaining the future with high technology. 27-48. Schnell, N. and Battier, M. 2002. Introducing composed instruments, technical and musicological implications. Proceedings of the 2002 conference on New interfaces for musical expression, 1-5. Sengers, P. 2010. The Ideology of Modernism in HCI. Critical Dialogue: Interaction, Experience and Cultural Theory Workshop, CHI'10.
 - Shanken, E. A. 2003. From cybernetics to telematics: the art, pedagogy, and theory of Roy Ascott. Telematic Embrace-visionary theories of art, technology and consciousness, London, Univeristy of California Press Berkley and Los Angeles, California. 1-94.
 - Vercellone, C. 2007. From formal subsumption to general intellect: Elements for a Marxist reading of the thesis of cognitive capitalism. Historical Materialism. 15, 1, 13.
 - Virno, P. 2004 A Grammar of the Multitude.
 - Zerroug, A., Cassinelli, A., and Ishikawa, M. 2011. Invoked computing: Spatial audio and video AR invoked through miming. Proceedings of Virtual Reality International Conference, LAVAL VIRTUAL, 31-32.
-



Facultad de Ingeniería Comisión Académica de Posgrado

Datos del curso

Fecha de inicio y finalización: Segundo semestre 2017

Horario y Salón: a confirmar
