



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



**Universidad  
Nacional  
de Quilmes**

Joselevich, Federico

# 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:*

Joselevich, F. (2023). *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/20.500.11807/6235>

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

**Universidad Nacional de Quilmes  
Escuela Universitaria de Artes  
Programa Regular – Cursos Presenciales**

<b>CARRERA:</b>	Licenciatura en Artes Digitales
<b>AÑO:</b>	2023
<b>ASIGNATURA:</b>	Interfaces y Diseño de Interacciones para la Práctica Artística
<b>DOCENTE:</b>	Federico Joselevich
<b>CARGA HORARIA:</b>	4 horas áulicas y 1 extra-áulica
<b>CRÉDITOS:</b>	10 créditos
<b>TIPO DE ASIGNATURA:</b>	Teórica- Práctica
<b>PRESENTACION Y OBJETIVOS:</b>	
<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>	
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS:</b>	
<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>	
<b>CONTENIDOS TEMÁTICOS O UNIDADES:</b>	
<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</p>	



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 transgénico. 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 EVALACIÓN:

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>

### 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 Rockeby, 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 ["ConejitaPVF"],

Eduardo Kac

"Invasión Generativa 4", Emiliano Causa, *et al.*

### BIBLIOGRAFIA DE CONSULTA:

"Sensible" de Emiliano Causa y Matías Romero Costas

"[http://www.emilianocausa.com.ar/emiliano/textos/Sensible\\_interactividad\\_vida\\_artificial\\_y\\_musica\\_en\\_tiempo\\_real.pdf](http://www.emilianocausa.com.ar/emiliano/textos/Sensible_interactividad_vida_artificial_y_musica_en_tiempo_real.pdf)"

df"

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

DFS Nº 054 / 23

“Los armónicos de la interacción”, Rockeby  
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>

**Firma y Aclaración:**  
Director de carrera

Federico Josebuich

**Firma y Aclaración:**  
Docente