

Programa docente del Grado en Diseño

FICHA TÉCNICA

Nombre de la asignatura	Estética de los Medios Digitales
Curso	4to
Itinerario	Audiovisual
Nombre del docente	Victoria Sacco Piffer
Núm. de créditos ECTS	6 ECTS

Descripción asignatura

La asignatura se fundamenta en el interés y relevancia del conocimiento de las distintas posiciones estéticas, enfocándolas no sólo en el marco de la época en que se desarrollaron, sino también desde la perspectiva del presente e individualizando aquellos temas que entran en el debate de hoy. Desde esta perspectiva, la asignatura intentará dar cuenta, por un lado, de manera general e introductoria, del nacimiento de la Estética como disciplina, los conceptos fundamentales que la vertebraron y algunas concepciones paradigmáticas de su historia, con el objetivo de entender el giro que representó la incorporación de las (nuevas) tecnologías en el arte. En segundo lugar, nos introduciremos en los ámbitos actuales de investigación artística digital, cuyos planteamientos conducen a una nueva concepción estética relativa a los contextos, la creación y la presentación y recepción de este tipo de obras.

Objetivos aprendizaje

Competencias básicas

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CB5 – Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Objetivos de aprendizaje. Que el alumno/a sea capaz de:

9. Comprender el impacto de Internet y las nuevas tecnologías interactivas en la sociedad y la importancia de trabajar en un entorno profesional y éticamente responsable.
10. Conocer todos los aspectos contemporáneos relacionados con el ejercicio de su profesión así como la necesidad de mantener una formación permanente.
12. Tener referentes tanto artísticos como de diseño.

Objetivos de aprendizaje específicos de la materia:

1. Poseer los conocimientos estéticos básicos para entender las prácticas actuales en los medios digitales.

2. Identificar y analizar los principales conceptos vinculados a las prácticas en medios digitales.
3. Comprender el impacto de los medios digitales en la sociedad y la cultura.
4. Comunicarse eficazmente tanto de forma oral como escrita.

Temario básico

- I. Introducción a la estética. Definición de estética, historia y conceptos básicos.
- II. Estética aplicada en los medios visuales y audiovisuales.
- III. Estética(s) de los medios digitales. Interacción, inmersión, multimedialidad, transmedialidad, participación.
- IV. Tendencias en la producción digital.

Metodología docente

Clases magistrales con soporte visual de introducción a los distintos bloques temáticos, a cargo de la profesora. Exposición a cargo de las y los estudiantes de ciertas lecturas.
Actividades complementarias: Visita a 3 exposiciones vinculadas con los bloques temáticos a definir al inicio de la asignatura.

CRITERIOS Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN

¿Qué se evalúa?

Desarrollo de dos trabajos escritos críticos individuales partiendo de uno de los bloques temáticos. Se valorará la capacidad de comprensión y análisis de los temas impartidos así como de las bibliografías, la capacidad crítica, la capacidad de síntesis, el rigor académico, el estilo literario y la presentación formal de los trabajos.

¿Cuándo?

La entrega de los trabajos será a mitad y fin de la asignatura, fechas a definir al inicio de la asignatura. La exposición de temas / lecturas por parte de los y las estudiantes será de forma alternada, semanalmente.

Ponderación de las actividades de evaluación

Cada trabajo, dos en total, tendrá un valor del 45% respecto a la nota final.
La presentación de temas / lecturas tendrá un valor del 10% respecto a la nota final.

Asistencia a clase

El alumno tiene el deber de asistir obligatoriamente a las clases. Su incumplimiento puede comportar la pérdida del derecho a evaluación (NAVL) en aquellas asignaturas en que el profesor titular lo considere justificado. En el programa de cada asignatura, el profesorado deberá indicar el porcentaje mínimo de asistencia a clase para poder superar la asignatura.

En caso de que no se indique dicho porcentaje en el programa, se aplicará, como norma general, el porcentaje mínimo de asistencia en el 80%, teniendo que justificar el alumnado los motivos de las ausencias. En función de la naturaleza de las causas de las ausencias sobrevenidas, el profesorado, previa consulta al tutor/a del alumno/a del centro, podrá decidir si procede la pérdida del derecho a la evaluación.

Una vez transcurridos los 10 minutos de inicio de clase, de examen o entrega de trabajos, el alumno no podrá entrar en el aula excepto si puede justificar el retraso con algún documento válido.

Fuentes de información

Paul Crowther, *Digital Art, Aesthetic Creation. The Birth of a Medium*, Londres: Routledge, 2018.

Ben Stopher, John Fass, Eva Verhoeven, Tobias Revell, *Design and Digital Interfaces*, Londres: Bloomsbury Publishing, 2021.

Katja Kwastek, *Aesthetics of Interaction in Digital Art*, Nueva York: MIT Press, 2013.

Tung-Hui Hu, *Digital Lethargy. Dispatches from an Age of Disconnection*, Nueva York: MIT Press, 2022.

Jay David Bolter, Maria Engberg, Blair MacIntyre, *Reality Media. Augmented and Virtual Reality*, Nueva York: MIT Press, 2022.

Sofian Audry, *Art in the Age of Machine Learning*, Nueva York: MIT Press, 2021

Pablo J. Boczkowski, Eugenia Mitchelstein, *The Digital Environment*, Nueva York: MIT Press, 2021.