



Bachiller en Artes Visuales

Instituto Industrial Luis A. Huergo (A117)

Tecnologías de la Información. 3er Año

Programa 2018

Datos:

Docente: ALONSO, Julio

Directora de estudios: DOMINGUEZ HALPERN, Silvina

Asesoría Pedagógica: RIZZUTI, Adriana - REAÑO, Adriana

Comunicación:

Cuenta de Instagram <https://www.instagram.com/arteshuergo/>

Objetivo: Contar a los estudiantes novedades y recordatorios. Poder responder dudas y consultas.

Contenidos y Fundamentación

Las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han tomado por asalto el escenario social y cultura de esta década. Si bien son presentadas como algo novedoso, ya podemos establecer que desde hace medio siglo que venimos lidiando con ellas.

Uno de los grandes imaginarios de la comercialización de tecnología es que cada dispositivo nuevo que se presenta es lo último o toca el límite de lo posible a ese momento. Nada más lejos de la realidad. En cada proceso, aporta Roger Fidler desde su libro *Mediamorfosis* (1997) que cada medio de comunicación toma algo de su predecesor hasta generar su propio lenguaje. En esta materia intentaremos dilucidar esos procesos en conjunto con otra materia.

En este marco, la materia **Tecnologías de la Información** funciona como una propuesta que amplía lo realizado en el Ciclo Básico en **Educación Tecnológica**. En este 3er año, la materia será de modalidad Taller Práctico.

Se propone este año trabajar con Narrativas Digitales y procesos incipientes del Diseño, de manera tal que los estudiantes puedan decidir de manera planificada qué elementos deberán usar a la hora de realizar producciones digitales o audiovisuales.

Uno de los conceptos claves a seguir es el de Ciudadanía Digital en el proceso de "Glocalidad": somos individuos locales en un contexto global. De esta forma buscaremos empoderar a los estudiantes en el uso de las plataformas y herramientas digitales.

Unidades y contenidos

Unidad 1: Glocalidad

Somos individuos locales en contextos globales. ¿Cómo nos reconocemos en este espacio? ¿Qué podemos y que no podemos? ¿Cómo empoderarnos? Durante esta unidad realizamos trabajos grupales en etapas para ir descubriendo un nuevo país a partir de las representaciones digitales y transformarlas luego en actividades en el aula: presentaciones orales, dinámicas grupales y una narrativa digital.

Unidad 2: Algo sucede en internet nuevamente

¿Qué sucede en las plataformas mediáticas sociales? ¿Qué representaciones nos hacemos de ellas? ¿Cómo las usamos y para qué? En esta unidad buscaremos personalizar nuestras cuentas en distintas plataformas e identificar las personales de las que usamos para nuestros estudios. ¿Es posible tal separación?

Unidad 3: Narrativas Transmediáticas Interactivas

¿Qué son las Narrativas Transmedia (NTI)? ¿Qué características tienen? ¿Cómo diseñamos una? ¿Cuál es la importancia del trabajo en equipo para cubrir las distintas plataformas en donde relataremos la historia? En esta unidad los estudiantes aprenderán a diseñar una narrativa transmedia en la realización de una. Desarrollarán un historia de su autoría o tomando de base otra, para contarla en distintas plataformas digitales como analógicas.

Unidad 4: Proyectando

¿Qué implica un diseño? ¿Cómo podemos pensar al futuro propuestas y llevarlas adelante? Se propone en esta unidad ver algunas ideas básicas del diseño y aplicarlas a un pequeño trabajo ideado por lo estudiantes.