



## 4to Año Bachiller en Artes Visuales

### Tecnologías de la Información

Código: 4V09

Programa 2019

#### Datos:

Docente: ALONSO, Julio

Directora de estudios: DOMINGUEZ HALPERN, Silvina

Asesoría Pedagógica: RIZZUTI, Adriana

Coordinador del Bachiller: ALONSO, Julio

#### Comunicación

Correo coordinación: [julioalonso@huergo.edu.ar](mailto:julioalonso@huergo.edu.ar)

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

## 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. Unos 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), cada medio de comunicación toma algo de su predecesor hasta generar su propio lenguaje.

En este marco, la materia **Tecnologías de la Información** funciona como una propuesta que amplía lo realizado en el Ciclo Básico en **Educación Tecnológica** y es una continuación del trabajo realizado en 3er año. Para este cuarto año la propuesta será profundizar el contexto en que hoy producen artistas relacionadas a la tecnología. A veces la mayoría de ellas convergen con la gran cantidad de datos como sucede en el Laboratorio de Software de Lev Manovich (<http://lab.softwarestudies.com/>), o en el diseño de nuevas narrativas a partir de la popularización de cámaras 360° o realidad virtual. Así mismo la Inteligencia Artificial está interviniendo en estos procesos para generar historias o reviven artistas como Rembrandt.

**¿De qué manera aprenderemos?**

Mantenemos nuestro aprendizaje por proyectos, pero la particularidad es que sumaremos los principios del **LCL: Learning Creative Learning** (Aprendiendo el aprendizaje creativo) que se resumen en las **4P: Projects, Passion, Peers y Play** (Proyectos, Pasión, Pares y Juegos) que se predica desde los laboratorios del MIT en Boston.

Los y las estudiantes aprenderán a partir del juego y proyectos, eligiendo opciones que se adecuen a sus necesidades cognitivas y realizarán los trabajos de manera grupal para continuar en su andamiaje de prácticas colaborativas.

### **Objetivos Generales**

- Aprender la función de la Big Data en el contexto de la investigación social.
- Conocer los distintos métodos de visualización en grandes escalas de datos.
- Explorar el concepto de “Algoritmos sociales” y sus distintas aplicaciones.
- Conocer proyectos de Realidad Virtual / Realidad Aumentada / Narrativas 360°
- Indagar de manera introductoria sobre la Inteligencia Artificial

### **Objetivos Específicos**

- Desarrollar proyectos relacionados a la Big Data.
- Aprender a trabajar con grandes bases de datos.
- Aprender a recuperar (scrapear) información de la web.
- Reconocer, diseñar y desarrollar un prototipo de algoritmo social.
- Realizar producciones de Realidad Virtual / Realidad Aumentada / 360°

## Contenidos

### **Unidad 0: La era del pos texto**

Lo que tengo para decir es breve: esto que estás haciendo, leer prosa en una pantalla, ya está fuera de moda. Si investigamos cada una de estas y las proyectamos a futuro, una verdad sale a la luz: *la narrativa definitiva de nuestra era es la caída del texto y el surgimiento explosivo del audio y video.*

Bibliografía: Manjoo, Farhad (2018) Welcome to the post-text future. Medium.com.

Traducción a cargo de Julio Alonso.

### **Unidad 1: Mundos Digitales**

¿Qué mundo nos rodea? ¿Qué prácticas nos habilita? Dar cuenta de este espacio que habitamos es fundamental para insertarnos en las nuevas narrativas digitales. ¿Más conexión (virtual) es más conexión (física)?

Bibliografía: Christakis, Nicolás. (2010) Conectados: el sorprendente poder de las redes sociales y cómo nos afectan. Introducción y Capítulo 8 “Hiperconectados”

### **Unidad 2: Big Data + Visualización de datos**

**Una vez insertemos en el contexto, debemos poner manos a la obra.** Aprender a trabajar con grandes bases de datos y recuperar (scrapear) información de la web es de las habilidades más requeridas. ¿Cómo lo hacemos? ¿Para que nos sirve separar la paja del trigo digital?

Bibliografía: Alonso, Julio (2016) Bases de datos, infografías y visualizaciones digitales para el análisis cultural. Medium.com

### **Unidad 3: Algoritmos sociales**

Reconocer, diseñar y desarrollar un prototipo de algoritmo social. ¿Cómo nos forman?

¿Qué son? ¿Podemos reconocerlos?

Bibliografía: Lazer, David. (2017) El surgimiento del algoritmo social

### **Unidad 4: Narrativas Digitales**

Realidad Virtual / Realidad Aumentada / Narrativas 360. Indagar y producir.

Bibliografía: Ryan, Marie-Laure (2004) “El texto como mundo: teorías de la inmersión” y “De la inmersión a la interactividad: el texto como mundo frente al texto como juego”. Caps 1 y 2 de La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos. Barcelona, Paidós.