

## MODELO DE PROGRAMA DE CURSO UC ESTRUCTURA Y CONTENIDO

### IDENTIFICACIÓN

CURSO	:	Taller de Prototipos Mediales
TRADUCCIÓN	:	Media Prototyping Workshop
SIGLA	:	
CRÉDITOS	:	10
MÓDULOS	:	3
REQUISITOS	:	SIN REQUISITOS
CARÁCTER	:	OPTATIVO
TIPO	:	TALLER
CALIFICACIÓN	:	ESTÁNDAR
PALABRAS CLAVE	:	INTERACTIVIDAD, DISEÑO, TECNOLOGÍA, WEB, PROTOTIPO.
NIVEL FORMATIVO	:	PREGRADO

### I. DESCRIPCIÓN DEL CURSO

Exploramos el futuro de la expresión y la comunicación medial, y cómo la ubicuidad de la tecnología permite enriquecer los sistemas de comunicación para fomentar nuevas conexiones entre las personas.

Con este fin desarrollamos proyectos digitales para crear experiencias mediales que nos permitan imaginar el futuro, con un enfoque particular en la ocupación de espacios virtuales y reales, nuevas interfaces para el consumo de información y sistemas que fomenten la autoorganización y colaboración entre actores.

### II. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. Experimentar, mediante la creación de prototipos, con el futuro de la expresión y la comunicación digital.
2. Aplicar herramientas para la generación de comunidades y narración de historias de la mano de la tecnología.
3. Valorar los nuevos canales de expresión mediante el estudio de referentes y experiencias.
4. Desarrollar la autonomía del estudiante en cuanto agente de su aprendizaje y agente activo del saber colaborativo del grupo.

### III. CONTENIDOS

#### 1. UNIDAD 1: Performance digital

Lo digital es un nuevo territorio en donde mover comunidades a través de la performance política o la activación publicitaria. A través de de activaciones digitales en la comunidad del curso y más allá, los alumnos proponen los temas que se trabajarán durante el semestre.

- a. Performance o el arte como acción
- b. Espacios virtuales
  - i. El territorio en la virtualidad
  - ii. Activación en las redes sociales
  - iii. Experiencias de Realidad Alterada (ARG)

## MODELO DE PROGRAMA DE CURSO UC ESTRUCTURA Y CONTENIDO

### Ejercicio de espacios virtuales.

Se invita al alumno a diseñar una performance o una activación en redes vinculada a un tema relevante y de su interés. **Herramientas:** Redes Sociales, Youtube, Twitch, GitHub y código apropiado.

### 2. UNIDAD 2: Pantalla Gigante

La pantalla es un nodo central de una gradiente bioinformática en la que humanos se comunican con algoritmos, inteligencias artificiales y con otros humanos. La pantalla de gran tamaño y el mapping nos recuerdan que toda superficie es potencialmente un medio de comunicación.

- a. La pantalla como nodo bioinformático
  - i. Brevísimas historia de la pantalla.
  - ii. Filosofía de la imagen
  - iii. Pantalla gigante como evento y como plaza pública
- b. Proyecciones públicas
  - i. Historia de las proyecciones públicas.
  - ii. Guerrilla projection como acto de apropiación.

### Ejercicio de Proyección Pública

Propuesta para la pantalla emplazada en el lobby de la universidad. Todos proponen ideas en base a los temas planteados y se forman equipos de acuerdo a afinidad. Se realiza una presentación de prototipos y se documenta. **Herramientas:** OBS, Mapping, Live-cams, Material de Archivo.

### 3. UNIDAD 3: Activación de Archivo

Mientras las ciencias naturales y sociales se obsesionan con la interpretación de la data, desde siempre las artes han interrogado los archivos. Ante un mundo saturado de información, imágenes y objetos, la pregunta por el reciclaje y la reutilización es fundamental.

- a. ¿Qué es un archivo?
  - i. Historia y teoría
  - ii. Virtualización del archivo
  - iii. La historia desde la data
- b. Nuevos Archivos
  - i. Objetos perdidos y encontrados (*ready-mades*)
  - ii. Found Footage y Escritura No-Creativa
  - iii. Hypermedia, wikis y nuevos paradigmas de la memoria

### Ejercicio Activación de un archivo:

Proponer un sitio web o objeto medial que de cuenta y revalorice una archivo preexistente. **Herramientas:** Herramientas de gestión de contenido: Wordpress, Netlify, Github Pages, Stackbit, Smartphone, sensores y repositorios de código público.

### 4. EXAMEN: Creación de un portafolio y exhibición en línea

Durante el desarrollo del ramo los alumnos mantendrán un portafolio documentando los trabajos desarrollados en el contexto del ramo. Como examen final se espera que los alumnos iteren sobre la documentación de sus prototipos y la sistematicen en una página web personal.

## MODELO DE PROGRAMA DE CURSO UC ESTRUCTURA Y CONTENIDO

- a. Estrategias de auto-curatoría
- b. Herramientas de publicación digital

### IV. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Las evaluaciones tomarán la forma de desafíos que serán publicados en la web del curso. En cada desafío tendrás la oportunidad de ir ganando puntos. Por esta razón se deben contemplar entre 2-3 horas semanales fuera del horario de clases para el correcto desarrollo de las actividades.

### V. ESTRATEGIAS EVALUATIVAS

Las evaluaciones tomarán la forma de desafíos que serán publicados en la web del curso. En cada desafío tendrás la oportunidad de ir ganando puntos. Por esta razón se deben contemplar entre 2-3 horas semanales fuera del horario de clases para el correcto desarrollo de las actividades.

Desafíos Semanales	: 40%
Performance Digital	: 10%
Pantalla Gigante	: 10%
Activación de Archivo	: 10%
Presentacion Final	: 30%

### VI. BIBLIOGRAFÍA

Obligatoria:

1. Performance en Espacios Virtuales:
  - Una milla de cruces en el pavimento*, Lotty Rosenfeld, 1980.
  - [\*Poietic Generator\*](#), Francisco Varela, 1987.
  - Zootopia: alternative audio guide to Korkeasaari zoo*, Mia Makela, 2015
  - [\*How We Built r/Place\*](#), Brian Simpson, Matt Lee, & Daniel Ellis, 2017
  - [\*The bizarre, mind-numbing, mesmerizing beauty of Twitch Plays Pokémon\*](#), Ars Technica, 2014
2. Pantalla gigante:
  - Videodrome*, David Cronenberg, 1983
  - [\*Fuente Crown\*](#), Jaume Plensa, 2004
  - [\*Pharos | Project Spotlight\*](#), Childish Gambino, 2019
3. Activación de Archivo:
  - ¿Porqué la apropiación?, Escritura no-creativa: Gestionando el lenguaje en la era digital*, Kenneth Goldsmith, 2011
  - Capítulo 4: Reciclaje literario y compostaje cultural; Futuro esplendor: Ecocrítica desde Chile*, Pablo Chiuminatto y Andrea Casals, 2019
  - [\*Serial Podcast\*](#), Sarah Koenig, 2014
  - [\*Network Effect\*](#), Jonathan Harris + Greg Hochmuth, 2015
  - [\*seehearparty.com\*](#), Giphy, 2014
  - [\*Bear71\\_OpenSource\*](#), Tomasz Dysinski, 2017