UNIVERSIDAD NACIONAL DE VILLA MARÍA
INSTITUTO DE CIENCIAS HUMANAS

CARRERA

Licenciatura en Diseño audiovisual

ESPACIO CURRICULAR - Código 2EP4123

Taller de Diseño y producción multimedial

Año Académico en que se desarrolla el Programa de Estudios:
Cuarto

Cantidad de horas total semanal:. 3 h
Cantidad de horas teóricas semanales: 1 h
Cantidad de horas prácticas semanales: 2 h

Anual

DOCENTE RESPONSABLE
Esp. Lila Pagola

Ciclo Lectivo 2021

ÍNDICE

1. IDENTIFICACIÓN DEL PROGRAMA
2. OBJETIVOS DEL CURSO
3. CONTENIDOS
4. MÉTODOS DE EVALUACIÓN
5. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES
6. LINEAMIENTOS METODOLÓGICOS
7. BIBLIOGRAFÍA

I – IDENTIFICACIÓN DEL PROGRAMA DE ESTUDIO

INSTITUTO A. P. DE CIENCIAS HUMANAS

CARRERA: Licenciatura en Diseño audiovisual

DENOMINACIÓN: Taller de Diseño y producción multimedial

DÍA Y HORA DE CLASES DE CONSULTA:
Jueves de 18 a 19hs y foro en aula virtual
https://campusvirtual.unvm.edu.ar/course/view.php?id=17967

FUNDAMENTACIÓN DEL APORTE QUE REALIZA EL ESPACIO CURRICULAR EN LA CURRÍCULA DE LA CARRERA:

Las prácticas de diseño en la sociedad-red (Castells, 2001) se han transformado significativamente en las últimas tres décadas, en directa relación con la amplia disponibilidad de tecnologías digitales para la información y comunicación, y sus prácticas sociales vinculadas.

Las distintas disciplinas proyectuales comparten la premisa básica de ser mediadoras entre el hombre y sus necesidades, a través de artefactos de diseño que generan “interfases a la acción eficaz” (Bonsiepe, 1999) de orden tangible o intangible; y se inscriben en prácticas culturales tan diversas como vestirse, comunicarse, aprender, comprar y vender, jugar, etc.

Por otra parte, desde mediados de los años ochenta, la digitalización progresiva de los modos de creación y circulación de las disciplinas tradicionales del diseño, retomaron experiencias previas de convergencia e interdisciplinariedad, al confluir en un soporte común (los medios digitales), que favorece los diseños multimediales, e introduce la potencialidad de la interacción con los receptores, en lo que ha sido denominado “cultura participativa” (Jenkins, 1992).

En ese marco, el **diseño multimedia interactivo** surge de las experiencias interdisciplinarias de los años ochenta (Packer y Jordan, 2002) en las cuales el diseño gráfico, el diseño audiovisual y la informática iniciaban sus primeras respuestas de diseño a las necesidades de información, comunicación y entretenimiento en soportes digitales, nutriéndose al mismo tiempo de la experimentación artística.

El diseño interactivo multimedial es un área de reciente conformación dentro de las disciplinas de diseño, que evoluciona en simultáneo a las tecnologías que la habilitan, y las prácticas de apropiación social derivadas, que redefinen en “tiempo real” el rol del diseñador: sirva como ejemplo paradigmático el desarrollo de la web 2.0 (O’Reilly, 2004).

El espacio curricular propone historizar dicha evolución, desde aquellas simples aplicaciones de gráfica monocroma de los 80s hasta las interfases

móviles y portables del presente (Scolari, 2004; 2018), a los fines de reconocer tanto las dinámicas de la innovación, como aquellas características estables, que constituyen el diferencial específico de lo “interactivo”, especialmente en sus articulaciones y desarrollos interdisciplinarios con el campo audiovisual. Se pretende de este modo evitar el “encandilamiento” de la novedad permanente e inabarcable que caracteriza al fenómeno digital. Por el contrario, se promoverán las apropiaciones informadas y críticas de las mediaciones técnicas, que resulten valiosas tanto para la futura práctica profesional, como para la cotidiana experiencia de recepción y consumo, en el marco de la cultura de la conectividad (Van Dicjk, 0215) y el capitalismo de vigilancia (Zuboff, 2019).

Aporte que realiza el espacio curricular en la currícula de la carrera:

Esta propuesta parte de la experiencia que los alumnos poseen o están desarrollando respecto del diseño de información y comunicación (en el diseño gráfico y audiovisual), para repensarla y adaptarla a las características específicas del diseño de experiencia de usuario (UX, por sus siglas en inglés). La problemática central del diseño de información es concebirlo como un proceso que parte desde una necesidad comunicativa y finaliza en un artefacto de diseño (una imagen, un producto audiovisual o multimedial interactivo). Dicho artefacto habilita una interfase mediante la cual el usuario satisface aquella necesidad inicial.

Partimos de una concepción de diseño como actividad cuya función social es “mejorar la calidad de vida de las personas”, en lugar de meramente “estetizar” o decorar los productos para su mayor aceptación (Bonsiepe, 1999; Frascara, 1999), y que tampoco se reduce a dominar un conjunto de programas para resolver problemas técnicos. Este enfoque coincide con el del Diseño centrado en el usuario (DCU) (Norman, 1998; Hassan, Fernández, Ghzala Iazza, 2004).

El Taller de Diseño y Producción multimedial, en el marco de la Licenciatura en Diseño y comunicación audiovisual busca presentar un panorama del estado de la disciplina, estimulando un rol proactivo en el alumno, asumiendo que esta área del diseño está en conformación -por su reciente historia y por su vertiginosa evolución-, por lo que requiere capacidad de adaptación, especialización y actualización permanentes, así como actitud de experimentación, habilidades de organización y colaboración para la integración de equipos de trabajo.

Los objetivos del cursado se concentran en el manejo de un corpus teórico básico, así como el desarrollo de competencias sobre un conjunto habilitante de opciones técnicas para la producción, acompañados por una actitud proactiva hacia la experimentación y colaboración. Estos desempeños se consideran el principal aporte a la formación de los alumnos, considerando la obsolescencia cuasi-inmediata de cualquier enfoque centrado en habilidades instrumentales, o incluso en categorías conceptuales (por ejemplo, lo derechos de autor o las prácticas colaborativas en comunidades virtuales) que están

siendo definidas (y requieren de la participación comprometida de la comunidad académica) en el presente.

II – OBJETIVOS DEL CURSO

OBJETIVOS GENERALES

Este espacios propone que los alumnos:

- Comprendan algunos conceptos clave de la cultura digital, y el modo en que transforman la comunicación contemporánea y a los artefactos de diseño en particular.

- Reconozcan las etapas de un proceso de diseño interactivo y de diseño de experiencia de usuario (UX), para asumir distintos roles en un equipo de trabajo: desde el asesoramiento y presupuesto hasta la coordinación general o realización de tareas específicas de diseño e implementación.

- Desarrollen competencias instrumentales básicas sobre un conjunto básico de herramientas de creación para diseños interactivos, que permitan al alumno conocer conceptos técnicos básicos, su lógica general, así como proyectar, realizar y evaluar diseños interactivos multimediales.

- Adopten una actitud de usuarios proactivos y críticos de software y hardware, privilegiando la capacidad de auto-aprendizaje por sobre el manejo técnico-instrumental, de manera que sean aprendices flexibles frente a las distintas opciones tecnológicas presentes y futuras.

III – CONTENIDOS

Unidad 1:
Tecnologías, medios y prácticas comunicativas

Objetivos específicos:
- comprender la dialéctica de la relación tecnología-sociedad, y algunas posiciones teóricas que la explican
- reflexionar sobre la especificidad de la mediación técnica en los procesos creativos

Introducción a sociología de la técnica: concepción protésica, instrumentalista, sustantivista, contructivista-crítica. Sociedad red. Cibercultura. Reproductibilidad, interactividad, paradigma del prosumidor, inteligencia colectiva, info-diversidad, infoxicación. Mediación tecnológica: la teoría de la caja negra de Flusser-Machado. Breve recorrido histórico por la evolución del diseño multimedia interactivo.

Bibliografía obligatoria específica:

Castells, Manuel. Epílogo. INFORMACIONALISMO Y LA SOCIEDAD RED. En Himanen, Pekka. "La ética hacker y el espíritu de la era de la información". Pag. 110 a 124
Himanen, Pekka. "La ética hacker y el espíritu de la era de la información". Capítulo 1. La ética hacker del trabajo. Pag. 14 a 25
Jordan y Packer. (ed). "From Wagner to virtual reality". Overture. Pag xv a xxxviii
Machado, Arlindo. Repensando a Flusser y las imágenes técnicas en "El paisaje mediático". Pag. 18 a 38
Parente, Diego "Del órgano al artefacto. Sobre la dimensión biocultural de la técnica" Cap.1

TP asociado: TP1 Tecnobiografía dialogada en pandemia
Actividad # 1: Blog personal
Actividad #4 ¿Funcionarios o creadores? Sobre los textos de Flusser-MachadoForo

Unidad 2: Hipertexto

Objetivos específicos:
- manejar la terminología específica del campo, y conocer las discusiones que determinaron la diferenciación con otras áreas del diseño
- reconocer la especificidad del diseño multimedia interactivo y los desafíos para la creación y recepción implicados por la no linealidad del hipertexto

Conceptos de multimedia, hipermedia e hipertexto. Diseño multimedia y diseño interactivo. Principios básicos del diseño interactivo. Desafíos desde la recepción y creación de interactivos multimediales. Géneros y tipologías de la experiencia interactiva. La obra como programa. Software-art, net.art y otras experimentaciones artísticas. Narrativa hipertextual: la potencialidad, o el

desplazamiento hacia el paradigma. La tensión en torno a la autoría. Antecedentes literarios. Ficción interactiva, narrativa transmedia, fan art. Documental multimedia interactivo. Herramientas de autoría multimedia. Herramientas WYSIWYG para diseño web. Herramientas de trabajo colaborativo. Cuestiones legales en torno al software. Software libre.

Bibliografía obligatoria específica:

Berenguer, Xavier. “Escribir programas interactivos”.
Gifreu, Arnau. “El documental multimedia interactivo como discurso de la no ficción interactiva. Por una propuesta de definición y categorización del nuevo género emergente.”
Landow, George. “Hipertexto”. Cap. 1 El hipertexto y la teoría crítica. Pag. 13 a 42 y Cap. 2 Reconfigurar el texto. Pag. 51 a 65
Nallar, Durgan. Diseño de videojuegos en América Latina. Cap. 1
Pagola, Lila. Tensiones en la noción de autoría en los procesos de producción artística con tecnología. En Kozak, Claudia. “Poéticas y políticas tecnológicas”
Scolari, Carlos. “Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan”. Cap. 1

TP asociado:
TP2 Ficción interactiva
TP3 Edición de Wikipedia
Actividad #2 Primer sitio web estático

Unidad 3:
Creación de Interfaces de usuario

Objetivos específicos:
- profundizar sobre el concepto de interfase de usuario como la característica distintiva de los diseños interactivos
- conocer la especificidad del soporte pantalla en la interacción y aplicar los conocimientos en el análisis y producción de objetos de diseño interactivo
- conocer algunas opciones de programas para desarrollos interactivos, incluyendo software libre, y evaluar objetivamente su rol en relación con los programadores

Diseño centrado en el usuario. Concepto de interfase de usuario: tipos (CUI, GUI y NUI) y breve historia de la Interacción-Humano Máquina (HCI). Interfaces gráficas de usuario (GUI), evolución y principios. Realidad aumentada. Interfaces inmersivas. Tipos de GUI: directa, simulación. El soporte pantalla: características. Elementos de la interfase gráfica: imagen, controles, texto, animación, video, sonido. Jerarquización de elementos. Web 2.0, concepto y características. Prosumidores y comunidades de práctica. Aplicaciones de la web 2.0. Mash-up. Video interactivo. Multimodalidad e implicaciones pedagógicas del uso pedagógico de TICs. Recursos educativos multimediales interactivos. El rol del diseñador en equipos de desarrollo.

Bibliografía específica:

Cobo Romaní, Cristóbal; Pardo Kuklinski, Hugo. “Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food”. Capítulo 1. Nociones básicas alrededor de la Web 2.0. y Capítulo 4. Un esbozo de ideas críticas sobre la Web 2.0.
Llores, Jesus (ed.) “Curso Introducción a la Interacción Persona-Ordenador”. Cap. El diseño gráfico (Manuel Velez y Adela Gonzalez)
Nielsen, Jakob. How users read on the web.
Norman, Donald. “La sicología de los objetos cotidianos”. Cap. 7 El diseño centrado en el usuario
Pagola, Lila. Diseño y cultura libre. Una aproximación crítica.

Actividades en laboratorio informático:
Diseño web básico, optimización de texto para “escaneo” en pantalla. Formatos digitales de audio, video, imagen. Optimización para internet. Tipografías para la web. Compatibilidad multiplataforma. Animación para web: introducción. Interactividad básica en la web con recursos audiovisuales.

Materiales de referencia:

- Apunte de la Cátedra sobre tipografías, clasificación y recomendaciones generales para el uso en pantalla.

Actividades en gabinete informático:
Edición html básica. Optimización de imágenes para internet. FTP. Dominios. Wikis para escritura colaborativa.

TPs asociados:

TP4 Recurso educativo multimedial interactivo
Actividad #2 Optimización de imágenes para internet
Actividad #3: Interfase directa y de simulación
Actividad #5: Personalización de blog, plugins y temas con edición de CSS.

Material de referencia:

- Apunte de cátedra sobre diseño web y FTP
- Apunte sobre Optimización de imágenes para la web

Unidad 4:
Proceso de diseño interactivo multimedial centrado en el usuario/a

Objetivos específicos:
- que los alumnos reconozcan el diseño interactivo como un proyecto que busca solucionar un problema de comunicación, y por lo tanto sigue etapas de desarrollo
- que realicen un proceso de diseño “típico” en todas sus etapas, para poder flexibilizarlo en función de la propia experiencia y las metodologías personales

Proceso de diseño interactivo: etapas. Cuestiones legales en el uso y distribución de contenidos. Licencias permisivas. Manejo de cronograma y coordinación de proyecto. Roles y conformación de equipos de diseño. Workflow de diseño interactivo multimedia. Usabilidad. Métodos de evaluación. Principios de evaluación heurística. Test de usuarios. Comportamientos de los usuarios de la web: análisis de estadísticas.

Arte interactivo: breve recorrido histórico por el media art. Net.art. Software art. Instalaciones interactivas. Arte dialógico o relacional, antecedentes de obras participativas. Categorías cuestionadas por el "potencial crítico" de la tecnología hacia el arte. Tensiones con las prácticas de diseño.

Bibliografía específica:

Frascara, Jorge. "Diseño y comunicación visual"
Kristof, R y Satran A. "Diseño interactivo"
Llores, Jesus (ed.) "Curso Introducción a la Interacción Persona-Ordenador". Cap. El diseño (Miguel Gea y Francisco Gutierrez)
Carrara, J. Y Duarte, Y. (2014) Diseño de experiencia de usuario UX
Pagola, Lila. Licencias libres como alternativa al copyright

Actividades en gabinete informático:
Introducción a Sistemas de manejo de contenidos: weblogs, wikis, fotologs, podcast, otros CMS. Presentación general de posibilidades, elección, instalación y configuración, personalización. Edición de CSS.
Repositorios de medios con licencias de contenido abierto (audio (música, radio), imágenes, texto, video): búsqueda de recursos, interpretación de licenciamiento y licencias para contenidos propios. Obras derivadas.
Análisis de estadísticas e introducción a optimización para buscadores.

Materiales de referencia:
Apunte sobre Instalación de CMS en dominio propio

TP asociado: TP Final Proyecto de diseño interactivo: extensión transmedia de corto ficcional.

IV – MÉTODOS DE EVALUACIÓN

- **Actividades prácticas** con entrega en aula virtual de la Cátedra: https://campusvirtual.unvm.edu.ar/course/view.php?id=17967 (requiere usuario para ingresar)
- Trabajos prácticos individuales y grupales
- Parcial integrador
- Trabajo Práctico Final

Requisitos para la regularidad:

80% Trabajos Prácticos y examen parcial realizados y aprobados con 4 o más

Asistencia al 80% de las clases teóricas y prácticas
Participación en aula virtual según consignas

Recuperatorios:
Se puede recuperar 1 TP y el Parcial integrador, y cualquiera de las actividades para su aprobación.

Otras consideraciones:
Este espacio curricular reconoce la dificultad para abordar un campo tan amplio y cambiante como el de las TICs en relación a la comunicación con estrategias académicas tradicionales, por lo tanto asigna un valor "académico" al desarrollo y demostración de actitudes en los alumnos, básicamente dos:

- **la actitud experimental**: osea la capacidad para encarar autónomamente procesos de aprendizaje e investigación aplicada a la creación y al diseño.
- **la actitud colaborativa**: es decir la disposición y dedicación para acompañar las dinámicas propias del trabajo en equipo de modo proactivo y responsable

Ambas actitudes serán ponderadas en la evaluación final, de manera específica y representan el 20% de la calificación.

V – CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Video Clases prácticas sobre herramientas y usos específicos con consulta y presentación de avances en el aula virtual
Clases teórico-prácticas: Encuentros sincrónicos lunes de 12 a 14hs

TP1: Tecnobiografía dialogada en video interactivo (grupal de 2 alumnos)
TP2: Ficción interactiva (individual)
TP3: Edición de Wikipedia (individual) (en coordinación horizontal con la cátedra de Metodología de la investigación audiovisual, 4to año)
TP4: Recurso educativo Multimedia interactivo (grupal)
TP5: Trabajo Final: Proyecto de expansión narrativa transmedia interactiva (grupal)

Actividades de seguimiento: están orientadas a facilitar el seguimiento de los materiales teóricos y de algunas instancias prácticas, como ejercicios de aplicación o reflexión puntual, cuya realización requiere 1 a 2 horas semanales entre clases.

1. Actividad #1 Blog personal
2. Actividad #2 ¿Funcionarios o creadores? Sobre los textos de Flusser-Machado
3. Actividad #3 Instalación de wordpress en servidor propio
4. Actividad #4 Experimentación con recursos de web 2.0
5. Actividad #5 Narrativa hipertextual

Parcial 1 téorico integrador: junio

VI – LINEAMIENTOS METODOLÓGICOS

El **Taller de Diseño y producción multimedial** se propone como un espacio curricular teórico-práctico de aprendizaje, en el que se espera que los alumnos apliquen los conceptos revisados en sus producciones de diseño, individuales y grupales.

Para ello, los lineamientos metodológicos a seguir se apoyan en la enseñanza para la comprensión[1] y en el aprendizaje basado en proyectos, que se inician desde la experiencia mas cercana a los estudiantes (buscar información, consumir obras culturales en formato digital) hacia las prácticas de producción de comunicaciones multimediales e interactivas propias, o con roles específicos en equipos de trabajo; incluyendo la problemática del derecho de autor y la circulación de materiales propios y de terceros.

Se propone una secuencia de tareas de complejidad creciente, con instancias de revisión colectiva .

La complejidad particular de este espacio curricular reside en su inseparable articulación con el campo tecnológico que hacen posible el diseño interactivo multimedial, lo que implica una dinámica de renovación tecnológica y discursiva en permanente cambio, que demanda habilidades para la auto-formación y el aprendizaje permanente, así como habilidades para el trabajo en equipo.

En ese sentido, metodológicamente el diseño de esta propuesta incluye entre los criterios de evaluación, la participación y la actitud proactiva hacia la experimentación de nuevos recursos y soluciones de diseño como un aspecto relevante de los procesos realizados por los estudiantes.

La asignatura es teórico-práctica, con énfasis en la aplicación de conceptos y herramientas en las instancias realizativas, es decir se entiende a la teoría como el soporte de las decisiones de la práctica, así como el andamiaje conceptual para el análisis de las producciones propias y de terceros.

Clases teóricas:
Para las clases teóricas, la metodología será de exposición dialogada con apoyo audiovisual, de modo que articule, explicite y problematice la lectura del material teórico, y recupere las experiencias de los estudiantes y sus consumos culturales. En el marco de la excepcionalidad pedagógica, estas clases se trabajarán principalmente a través de clases escritas, videos y podcasts de la docente en articulación con los autores/as de referencia.

---

1 M.Stone Wiske (comp.) La enseñanza para la comprensión con nuevas tecnologías. Paidós, Bs. As. 2006.

Clases prácticas
Para las clases prácticas se trabajará con explicaciones en video, tipo tutorial o en los encuentros sincrónicos en modalidad taller, revisando conceptos técnicos generales involucrados en las tareas concretas, para comprender la lógica común a diversos tipos de herramientas de software.

VII – BIBLIOGRAFÍA

OBLIGATORIA

Berenguer, Xavier (1997). **Escribir programas interactivos**. En Revista on line Formats. No. 2 http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/textos/interactivos/

Bonsiepe, Gui. (1995) **Del objeto a la interfase**. Mutaciones del diseño. Buenos Aires. Ed. Infinito. 1999.

Brea, José Luis (2002) **La era postmedia**. edición en PDF 2002. http://www.sindominio.net/afe/dos_mediactivismo/LaEraPostmedia.pdf

Carrera, J.M. y Duarte, Y.(2015) **Diseño de experiencia de usuario (UX)**. Editorial Autores de Argentina. Buenos Aires

Castaño, Cecilia (2008) **La segunda brecha digital**. Edit. Cátedra. Madrid.

Cobo Romaní, Cristóbal; Pardo Kuklinski, Hugo (2007) **Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food**. Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic. Flacso México. Barcelona / México DF. www.oei.eswww.oei.es/historico/tic/planeta_web2.pdf

Frascara, Jorge (1999) **Diseño y comunicación visual.** Ed. Infinito. Buenos Aires.

---------- (comp) (2011) **¿Qué es el diseño de información?** Ed. Infinito. Buenos Aires.

Gifreu, Arnau (2011) "El documental multimedia interactivo como discurso de la no ficción interactiva. Por una propuesta de definición y categorización del nuevo género emergente". [on line]. **Hipertext.net**, 9. *http://www.upf.edu/hipertextnet/numero-9/documental-multimedia.html*

Hassan Montero, Yusef. (2015). Experiencia de Usuario: Principios y Métodos. Edición del autor. http://yusef.es/blog/2015/02/experiencia-de-usuario-principios-y-metodos

Himanen, Pekka (2002) **La ética hacker y el espírtu de la era de la información.** Editorial Destino. Buenos Aires. http://eprints.rclis.org/12851/1/pekka.pdf

Jenkins, Henry (2008) **Convergence culture**. Paidos. Barcelona.

---------- (2010) **Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión.** Paidos. Barcelona.

Kozak, Claudia (comp.) (2011) **Poéticas tecnológicas, transdisciplina y sociedad.** Actas del Seminario Internacional Ludión/Paragraphe. Buenos Aires: Exploratorio Ludión. Disponible en: *http://ludion.com.ar/articulos.php?articulo_id=54*

----------(ed., 2012) **Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología**. Editorial caja negra. Buenos Aires.

Landow, George, P. **Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología.** Editorial Barcelona: Paidós, 1996.
Levy, Pierre (1990). **Las tecnologías de la inteligencia. El futuro del pensamiento en la era informática**. Ed. Edicial. Col. Interfaces. Buenos Aires. 1994

Lorés, Jesús (ed.) (2006) **Introducción a la Interacción Persona-Ordenador.** El libro electrónico. Disponible en linea en *http://aipo.es/libro/libroe.php* España. 2006. Capítulos "Introducción a la IPO" y "Diseño".
Machado, Arlindo.(2000) **El paisaje mediático.** Ed del Rojas UBA. Buenos Aires.

Nayar, Durgan (2016) **Diseño de juegos en América Latina**. Libro I y II. Buenos Aires.

Nielsen, Jacob (2000) **Usabilidad: Diseño de sitios web**. Ed. Prentice Hall. España.
Norman, Donald (1998) **La sicología de los objetos cotidianos**. Editorial Nerea. Madrid.

Packer, Randall y Jordan, Ken (de) (2002) **Multimedia. From Wagner to virtual reality.** W.W. Norton and co. Nueva York.. http://www.artmuseum.net/w2vr/contents.html

Pagola, Lila. (2011) **Diseño y cultura libre. Una aproximación crítica**.
---------- (2013) **Apunte para la Cátedra Taller de diseño y producción multimedial UNVM**. Inédito.
---------- (2010) **dospuntocero o mi blogroll (algunos de mis blogs favoritos son de artistas) v3.** En Prada, Juan M. "Inclusiva-net: net.art (segunda época). La evolución de la creación artística en el sistema-red". Medialab Prado. Madrid.
Parente, Diego (2010). **Del órgano al artefacto**. EDULP. La Plata.

Paz, Lorena (comp., 2014) **Pioneros y hacedores**. Editorial Godot. Buenos Aires.

Prada, Juan M. (2012) **Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales**. Ed. Akal. Madrid.

Royo, Javier (2004). **Diseño digital**. Paidos. Barcelona.
Scolari, Carlos. (2004) **Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales**. Edit. Gedisa. España.
---------- (2012) **Narrativas transmedia**. Editorial Deusto. Barcelona.
---------- (2018) **Las leyes de la interfaz**. Ed. Gedisa. Barcelona.
Stephenson, Neal (1999) **En el principio fue la línea de comandos**. Traficantes de sueños. Madrid
Van Dijck, J. (2015) **Cultura de la conectividad. Una historia crítica de las redes sociales**. Siglo XXI Ed. Buenos Aires.

Zuboff, S. (2019) **La era del capitalismo de la vigilancia. La lucha por un futuro humano frente a las nuevas fronteras del poder**. Paidos.

Bibliografía ampliatoria

AAVV. **Monopolios artificiales sobre bienes intangibles**. Ed. Fundación Vía Libre. Córdoba. 2007.

Benjamin, Walter (1935) "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica" en **Discursos Interrumpidos I.** Ed. Taurus. Madrid. 1989 (5ª ed.)

Bush, Vannevar (1945) **"Como podríamos pensar"**. Revista Atlanthic Monthly.

Feenberg, Andrew (1991, 2000) **Transformar la tecnología**. Editorial UNQ. Buenos Aires. 2012.

Flusser, Vilem. (1975) **Hacia una filosofía de la fotografía**. Ed. Trillas. 1998. México.

Greene, Rachel (2000) **Una historia del Arte de Internet.** Orginal en Artforum. Trad en Aleph-arts *http://aleph-arts.org/pens/greene_history.html*

Jacobo, Mónica (2008). "**Videojuegos y arte. Primeras manifestaciones de game-art en Argentina"**. Disponible en lìnea en: *http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=377&id_articulo=8194*

Lessig, Lawrence (2004) **Cultura Libre**. Edición en línea: http://biblioweb.sindominio.net/pensamiento/por_una_cultura_libre.pdf

Pagola, Lila. (2010) "Copyleft avant la lettre". En Busaniche, Beatriz (ed) **Argentina copyleft**. Editorial Vía Libre. Córdoba.

Winner, Langdon (1983) **¿Tienen política los artefactos?** En línea en: http://www.oei.org.co/cts/winner.htm OEI.

Wilson, Steven (1994). **The aesthetics and practice of designing interactive computer events.** http://userwww.sfsu.edu/~swilson/papers/interactive2.html