

# Espacio curricular: Narrativas Audiovisuales Interactivas

Ciclo lectivo 2023

Carrera de Diseño y producción audiovisual  
Universidad Nacional de Villa María  
Tercer año

Docente responsable: Lila Pagola  
JTP: Victoria Farina

Carga horaria: 64h  
Días de cursado: Jueves de 10 a 14h  
Horario de consulta: Lunes 10 a 12h

## **Fundamentación**

La hipertextualidad en el diseño audiovisual reviste antecedentes remotos en la experimentación de las vanguardias históricas así como en la literatura “potencial” y otras formas de habilitación de la interactividad de los receptores (Herrera, Machado) y la crítica a la autoría como acto individual (Prada, Kozak).

En este espacio curricular, de carácter teórico práctico, se propone la revisión de conceptos fundamentales de la transformación digital de la sociedad contemporánea (Van Dijck, Castells) desde la perspectiva socio-técnica, para comprender los entornos de producción, circulación y recepción que nutren y reconfiguran la experiencia audiovisual contemporánea, introduciendo la cultura “on demand”, la cultura participativa, el ascenso de los prosumidores y la actividad creadora del fandom (Jenkins), la expansión narrativa transmedia (Jenkins, Scolari) en los entornos digitales conectados.

Partiendo de la centralidad del concepto de hipertexto (Landow) exploramos herramientas y formas narrativas que habilitan la creación de interfaces de usuario para la coautoría en los diversos géneros y su conformación de nuevas experiencias de usuario (Hassan) y contratos de interacción. Introducimos conceptualizaciones sobre el diseño, y metodologías de diseño centradas en las personas usuarias, que orientan la producción mediante etapas y roles, en equipos interdisciplinarios.

## **Contenidos mínimos**

Sociedad-red, cultura de la conectividad y nuevos modos de producción y recepción del audiovisual. Brecha digital. Hipertexto e interactividad. Prosumidores. Principios básicos del diseño interactivo. Diseño de experiencia de usuario (UX) y de interfaz de usuario (UI). Proceso de diseño centrado en usuario (DCU). Diseño hipertextual. Ficción interactiva, documental interactivo. La obra como programa. Software-art, net.art y otras formas narrativas experimentales. Diseño de narrativa transmedia. Software de autoría para diseño interactivo. Plataformas colaborativas. Alternativas de software libre y licenciamiento abierto. Introducción a derechos de autor para la gestión de derechos de obras autorales digitales. Analíticas y evaluación de usabilidad y accesibilidad.

### **Unidad I: Cultura digital**

Sociedad-red, cultura de la conectividad y nuevos modos de producción y recepción del audiovisual. Brecha digital. Hipertexto e interactividad. Prosumidores.

### **Unidad II: Diseñar para la interactividad**

Principios básicos del diseño interactivo. Diseño de experiencia de usuario (UX) y de interfaz de usuario (UI). Proceso de diseño centrado en usuario (DCU). Diseño hipertextual. Ficción interactiva, documental interactivo.

### **Unidad III: Participación, experimentación y co-autoría**

La obra como programa. Software-art, net.art y otras formas narrativas experimentales. Diseño de narrativa transmedia. Software de autoría para diseño interactivo. Plataformas colaborativas. Alternativas de software libre y licenciamiento abierto.

### **Unidad IV: Circulación: modelos, transformaciones, debates**

Introducción a derechos de autor para la gestión de derechos de obras autorales digitales. Analíticas y evaluación de usabilidad y accesibilidad.

### **Bibliografía obligatoria**

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

Butcher, N. (2015) Guía básica sobre recursos educativos abiertos. UNESCO

Gala, Romina y Amado, Sheila (2019) "Brecha digital, inclusión y apropiación de tecnologías. Un breve recorrido por sus diferentes conceptualizaciones" en Lago Martínez, S. (coord.) (2019). Políticas públicas e inclusión digital. Un recorrido por los Núcleos de Acceso al Conocimiento. Buenos Aires: TeseoPress.

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-métodos>  
 Herrera, Raquel (2015) Érase unas veces... Filiaciones narrativas en el  
 arte digital. Barcelona: UOC.  
[https://play.google.com/books/reader?id=4vVsDQAAQBAJ&pg=GBS.PT7.w.11.0.35\\_71&hl=es](https://play.google.com/books/reader?id=4vVsDQAAQBAJ&pg=GBS.PT7.w.11.0.35_71&hl=es)  
 Jenkins, Henry (2008) Convergence culture. Paidós. Barcelona.  
 ----- (2010) Piratas de textos. Fans, cultura participativa y  
 televisión. Paidós. Barcelona.  
 Kozak, Claudia (ed., 2012) Tecno-poéticas 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.  
 Machado, Arlindo.(2000) El paisaje mediático. Ed del Rojas UBA. Buenos  
 Aires.  
 Nallar, Durgan (2016) Diseño de juegos en América Latina. Libro I y II.  
 Buenos Aires.  
 Pagola, Lila. (2011) Diseño y cultura libre. Una aproximación crítica.  
 Scolari, Carlos. (2012) Narrativas transmedia. Editorial Deusto. Barcelona.  
 ----- (2018) Las leyes de la interfaz. Ed. Gedisa. Barcelona.

## Bibliografía ampliatoria

Jenkins, Henry, Ford, Sam, Green, Joshua (2015) Cultura Transmedia: La  
 creación de contenido y valor en una cultura en red. Gedisa: 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](http://ludion.com.ar/articulos.php?articulo_id=54)  
 Prada, Juan M. (2023) Teoría del arte y cultura digital. Ed. Akal. Madrid.  
 ----- (2012) Prácticas artísticas e internet en la época de las redes  
 sociales. Ed. Akal. Madrid.

## Actividades prácticas y trabajos prácticos evaluables

- Actividad 1: trabajo y tecnología: relatos cercanos
- Actividad 2: tecnobiografía: 3 nodos audiovisuales (propio, amigo, otra generación) en Youtube o video interactivo con h5p o ExeLearning

- Actividad 3: Historia interactiva con Twine
- Actividad 4: Ejercicio de html + CSS básico aplicado a ficción interactiva simple
- TP1 Historia audiovisual interactiva
- Parcial individual
- TP final: simuladores interactivos

Regimen académico:

Para regularizar la materia se requiere:

- 70% asistencia a las clases prácticas
- 50% asistencia a las clases teóricas
- 75% actividades aprobadas
- TP evaluables y parcial aprobados con 4.

Es posible recuperar 1 TP y el parcial para alcanzar la regularidad.

Promoción:

para promocionar la materia se requiere:

- 80% asistencia a las clases prácticas
- 80% asistencia a las clases teóricas
- 100% actividades aprobadas
- TP evaluables y parcial aprobados con 7 o mas.

Es posible recuperar 1 TP para alcanzar la promoción (no el parcial).

Las notas no se promedian.

Para rendir la materia en condición de estudiante libre se requiere:

- realizar el 100% de las actividades y los 2 TP evaluables de forma individual
- rendir un examen teórico-práctico que incluye aspectos realizativos en laboratorio informático
- realizar la defensa oral de los trabajos prácticos y lo que el tribunal considere necesario