

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA ARTE Y DISEÑO INTERACTIVOS CONTEMPORÁNEOS

AÑO ACADÉMICO: 2025-26

CURSO: 2º

CARÁCTER: Optativa

SEMESTRE: 1º

ECTS: 6

HORAS LECTIVAS: 45

HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105

HORAS TOTALES: 150

IDIOMA/S: Castellano/Català

CÓDIGO: 17009

EQUIPO DOCENTE: Citlali Hernández chernandez@elisava.net

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS

La primera parte de la asignatura tiene por objetivo generar un marco de trabajo que recorra los distintos sistemas interactivos contextualizados en el Antropoceno. Este recorrido nos va a servir para explorar la relación entre los avances tecnológicos así como los diversos storytellings que se vienen dando tanto en el Arte como en el Diseño y que dan sentido a las narrativas del futuro. Durante las primeras sesiones exploraremos bajo una mirada crítica temáticas como el diseño especulativo, las dinámicas de datos, la inteligencia artificial y el metaverso, entre otros, con la intención de hacer palpable la responsabilidad implícita en nuestras decisiones como diseñadoras y el impacto que pueden tener en nosotras mismas y en las demás.

La segunda parte se centra en hacer una aproximación teórica sobre algunos de los distintos enfoques sobre diseño, tecnología y sociedad. Nos acercaremos a algunos de los ensamblajes tecnológicos que al día de hoy pueden ser parte de un sistema interactivo, entenderemos su contexto histórico, y haremos un recorrido sobre proyectos aplicados en el ámbito del diseño y artes en la actualidad. Pondremos atención en cómo el diseño de sistemas interactivos puede crear maneras de entender el mundo.

En ambas partes de la asignatura utilizaremos el **diagrama** como herramienta central para crear síntesis de los contenidos más significativos, y cómo lugar para volcar reflexiones individuales en cada sesión. Además, se realizarán **ejercicios prácticos** para trabajar de manera física los conceptos adquiridos.

La asignatura finaliza con la presentación grupal de lo que llamaremos "Marco Contextual Expandido", entendiendo este como una manera creativa de visualizar y organizar las relaciones entre los conceptos explorados en cada sesión, y las experiencias e inquietudes contrastadas en grupo.



OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Esta asignatura incorpora específicamente el siguiente ODS y su meta:

Objetivo 9: Industria, innovación e infraestructura.

9.1 Desarrollar infraestructuras fiables, sostenibles, resilientes y de calidad, incluidas infraestructuras regionales y transfronterizas, para apoyar el desarrollo económico y el bienestar humano, haciendo especial hincapié en el acceso asequible y equitativo para todos.

CONTENIDOS

- Exploración filosófica y antropológica de la relación humano – técnica
- Historia y evolución de las tecnologías y dispositivos digitales
- Reflexiones críticas en grupo en torno a la cultura digital y la interacción aplicada en el ámbito del diseño y las artes.
- Reflexiones críticas en torno a las definiciones de tecnología y sus implicaciones con la sociedad.

METODOLOGÍAS DOCENTES

- PA-Sesiones de trabajo con todo el grupo clase con el profesor/a
- PB-Sesiones de trabajo en grupos reducidos con el profesor/a
- PC-Sesiones de tutoría individual con el profesor/a
- PD-Sesiones de tutoría en grupo con el profesor/a

COMPETENCIAS

- G2 - Configurar nuevas realidades a partir de la interpretación del contexto histórico, social, cultural, económico y tecnológico.
- CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
- T1 - Actuar con espíritu y reflexión críticos ante el conocimiento en todas sus dimensiones, mostrando inquietud intelectual, cultural y científica y compromiso hacia el rigor y la calidad en la exigencia profesional.
- T6 - Usar distintas formas de comunicación, tanto orales como escritas o audiovisuales, en la lengua propia y en lenguas extranjeras, con un alto grado de corrección en el uso, la forma y el contenido.
- T7 - Llegar a ser el actor principal del propio proceso formativo en vistas a una mejora personal y profesional y a la adquisición de una formación integral que permita aprender y convivir en un contexto respetuoso con la diversidad lingüística, con realidades sociales, culturales, de género y económicas diversas.
- E3 - Aplicar el pensamiento crítico en el proceso de diseño considerando la responsabilidad social de la práctica del diseño y las implicaciones derivadas de las creaciones.
- E10 - Elaborar el material apropiado para comunicar y tomar decisiones de forma efectiva en cada una de las fases del proyecto de diseño.
- E12 - Elaborar y argumentar el proyecto de diseño con propiedad en términos visuales y discursivos, tanto en entornos teóricos como profesionales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Actúa en las situaciones habituales y las que son propias de la profesión con compromiso y responsabilidad.
- Explica y demuestra coherencia en el proyecto de diseño de experiencias interactivas respecto a un enfoque personal.
- Demuestra una actitud crítica en el proceso de diseño en relación a la responsabilidad social e implicaciones de la tecnología en la práctica del diseño.
- Define objetivos de aprendizaje propios y diseña procesos de desarrollo coherentes y realistas con los mismos objetivos y el tiempo de que se dispone.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Cada asignatura presentará a inicio de curso su PLAN DE TRABAJO donde constan las actividades didácticas por semana / sesión / trabajo autónomo.

EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

La evaluación de la asignatura se basará en un seguimiento continuo del trabajo académico del/de la estudiante a lo largo del curso.

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA	PONDERACIÓN FINAL
P1-Observación de la participación	10	20	10
P2-Seguimiento del trabajo realizado	20	40	40
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	25	40	30
P6-Defensa pública de proyectos	10	20	20

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La nota final de la asignatura será la media ponderada de las notas de las actividades evaluables según la tabla siguiente

ACTIVIDAD EVALUABLE	PESO	RECUPERABLE (hasta 50%)	SISTEMA DE EVALUACIÓN
Actividad-1 Participación y escucha activa en clase	10%	NO	P-1
Actividad-2 Seguimiento de ejercicios teóricos	20%	NO	P-2
Actividad-3 Seguimiento de ejercicios prácticos	20%	SI*	P-2
Actividad-4 Trabajo Final: Marco Contextual Expandido	30%	SI*	P-5
Actividad-5 Presentación oral del Trabajo Final: Marco Contextual Expandido.	20%	SI*	P-6

El estudiantado tendrá la opción de volverse a examinar de las pruebas recuperables. Las pruebas de recuperación se realizarán en el periodo del semestre destinado a esta función, no pudiendo recuperar más del 50% de la asignatura.

* En el caso de que las Actividades Evaluables Recuperables superen el 50% el estudiantado podrá escoger, hasta un límite del 50%.

La no presentación no justificada de cualquier actividad evaluable implica una nota de 0, aunque la actividad haya sido calificada como Recuperable.

Las Actividades Recuperables sólo podrán ser objeto de recuperación cuando hayan sido entregadas por el estudiantado en la fecha indicada y con una nota igual o superior a 3.

Si se renuncia a acceder a la prueba de recuperación se mantendrá la nota lograda en primera instancia. En caso de presentarse a recuperación, la nota que obtenga será la última, aunque sea menor que la primera.

El plagio o la copia de trabajo ajeno se penalizan en todas las universidades y, según las Normas de Convivencia de la Universidad de Vic-Universidad Central de Cataluña, constituyen faltas graves o muy graves. Es por eso que en el transcurso de esta asignatura cualquier indicio de plagio o apropiación indebida de textos o ideas otras personas ([¿Qué se considera plagio?](#)) así como también el uso indebido o no declarado de la Inteligencia Artificial en una actividad, se traduce de manera automática en un suspenso y/u otras medidas disciplinarias ([Normes de Convivència de la Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya](#)).

Para cualquier duda o consulta, véase la ([Normativa Académica de Grado de la Facultad de Diseño e Ingeniería Elisava UVic-UCC](#)).

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DIDACTICOS

- Berardi, Franco. 2007. *Generación Post-alfa. Patologías e imaginarios en el semiocapitalismo*. Buenos Aires: Tinta Limón.
- Berardi, Franco. 2017. *Fenomenología del Fin. Sensibilidad y mutación conectiva*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Gilroy-Ware, Marcus. 2017. *Filling the Void. Emotion, Capitalism and Social Media*. Londres: Repeater Books.
- Groys, B. 2018. *Volverse público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporáneo*. (P. Cortes Roca, Trad.) Buenos Aires: Caja Negra.
- López Gabrielidis, A. 2018. *Sssssssilex*. (A. d. Barcelona, I. d. Barcelona, & B. P. 2017-18, Éds.) Barcelona.
- Lupi, Giorgia y Posavec, Stefanie. 2016. *Dear Data*. Princeton Architectural Pr
- Negroponte, N. 1997. *El mundo digital*. (M. Abdala, Trad.) Barcelona: Ediciones B.
- Prada, J. M. 2012. *Prácticas artísticas contemporáneas en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal.
- Steyerl, H. 2014. *Los condenados de la pantalla*. (M. Expósito, Trad.) Buenos Aires: Caja Negra.
- Stiegler, B. 2002. *La técnica y el tiempo I. El pecado de Epimeteo*. (B. Morales Bastos, Trad.) Hondarribia, España: Cultura Libre.
- Tolentino, Jia. 2020. *Falso Espejo. Reflexiones sobre el autoengaño*. Barcelona: Editorial Planeta
- Turkle, Sherry. 2011. *Alone Together*. Nueva York: Basic Books.
- Turner, F. 2008. *From Conterculture to Cyberculture*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Wajcman, J. 2006. *El tecnofeminismo*. (M. Martínez Soliman, Trad.) Madrid: Ediciones Cátedra.
- Weiser, M. 1993. "Some Computer Science Issus in Ubiquitous Computing". *Communications of the ACM*, 36 (7), 75-84.
- Zafra, Remedios. 2010. *Un cuarto propio conectado. (Ciber)espacio y (auto)gestión del yo*. Madrid: Fórcola.