

CARRERA: LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

ASIGNATURA: INTERFAZ ARTE/TECNOLOGÍA

AÑO LECTIVO: 2025

PLAN DE ESTUDIOS: 2005

Res. H. N° 2280/25

RÉGIMEN DE CURSADO: CUATRIMESTRAL – 2do.

HORAS DE CLASES: CARGA HORARIA SEMANAL: 4 hr. / **TOTAL DE HORAS:** 90

VIGENCIA DEL PROGRAMA: 2025

DOCENTE RESPONSABLE DE LA CÁTEDRA:

Docente/s responsable/s	Cargo
Lic. Leonardo Gabriel Sosa leososa@hum.unsa.edu.ar	Adjunto Regular SE

AUXILIARES DOCENTES:

Docente/s responsable/s	Cargo
Mg. Hugo Eduardo Morales moraleshugo@hum.unsa.edu.ar	JTP Regular SE
Lic. Esp. María Silvia Morales moralesmariasilvia@hum.unsa.edu.ar	Auxiliar 1era Simple - Interino

HORARIOS DE CLASES TEÓRICO Y PRÁCTICA (2023)

CLASE TEÓRICA: JUEVES 14:00 a 16:00 hs. LUGAR: ANFITEATRO I

CLASE PRÁCTICA: JUEVES de 16:00 a 18:00 hs. LUGAR: ANFITEATRO I

CONDICIONES PARA REGULARIZAR LA ASIGNATURA:

Condiciones reglamentarias (Resolución H.No.975/11 y modif.): a) Porcentaje de trabajos prácticos, no superior al 75% y parciales aprobados, los cuales en todos los casos deberán contar con la correspondiente recuperación, sin mediar condicionamiento alguno.

Se exceptúa de lo dispuesto en la Res.H.no.975/11, aquellas asignaturas cuyas prácticas consisten en la aplicación supervisada por el docente de saberes vinculados al hacer.(Art.4º.Res.H.No.975/11)

- a) **APROBAR** el 75% de los Trabajos Prácticos con sus respectivos recuperatorios.
- b) **APROBAR las dos** instancias evaluativas de: 1º) Trabajo Evaluativo de Análisis Morfológico Infográfico Individual y 2º) Trabajo Integrador Final de Producción Multimedial (Ver Anexos) Grupal, ambas con nota mínima **de 4 (cuatro) con sus respectivos recuperatorios.**

CONDICIONES PARA PROMOCIONAR:

Condiciones reglamentarias (Resolución H.No.975/11 y modif.):

- a) Obligatoriedad de asistencia a clases teóricas y teórico-prácticas no inferior al 80%; b) aprobación de Trabajos Prácticos no inferior al 80%, con su correspondiente recuperación, y sin mediar condicionamiento alguno; c) aprobación del 100% de exámenes parciales con recuperación o alternativas equivalentes, sin mediar condicionamiento alguno.

La calificación numérica final para obtener la promoción estará comprendida entre 7 (siete) y 10 (diez), de acuerdo a la reglamentación de promoción vigente (Resolución H.No.845/11 y modificatorias)

- a) **80% de ASISTENCIA** a Clases Prácticas.
- b) **APROBAR** el 80% de los Trabajos Prácticos con sus respectivos recuperatorios.
- c) **APROBAR las dos** instancias evaluativas de: 1º) Trabajo Evaluativo de Análisis Morfológico Infográfico Individual y 2º) Trabajo Integrador Final de Producción Multimedial (Ver Anexos) Grupal, ambas con nota mínima comprendida entre 7 (siete) y máxima de 10 (diez) con sus respectivos recuperatorios.

ALUMNOS LIBRES:

Res.HN°350/17 – Art. 8°

Condiciones reglamentarias (Resoluciones H.No.975/11, 350/17 y 351/17): a) no será condicionada la inscripción a examen de los estudiantes libres bajo ningún requisito previo; b) en el caso de que la asignatura establezca como modalidad de examen el carácter teórico y práctico, deberán consignarse explícitamente las actividades prácticas (metodológica, de intervención, investigación y/o producción) que serán necesarias para la aprobación de esta instancia.

De acuerdo a la Res. H. N° 0350/17 del Reglamento de Exámenes para Estudiantes Libres, la cátedra establece los siguientes criterios:

- Lxs ALUMNXS LIBRES son aquellxs que no cursan la materia, no cumplen con requisitos de asistencia, no rinden exámenes parciales, no aprueban los exámenes parciales o no entregan un Trabajo Final Integrador.
- La modalidad de examen final será de carácter teórico y práctico.

-
- Lxs estudiantes en condición de LIBRES serán evaluadxs en forma escrita u oral a elección del estudiante, sobre los contenidos teóricos y conceptuales del programa vigente.
 - Lxs estudiantes en condición de LIBRES deberán realizar una PRODUCCIÓN FINAL de acuerdo a las consignas que se adjuntan al presente programa en ANEXOS.

OBJETIVOS

- Reflexionar sobre los nuevos medios, usos, prácticas y procesos que habilitan los dispositivos y tecnologías de la información y comunicación actuales.
- Explorar las nuevas posibilidades de producción de obras individuales o colectivas que conjugue el lenguaje digital y multimedial como propuestas estéticas contemporáneas o de resignificación de los dispositivos tecnológicos en contextos culturales.
- Integrar en soportes multimedia y transmedia los diversos lenguajes para la comunicación (texto, audio, imagen, video, animación) que proponga narrativas de interacción con lxs usuarixs en los entornos digitales.
- Comprender los procesos de cambio y transformación de las industrias de la información y el entretenimiento en el contexto de convergencia mediática y cultural.

CONTENIDOS

EJE 1 INTERFACES, IA, RV/RA Y DISEÑO DIGITAL

- Interfaces.
- Leyes.
- Pantallas.
- Ecosistema.
- Diseño Digital.
- Interfaz Gráfica de usuario.

EJE 2 – DISEÑO VISUAL E INFOGRÁFICO

- Del pigmento al pixel
- Señalética, Esquemática y Diseño de la información

- Infografías y Periodismo Visual: géneros periodísticos complementarios.
- Infografía digital: multimedialidad e interactividad

EJE 3 – PLATAFORMAS Y NARRATIVAS TRANSMEDIA.

- Multimedia y Plataformas web
- Narrativas Transmedia
- Interfaces de visualización de las información

BIBLIOGRAFÍA

EJE 1

ALBARELLO, Francisco. Capítulo 4 Interfaces de lectura, en Lectura transmedia. Leer, escribir, conversar en el ecosistema de pantallas (2019).

ROYO, Javier. Diseño digital. Capítulo 3 Historia del diseño digital y desarrollo de la interfaz gráfica de usuario. Capítulo 5 Diseño de usabilidad en la interfaz gráfica de usuario.

SCOLARI, Carlos. Las leyes de la Interfaz. Diseño, ecología, evolución, tecnología. Gedisa

MANOVICH, Lev. El lenguaje de los nuevos medios. La imagen en la era digital.

BODEN, Margaret. Cap I ¿Qué es la inteligencia artificial?, Cap. III Lenguaje, creatividad, emoción, Cap. V Los robots y la vida artificial, en Inteligencia Artificial. España, 2017.

CAUSA, Emiliano. Introducción a la realidad aumentada y las realidades mixtas. Un recorrido desde el arte.

TIRIGALL, Juan José María. Realidades mixtas en arte, ciencia y videojuegos: un recorrido histórico dentro del espectro del reality-virtuality continuum.

EJE 2

JULLIER, Laurent. Capítulo 1 ¿Qué es una imagen digital?

HIDALGO, Antonio López. Cap. II “Una aproximación crítica a los formatos del periodismo visual” pp. 61-70; Cap. V “Nuevos formatos de información gráfica en el periodismo visual: la infografía” pp. 173-211, en Géneros periodísticos complementarios. Alfaomega Grupo Editor, México, 2009.

COSTA, Joan. Capítulo 4 "Señalética y diseño de la información", Capítulo 5 "Lenguajes gráficos", Capítulo 6 "e-design", en Diseñar para los ojos. Grupo Editor Design, 2da edición, 2003.

VALERO SANCHO, José Luis. Capítulo IV "Estudio tipológico de la infografía de prensa"; Capítulo VII "La infografía en soporte digital", en VALERO SANCHO, José Luis La infografía: técnicas, análisis y usos periodísticos. Barcelona, 2001.

FERRER FRANQUESA, Alba y Gómez Fontanills, David. Infografía. Cap. Representación Gráfica, UOC, 2013.

SOSA, Leonardo. Ficha de Cátedra: Periodismo Visual e Infografía Periodística.

CAIRO, Alberto. Narración Visual. Usos de la infografía en la educación. Revista El Educador, 2006.

EJE 3

SCOLARI, Carlos; Aguado, Juan Miguel y Feijóo, Claudio. Capítulo 3 "Una ecología del medio móvil: contenidos y aplicaciones", en La Comunicación Móvil. Hacia un nuevo ecosistema digital, Juan Miguel Aguado, Claudio Feijóo, Inmaculada J. Martínez (coord.). Gedisa.

IGARZA, Roberto (2017). "Escenas transmediales", en Irigaray, Fernando, Transmediaciones. Creatividad, innovación y estrategias en nuevas narrativas, 1a ed., Bs. As., La Crujía.

LOVATO, Anahí (2017). "El guión transmedia en las narrativas de no ficción", en Irigaray, Fernando, Transmediaciones. Creatividad, innovación y estrategias en nuevas narrativas, 1a ed., Bs. As., La Crujía.

BROSSI, Lionel (2017). "Interfaces de visualización de las información y narrativas transmedia", en Irigaray, Fernando, Transmediaciones. Creatividad, innovación y estrategias en nuevas narrativas, 1a ed., Bs. As., La Crujía.

ECHEVARRÍA, Mirta Clara. Periodismo digital y redes sociales. Narrativas renovadas: storytelling, Storify.

RELACIONES INTERDISCIPLINARIAS, CON LAS CÁTEDRAS DE LA FACULTAD Y/O DE LA UNIVERSIDAD CON LOS QUE SE PREVEA COORDINAR ACTIVIDADES

- Desde la creación del Laboratorio de Tecnologías y Nuevos Medios mediante Res. H N° 2137/19, la cátedra de Usos Tecnológicos ha venido desarrollando una serie de actividades de investigación, producción y experimentación desde la que se han generado vínculos de cooperación en estos últimos tiempos con el MediaLab Patagonia, dirigido por el Dr. Alejandro Rost y Mg. Fabián Bergero de COMAHUE.
- Asimismo, desde el 2021 y durante el 2022, se ha llevado a cabo un intercambio de experiencias de capacitación con el Área de Gestión y Apoyo en el Uso de las TIC – AGAUTIC, a cargo de Ing. Esp. Andrea Cándido de la FHyCS / UNJu relacionadas a los entornos de educación virtual, capitalizando las experiencias de docentes y estudiantes tras la pandemia de 2020-2021.
- En relación a las actividades de intercátedras, cabe destacar la conformación del Comité Académico del LABTEC integrado por lxs docentes adjuntos y JTP de las cátedras de “Teoría y Práctica de Prensa Escrita”, “Comprensión y Producción de Textos”, “Introducción a la Investigación Periodística y al Periodismo de Opinión” e “Interfaz Arte/Tecnología” de la carrera de Ciencias de la Comunicación.
- El Comité Académico tendrá como finalidad sistematizar las acciones de organización, coordinación, realización, investigación, diseño, difusión y desarrollo de lo realizado en el seno del mismo para visibilizar dichas acciones hacia la comunidad educativa universitaria, el medio profesional, social y cultural de la ciudad de Salta y demás alcances que surjan de la interacción con otras unidades académicas, profesionales, educativas, organizacionales, gubernamentales, ministeriales y del tercer sector involucradas con el desarrollo de estrategias de inclusión, incorporación e integración de las denominadas tecnologías de la información y la comunicación en los actuales entornos y ecosistemas de la cultura y la comunicación digital.
- Se realizarán actividades intercátedras con la asignatura Taller de Producción Audiovisual y Video de la carrera de Tecnicatura y Licenciatura en Comunicación Social de la Sede Regional Tartagal. Las mismas tendrán como objetivo el intercambio de experiencias en la producción y gestión de contenidos para plataformas web que proyecten a lxs estudiantes de Sede Central y Sede Tartagal como futuros profesionales inmersos en el campo laboral y profesional del periodismo y la comunicación.

ACTIVIDADES DE INVESTIGACIÓN Y/O EXTENSIÓN QUE SE PREVEA INICIAR O CONTINUAR A LO LARGO DEL AÑO O CUATRIMESTRE

- Participación del docente adjunto como colaborador en el Proyecto de Investigación A 2724/0 “La escritura en Ciencias de la Comunicación”, (2022-2025). Director Mg. Sergio Gustavo Grabosky. CIUNSA.
- Organización y planificación de la octava edición de las *Jornadas de Comunicación, Dispositivos y Entornos Digitales*. Modalidad Híbrida. 2023-2024.
- Planificación anual de Cursos y Talleres extracurriculares de formación y capacitación en herramientas, recursos tecnológicos y digitales orientados a la educación virtual, el periodismo digital, el diseño visual, edición audio, video e imagen y otras soluciones de implementación de soportes digitales.
- Producción de materiales didácticos, tutoriales, piezas comunicaciones de audio, video e infográficos a cargo de estudiantes y docentes adscriptos de cátedra en horarios y espacios reservados en el *Gabinete de Radio y Televisión “Dr. Víctor Arancibia”* de la Facultad de Humanidades enmarcados en el Área de Producción Multimedia del Laboratorio de Tecnologías y Nuevos Medios LABTEC.
- Celebrar acuerdos a través de Cartas de Intención de Cooperación entre startups de la región NOA para el intercambio de experiencias en innovación digital y tecnológica orientadas a la educación, el periodismo y la comunicación digital.

Salta, 2025



Lic. Leonardo Gabriel Sosa
Profesor Adjunto Regular DS

ANEXO

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SALTA

FACULTAD DE HUMANIDADES

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

CATEDRA: INTERFAZ ARTE/TECNOLOGÍA

Trabajo Práctico Final Integrador

Interfaz Arte tecnología 2025

INFOGRAFÍA INTERACTIVA

Modalidad: entrega grupal por la plataforma (PDF + enlace)

Requisitos formales: incluir en el PDF y en la infografía interactiva los nombres de todos los integrantes del grupo.

Objetivo

Crear una infografía interactiva que presente a un protagonista social local (“un superhéroe local”) y su impacto en la comunidad de la provincia de Salta, integrando contenido visual, multimedia y elementos interactivos.

¿Qué hay que subir? (primera entrega)

- c) PDF con el diseño estático de la infografía (1–3 paneles, vertical u horizontal).
- d) Enlace a la infografía interactiva (Genially u otra plataforma).
- e) Indicar en ambos el nombre de todos los integrantes.

Estructura

- Título y presentación (título propio del grupo; breve presentación del protagonista).
- Contexto: importancia del personaje y ubicación en Salta (mapa y referencia).
- El protagonista: historia, actividades y datos clave.
- Impacto en la comunidad: representación gráfica del impacto y ejemplos/testimonios (vínculos interactivos).
- Entrevistas: al menos una entrevista breve (propia o recurso externo, correctamente referenciada).
- Material visual: fotos y/o videos con atribución.
- Diseño y usabilidad: navegación clara, colores y tipografías coherentes.

Características generales que debe tener una infografía interactiva

- Contenido conciso y jerarquizado: información breve, estructurada en bloques y con titulares claros.
- Jerarquía visual: contraste entre títulos, subtítulos y cuerpo de texto; uso efectivo de espacios.
- Elementos interactivos pertinentes: enlaces, botones y pop-ups que aporten información adicional sin saturar.
- Multimedia integrada: videos, audios o galerías que complementen el mensaje y funcionen desde la plataforma.
- Accesibilidad básica: texto legible, contraste adecuado y alternativas (leyendas para imágenes).
- Navegación clara e intuitiva: rutas de lectura y señalización (íconos o botones) para desplazarse entre secciones.
- Consistencia estética: paleta de colores y tipografías coherentes con el tema y legibles en pantalla.
- Optimización técnica: tiempos de carga razonables y enlaces funcionales en distintos dispositivos.
- Referencias y atribuciones: fuentes citadas y créditos de multimedia.
- Originalidad comunicacional: uso creativo de recursos para facilitar la comprensión y captar el interés.

Requisitos de presentación

- d) PDF con nombres de integrantes.
- e) Enlace activo a la versión interactiva.
- f) Enlaces y multimedia funcionales.
- g) Referencias de fuentes y recursos.

Criterios generales de evaluación

- Claridad y coherencia del contenido.
- Calidad y jerarquía visual del diseño.
- Funcionamiento e integración de la interactividad y multimedia.
- Rigor en datos y referencias.
- Originalidad comunicacional.

Observaciones

Revisar que la entrega sea completa (PDF y enlace funcional a la infografía interactiva).

No debe haber plagio ni uso incorrecto de fuentes de información o medios.

Lista de habilidades necesarias para plantearse la producción de la infografía interactiva (óptimas no excluyentes)

1. Bocetar en papel (esquema de paneles y disposición).
2. Redacción breve y síntesis (titulares y textos concisos).
3. Búsqueda y selección de información (verificar fuentes).
4. Tratamiento básico de imágenes (recortar, ajustar tamaño). — Canva, Photoshop.
5. Composición y jerarquía visual (colores, tipografías, espaciado). — Canva, Illustrator.
6. Exportar a PDF (configuración de tamaño y resolución). — Canva, Acrobat, Photoshop.
7. Grabación y edición básica de audio/video/fotografía (reportaje fotográfico, entrevistas breves, etc.). — Canva, Adobe Lightroom , Audacity, CapCut, Adobe Premiere, etc.
8. Creación de interactividad (añadir enlaces, botones, pop-ups). — Genially, Thinglink, PowerPoint.
9. Edición avanzada de imágenes (retoque y composición). — Photoshop, Affinity Photo.
10. Pruebas y publicación (verificar enlaces y compatibilidad móvil). — Navegadores, Genially.
11. Trabajo colaborativo y gestión de archivos (control de versiones). — Google Drive, Dropbox, OneDrive, Trello.
12. Gestión ética de recursos (licencias y atribuciones). — Bancos de imágenes: Unsplash, Pexels, Pixabay.

Prof. María Silvia Morales
Prof. Hugo Eduardo Morales