

-PROGRAMA DE UNIDAD CURRICULAR

I.- DATOS GENERALES

Nombre de la Carrera o Programa: **COMUNICACIÓN SOCIAL-EDUCACIÓN-FILOSOFÍA-LETRAS-PSICOLOGÍA**

Nombre de la Asignatura: **Electiva: Estética digital y Comunicación multimedia**

Departamento y/o cátedra: **Electivas Intrafacultad**

Régimen: **Semestral**

Número de Unidades Crédito: **3**

Ubicación en el plan de estudios: **CS(7°-8°-9°)-EDPR(7°-8°)-EDIN(8°)-FI(3°-4°-5°)-LT(8°)-PS(7°-8°-9°-10°)**

Tipo de asignatura:	Obligatoria		Electiva	X	N° horas semanales :	Teóricas	1	Prácticas	1
---------------------	-------------	--	----------	----------	----------------------	----------	----------	-----------	----------

Fecha de aprobación del Programa en el Consejo de Facultad:06-03-2017 Actualización marzo 2022

II.- JUSTIFICACIÓN

La comunicación contemporánea abarca en este Siglo XXI, una gran variedad de medios y de formas interactivas. Conocer sus alcances, su concepción, gerencia y producción en el campo del digitalismo es fundamental para enfrentar el entorno mediático actual y sus posibilidades. Para ello es importante conocer sus formas y su presentación cultural, enmarcado en una concepción estética nueva, que incluye el mundo real, digital y virtual.

El objetivo que persigue la asignatura electiva Estética digital y comunicación multimedia es enseñar al estudiante los recursos de los múltiples medios de comunicación digital actuales, a fin de que sea capaz de formalizar y comprender sus potencialidades, entendiendo los patrones estéticos y semióticos, permitiéndole entender la realidad multimediática contemporánea.

La electiva contribuye al desarrollo de la Competencia Aprender a aprender con calidad, pues se propone que el estudiante abstraiga, analice y sintetice información, realice investigaciones y trabaje en forma autónoma. Asimismo, facilitará que el estudiante se comunique efectivamente, interpreta la realidad social y produzca trabajos audiovisuales.

III.- CONTRIBUCION DE LA ASIGNATURA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS

Competencia general 1 (CG1): **Aprender a Aprender con Calidad**

Unidad de competencia: Abstrae, analiza, y sintetiza información.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica elementos comunes en diferentes situaciones o contextos 2. Descompone, identifica, clasifica y jerarquiza elementos comunes 3. Resume información de forma clara y ordenada 4. Valora críticamente la información
Unidad de competencia: Realiza investigaciones.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza búsquedas de información, exhaustivas y sistemáticas, en fuentes impresas y digitales, relacionadas con temas de investigación de su interés
Unidad de competencia: Trabaja en forma autónoma.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Distingue los recursos y limitaciones propias y del entorno para la óptima realización de actividades personales y académicas 2. Autogestiona tareas a corto, mediano y largo plazo 3. Toma iniciativas para mejorar su actividad académica 5. Trabaja de forma independiente para cumplir sus metas con calidad

Competencia profesional básica: Se comunica efectivamente

Comprende textos orales y escritos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza inferencias a partir de informaciones obtenidas de fuentes orales o escritas 3. Relaciona informaciones sobre la base de sus conocimientos previos o de la intertextualidad
------------------------------------	---

Utiliza el lenguaje visual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Interpreta un mensaje a partir del análisis del código visual 2. Utiliza adecuadamente elementos visuales para acompañar un mensaje verbal 3. Valora mensajes visuales con base en el manejo de la composición
Emplea las teorías de la Comunicación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Demuestra en su actuación que conoce cómo opera el fenómeno comunicacional 2. Utiliza las técnicas y herramientas de la comunicación social para la obtención y procesamiento de datos 3. Analiza el impacto de mensajes comunicacionales sobre una comunidad
Competencia profesional básica: Interpreta la realidad social	
Investiga la realidad cultural y social	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica problemáticas pertinentes desde el punto de vista comunicacional 2. Obtiene información de fuentes confiables mediante métodos de investigación y procesos documentales propios de la comunicación social 3. Evalúa la calidad de la información a la luz de los principios teóricos, éticos y legales de la profesión
Competencia profesional específica: Produce trabajos audiovisuales	
Evalúa el proceso y el producto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Construye criterios de análisis para examinar una obra de naturaleza audiovisual

1. IV.- CONTENIDOS

Unidad I. La estética y la comunicación	<ol style="list-style-type: none"> 1. La estética aplicada y su proceso de evolución en la sociedad 2. Desarrollo histórico y teórico de la estética en el proceso visual en las distintas formaciones sociales y los diversos enfoques culturales <ol style="list-style-type: none"> 2.1. El problema de la estética como hecho cultural, filosófico y perceptivo 2.2. Origen de los productos gráficos y desarrollo hasta la actualidad <ol style="list-style-type: none"> 2.2.1. Presentación visual de los productos gráficos
Unidad II. Comunicación visual digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. La comunicación visual en la actualidad, dentro del campo de la tecnología digital <ol style="list-style-type: none"> 1.1. La imagen y su influencia en la percepción y el proceso de la visión contemporánea 2. La herramienta tecnológica en función del proceso de diseño y composición de los distintos productos gráficos, y su estética propia <ol style="list-style-type: none"> 2.1. El formato digital en el ámbito de la modernidad, la post-modernidad y el digitalismo
Unidad III. La estética digital en la comunicación multimedia	<ol style="list-style-type: none"> 1. La gráfica actual como combinación de tecnologías y teorías visuales contemporáneas <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Los códigos visuales como instrumentos para la producción de los sistemas gráficos, interfaces e imágenes dentro de una estética específica, propia del mundo digital 1.2. Los dispositivos resultantes del digitalismo visual, la estética de la ficción y el entorno de la <i>world wide web</i> 1.3. La ciberestética como la estética de lo digital en la comunicación multimedia en internet

V.- ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

DOCENTES	ESTUDIANTES
<ol style="list-style-type: none"> 1. Explicación sobre desarrollo histórico y teórico de la estética en el proceso de comunicación visual, en las distintas formaciones sociales y los diversos enfoques culturales 2. Referencia a las diversas concepciones de la estética 3. Señalamiento de referencias específicas para la Venezuela actual 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar la importancia de la percepción estética en el proceso de la comunicación visual 2. Señalización de ejemplos y experiencias de manera crítica y reflexiva acerca del impacto que el concepto de Estética tiene en la percepción de la imagen 3. Comprender cómo la tecnología digital ha influido en la construcción del

<p>4. Presentación del manejo de la imagen en la actualidad y su influencia la percepción y el proceso de la visión contemporánea</p> <p>5. Discusión sobre la importancia del formato digital en el diseño de lo gráfico y su comunicación</p> <p>6. Explicación sobre las formas de composición de lo gráfico como resultado de una combinación entre comunicación y estética</p> <p>7. Presentación sobre el funcionamiento del lenguaje audiovisual en uso como instrumento para la producción de dispositivos y hechos gráficos, así como su uso en el proceso de la comunicación</p> <p>8. Estudios de casos sobre páginas web, los sistemas multimedia y las realizaciones gráficas con herramientas digitales, desde el punto de vista teórico comunicacional</p> <p>9. Seminarios teórico-prácticos para aplicar las interpretaciones de hechos e investigación de muestras actuales para confirmación de las propuestas generadas por la exploración</p>	<p>discurso visual y su estética</p> <p>4. Aplicación de los fundamentos de la visión y los principios de la teoría de la percepción en la elaboración de los productos gráficos y su comunicación mediante nuevas tecnologías digitales</p> <p>5. Entender adecuadamente el instrumento de las nuevas tecnologías y evaluar su importancia dentro del proceso de la comunicación según objetivos previamente establecidos</p> <p>6. Analizar y entender la comunicación multimedia actual bajo la influencia de una nueva estética digital, resultado de las nuevas tecnologías, en el mundo de la post-modernidad contemporánea</p> <p>7. Proponer el planteamiento de una comunicación sinestésica y una ciberestética, en el mundo del digitalismo, aplicada a nuestro país, con ejemplos de diseñadores venezolanos actuales</p>
--	---

VI.- ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

Las estrategias de evaluación sugeridas para la asignatura *Estética digital y Comunicación multimedia* son:

1. Evaluación continua que incluye:
 - Demostración de conocimientos teóricos
 - Pruebas objetivas
 - Investigación y producción de resultados prácticos

VII.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bibliografía básica general:

- Aicher, Otl. (1999). *Analógico y digital*. Barcelona: Editorial GG.
- Arnheim, Rudolph. *Arte y Percepción Visual*. Buenos Aires: Eudeba.
- Aumont, Jacques. (1990). *La imagen*. Madrid: Ed. Cátedra.
- Aumont, Jacques. (1993). *La estética de hoy*. Madrid: Ed. Cátedra.
- Barthes, Roland. (1986). *Lo obvio y lo obtuso*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Baudrillard, Jean. (1996). *El crimen perfecto*. Barcelona: Anagrama.
- Baudrillard, Jean. (1998). *La ilusión y la desilusión estéticas*. Caracas: Monte Ávila Editores.
- Bayon, Damián. (1975). *Construcción de lo visual*. Caracas: Monte Ávila Editores.
- Berger, John. (1974). *Modos de ver*. Barcelona, España: Edit. G.G.
- Bertin, Jaques. (1988). *La gráfica y el tratamiento gráfico de la información*. Madrid Taurus Comunicación.

Bonsiepe, Guy. (1999). *Del objeto a la interface*. Buenos Aires: Infinito.

Calabrese, Omar. (1989). *La era neobarroca*. Madrid: Ed. Cátedra.

Carrere, Alberto y José Saborit. (2000). *Retórica de la Pintura*. Madrid: Editorial Cátedra.

Colina, Carlos. (2002). *El lenguaje de la red*. Caracas: Ed. UCAB.

Darley, Andrew. (2002). *Cultura visual digital*. Barcelona: Paidós.

Didi-Huberman, Geroges. (1997). *Lo que vemos, lo que nos mira*. Buenos Aires: Editorial Manantial.

Dondis A. Donis. (1975). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: Edit. G.G.

Eco, Umberto. (1972). *La estructura ausente*. Barcelona: Lumen.

Francastel, Pierre. (1969). *La figura y el lugar*. Caracas: Monte Ávila Editores.

Frascara, Jorge. (1999). *El poder de la Imagen*. Buenos Aires: Ed. Infinito, Buenos Aires, 1999

Gadamer, Hans-Geroge. (2001). *Estética y Hermenéutica*. Madrid: Tecnos.

Germani- Fabris. (1975). *Color, proyecto y estética en las Artes Gráficas*. Barcelona: Ediciones Don Bosco.

Germani-Fabris. (1970). *Fundamentos del proyecto gráfico*. Barcelona, España: Ediciones Don Bosco.

Gombrich, Ernest. (1982). *La imagen y el ojo*. Madrid: Alianza Forma.

Gubern, Román. (1983). *La imagen y la cultura de masas*. Barcelona: Editorial Bruguera.

Gubern, Román. (1997). *Del bisonte a la realidad virtual*. Madrid: Anagrama.

Gubern, Román. (1997). *La mirada opulenta*. Barcelona: GG.

Gubern, Román. (2000). *El eros electrónico*. Madrid: Taurus.

Jones, CH. (1985). *Métodos de diseño*. Barcelona: Ed. GG.

Kepes, Gregory. (1972). *EL LENGUAJE DE LA VISION*. Ediciones Infinito. Buenos Aires. 1972

Kosko, Bart. (2000). *El futuro borroso o el cielo en un chip*. Barcelona: Editorial Crítica.

Krause, Karl. (1988). *Compendio de Estética*. Buenos Aires: Editorial Tor.

Levy, Pierre. (1999). *¿Qué es lo virtual?*. Barcelona: Paidós.

Lipovetsky, Gilles. (1988). *El imperio de lo efímero*. Barcelona: Ed. Anagrama.

Llovet, Jordi. (1979). *Ideología y metodología del diseño*. Madrid: GG.

Manovich, Lev. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Buenos Aires: Editorial Paidós.

Marcolli. A. (1978). *Teoría del campo*. Alberto Corazón Editor.

Mariz D., Cynthia. (1987). *Diseño Visual*. México: Trillas.

Muller-Brockman, Josef. (1987). *Historia de la comunicación visual*. Barcelona: GG.

Munari, Bruno. (1976). *Diseño y comunicación visual*. Barcelona: Edit. G.G.

Munari, Bruno. (1981). *¿Cómo nacen los objetos?*. Barcelona: GG.

Piscitelli, Alejandro. (2002). *Ciberculturas 2.0*. Buenos Aires: Editorial Paidós.

Rangel, Ana e Irene Ladrón de Guevara. (2003). *Voces digitales*. Caracas: Facultad de Humanidades y Educación - UCV.

Reinhold, Howard. (1994). *Realidad virtual*. Barcelona: Editorial Gedisa.

Scolari, Carlos. (2004). *Hacer clic*. Barcelona: Gedisa Editorial.

Scott, Rober Gillian. (1980). *Fundamentos del Diseño*. México: Limusa.

Simon, Herbert. (1978). *Las ciencias de lo artificial*. Barcelona: ATE.

Verdú, Vicent. (2003). *El estilo del mundo*. Barcelona: Anagrama.

Virilio, Paul. (1989). *La máquina de visión*. Madrid: Ed. Cátedra.

W.Alan Randolph y B.Z. Posner. (1997). *La gerencia de proyectos*. Estados Unidos: McGraw Hill.

Winer, Norbert. (1995). *Inventar*. Barcelona: Tusquet Editores.

Wong, Wucius. (1981). *Fundamentos del Diseño*. Barcelona: Edit. G.G.

Wong, Wucius. (1983). *Diseño Bidi y Tridimensional*. Barcelona: Edit. G.G.

Zanoni, Leandro. (2008). *El imperio digital*. Buenos Aires: Ediciones B.

PÁGINAS WEB: <http://ciberestetica.blogspot.com/>

GUÍAS Y MATERIAL DE APOYO

Guías definidas por el profesor al inicio de cada período académico.