



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA  
*Facultad de Filosofía y Humanidades*  
*Secretaría de Posgrado*



Programa de Posgrado Online en Artes Mediales

## Curso de Posgrado

### “Diseño de Navegaciones Hipermediales”

Profesor Responsable  
Dr. Felipe Londoño

#### FUNDAMENTACION

Los ejercicios de composición, a partir del estudio de las navegaciones hipermediales, se emprenden desde el nuevo rol que la imagen asume al transformarse en interfaz. Este curso aborda la composición digital desde dos perspectivas: como una puerta de ingreso a un universo abierto a múltiples funcionalidades, y también, como una herramienta de control de las operaciones internas del ordenador. Estos atributos, que se reflejan en la interacción y en la simulación, son sintetizados en dos conceptos contrapuestos: la superficie tangible y observable a través de imágenes, textos e íconos en las pantallas, y en la profundidad de las ventanas que se abren y que llevan al usuario a la interrelación con otros y con objetos que no se perciben en forma inmediata.

La composición se realiza tomando como base los protocolos de significado que enlazan los hipertextos personalizados de la red, los nuevos lenguajes de representación que toman valor a partir de los medios digitales y los elementos estructurales de las interfaces que se sintetizan en representación numérica, modularidad, automatización, variabilidad, transcodificación, enlace e interactividad. Estos elementos contribuyen al análisis formal y la composición digital de las múltiples capas que conforman las nuevas imágenes.

Teniendo en cuenta las variables del concepto representación, se analizan las estructuras interactivas explorativas y constructivas de los hipermedios, con base en los planteamientos sobre la constitución de la información y la narración interactiva en Internet. Así mismo, se clasifican los hipertextos de acuerdo a microestructuras específicas que proporcionan modelos de análisis formales de las interacciones

## **OBJETIVO**

Brindar las herramientas fundamentales para abordar la problemática de la composición de navegaciones hipertextuales, a partir del estudio de las taxonomías hipertextuales, de los flujos de datos y de la manera como el usuario interactúa con la obra.

## **CONTENIDOS**

### **Unidades temáticas**

#### **1. Introducción.**

#### **2. Nuevas Formas en el Diseño de las Interfaces.**

- Los principios de las bases de datos multimedia. Información y representación.
- Diseño de métodos de navegación. Formas de los ambientes interactivos.
- Los agentes digitales. Integración datos-navegación-interactor.

#### **3. Cualidades de la Imagen Digital.**

- Cualidades de la imagen generada por el ordenador.
  - Discreta.
  - Modular.
  - Superficie-código.
  - Compresión.
  - Interfaz de conexión.
  - Ventana de ficción-herramienta de control.
  - Teleactuación.
  - Enlazamiento con otros medios.
  - Automatización y variabilidad.
  - Significación cultural múltiple.

#### **4. La Composición Digital.**

- La imagen cristal.
  - Tiempo vs movimiento.
  - Legibilidad a partir de diagramas.
  - La imagen como pensamiento.
- El diseño eidomático.
  - La notación gráfica y el *performance* de fabricación.
  - El diseño en las actividades del software.
  - Competencias topológico/estructurales - perceptivo/estéticas.
  - Variables sociales y tecnológicas.
- Simulaciones virtuales.
  - Espacios ilusorios.
  - Montajes y antimontajes.

- Objetos superpuestos.
- Las dimensiones espaciales.
  - Espacio vs tiempo.
  - Orden espacial de capas.
  - Espacio y programación digital de objetos.
  - Movimiento, ventanas y capas.
- El diseño visual de las interfaces. Técnicas de comunicación visual.
  - Unidad.
  - Contraste.
  - Organización visual.
  - Modularización.
  - Representación visual.
  - Conceptos de estilo.
  - Elementos de navegación.

### **5. Interfaz como Instrumento.**

- Imagen – entornos virtuales.
- La transmisión electrónica de vídeo.
- La transmisión en tiempo real.

### **6. Principios Estructurales de las Interfaces**

- Representación numérica.
- Modularidad.
- Automatización.
- Variabilidad.
- Transcodificación.
- El enlace.
- La Interactividad.

### **7. Estructuras de los sistemas interactivos.**

- Origen de los hipertextos.
  - Controlados
  - Constructivos.
- Microestructuras.
  - Suceso único.
  - Circular.
  - Indexada.
  - Lineal ramificada.
  - Ramificada.
  - Hipermedia.
  - Contributoria.
- Componentes de las navegaciones hipermediales.

- Medios.
  - Gráfico.
  - Video.
  - Animación.
  - Texto
  - Fotografía
  - Audio.
  
- Acciones y acceso al contenido.
  - Acción del contenido.
  - Acción del usuario.
  
- Relaciones usuario - información.
  - Lineales.
  - Personalizables.
  - Calculables.
  - Manipulables.
  
- Contexto y enlaces.
  - Ubicación de los enlaces.
  - Propuestas de inclusión.
  - Fuente de los enlaces.
  - Naturaleza de los enlaces.
  
- Comunicación multimodal.
  - Configuración entre usuarios.
  - Tipos de comunicación.
  - Sincronía - asincronía.
  - Intercambios de información.

## **8. Perspectivas de las formas interactivas.**

- Vida artificial y genética interactiva.
- Software art.
- Activismo social.

## **METODOLOGÍA DE TRABAJO Y EVALUACIÓN**

- Sesiones Teóricas.
- Desarrollo de proyectos prácticos mediante múltiple-choice

Los estudiantes deben acceder al aula virtual para bajar información complementaria. Es indispensable la comunicación vía mail y las asesorías virtuales.

Las evaluaciones se realizarán a partir de los proyectos entregados.

Al finalizar el módulo a distancia se realizará una evaluación final integradora por escrito, que consistirá en la redacción de un ensayo sobre temas abordados en los cursos. Se apuntará a que las evaluaciones fomenten la capacidad de síntesis, de reflexión y de comunicación de las ideas.

## **MODALIDAD DE TRABAJO**

Cursado a distancia a través de plataforma Moodle.

## **BIBLIOGRAFÍA**

### **Textos Básicos.**

Castells, Manuel. La Galaxia Internet. Areté, Plaza y Janés. Madrid, 2001.

Giannetti, Claudia. (ed.) Ars Telemática. Telecomunicación, Internet y Ciberespacio. L'Angelot. Barcelona. 1998.

Manovich, Lev. The Language of New Media. The MIT Press, Mass., 2000.

Mitchell, William J. E-topía. Gustavo Gili, Barcelona, 2001.

Nielsen, Jakob. Usabilidad. Prentice Hall, Madrid, 2000.

Nielsen, Jakob. Tahir, Marie. Usabilidad de páginas de inicio. Prentice Hall, Madrid, 2002.

Shneiderman, Ben. Leonardo Laptop. Human Needs and the New Computing Technology. The MIT Press, Mass., 2002.

Vilches, Lorenzo. La Migración Digital. Gedisa Editorial Gedisa. Barcelona, 2001.

Wilson Stephen. Informations Arts. Intersections of Art, Science and Technology. The MIT Press, Mass., 2002.

### **1. Ámbito teórico: Teoría, estética y percepción visual.**

AA.VV. "La revolución digital y sus dilemas". Revista El Paseante N° 27-28. Ediciones Siruela. Madrid 1998

Aarseth, Espen J. Cybertext. The Johns Hopkins University Press. London 1997

Barrett, Edward. Redmond, Marie (comp.). Medios Contextuales en la Práctica Cultural. Paidós Multimedia 5. Editorial Paidós. España, 1997.

Dery, Mark. Velocidad de Escape. La Cibercultura en el final del siglo. Ediciones Siruela. Madrid 1998

Druckrey, T., Ed. Electronic Culture. Aperture Foundation, Inc. USA., 1996.

Feldamn, T. An Introduction to Digital Media. Routledge. Londres, 1997.

Holtzman, S. Digital Mantras. The languages of Abstract and Virtual Worlds. The MIT Press. Massachusetts, 1994.

Holtzman, S. Digital Mosaics. The Aesthetic of Cyberspace. Touchstone, New York, 1998.

Johnson, Steve. Interface Culture. Harper Collins Publisher Inc. New York, 1997

Laurel, B. Computers as Theatre. Addison-Wesley, 1993.

Maldonado, T. Crítica de la razón informática. Paidós, Barcelona. 1998.

Mirzoeff, N. An Introduction to Visual Culture. Routledge. Londres, 1999.