



- 1. Código:** 34997 **Nombre:** Estudios de software
- 2. Créditos:** 3,00 **--Teoría:** 1,50 **--Prácticas:** 1,50 **Carácter:** Obligatorio
- Titulación:** 2293-Máster Universitario en Artes Visuales y Multimedia
- Módulo:** 1-Módulo Formación Interdisciplinar **Materia:** 1-Arte, cultura y tecnología
- Centro:** Unidad de Másteres Universitarios
- 3. Coordinador:** Pastor Aguilar, Marina
- Departamento:** ESCULTURA

4. Bibliografía

The Philosophy of Software: Code and Mediation in the Digital Age	Berry, David M.
Understanding Digital Humanities	Berry, David M.
The Stack. On software and sovereignty	Bratton, B
Artificial unintelligence: how computers misunderstand the world	Broussard, Meredith
Automatic Inequality	Eubanks, Virginia
Critical Play: radical game design	Flanagan, Mary
Software Theory: a cultural and philosophical study	Frabetti, Federica
¿Quién controla el futuro?	Lanier, Jaron
Contra el rebaño digital : un manifiesto.	Lanier, Jaron
El software toma el mando.	Manovich, Lev
Critical code studies : initial methods	Marino, Mark C.
The Black Box Society: The Secret Algorithms That Control Money and Information	Pasquale, Frank
We Are Not Users: Dialogues, Diversity, and Design	Reich, Yoram
Software, Infrastructure, Labor: A Media Theory of Logistical Nightmares	Rossiter, Ned
The software arts	Sack, Warren
Algorithms of Oppression: How Search Engines Reinforce Racism.	Safiya Umoja
Technically wrong: sexist apps, biased algorithms, and other threats of toxic tech	Wachter-Boettcher, Sara
Expressive Processing: Digital Fictions, Computer Games, and Software Studies	Wardrip-Fruin, Noah
CODING DEMOCRACY: How Hackers Are Disrupting Power, Surveillance, and Authoritarianism	Webb, Maureen
The Age of Surveillance Capitalism. The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power	Zuboff, Shoshana

5. Descripción general de la asignatura

Los estudios de software conforman una nueva corriente experimental y transdisciplinar que analiza los sistemas de software y sus efectos sociales y culturales, así como la ideología implícita que poseen, posicionándose en los ámbitos generales de la cibercultura, las culturas postinternet y las humanidades digitales. Rastrear cómo el software se integra sustancialmente en los procesos de la cultura y la sociedad contemporáneas, tanto desde el plano más académico de las humanidades y las ciencias sociales como en los modos de creación e investigación de software del campo de la informática y de la producción artística. La asignatura aborda este ámbito emergente para acceder a una comprensión crítica del funcionamiento del código y los presupuestos y automatismos que éste induce en su aplicabilidad y automatismos en las sociedades contemporáneas.

6. Conocimientos recomendados

7. Objetivos de la asignatura - Resultados del aprendizaje

Competencia

- CE02(ES) Conocer las teorías estéticas y prácticas artísticas del arte sonoro, arte electrónico y digital.
- CE05(ES) Conocer el vocabulario específico de los medios digitales vinculados al campo del arte.
- CE06(ES) Comprensión crítica de las transformaciones sociales y mediáticas que conlleva el uso de las TIC.
- CE11(ES) Habilidad para comunicar y difundir proyectos artísticos multimedia.
- CG1(GE) Comprender los fundamentos de las prácticas artísticas multimedia.
- CG7(GE) Conocer y aplicar los estándares internacionales de investigación para el desarrollo y difusión de resultados.
- CG3(GE) Desarrollar las posibilidades tecnológico-expresivas de los lenguajes digitales y



7. Objetivos de la asignatura - Resultados del aprendizaje

Competencia

audiovisuales.

CG4(GE) Capacidad para integrarse en grupos de trabajo interdisciplinares.

CG5(GE) Integrar las posibilidades de las TIC en otros modos de producción artística

CG6(GE) Habilidad en la utilización de las TIC como recurso de creación artística.

CG2(GE) Capacidad creativa y técnica para la elaboración de sistemas complejos que requieran la manipulación avanzada de imagen/sonido

Competencias transversales

(09) Pensamiento crítico

- Actividades desarrolladas relacionadas con la adquisición de la competencia

Realización de un estudio de casos: análisis del funcionamiento y efectos de un software concreto (photoshop, illustrator, final cut, maya, after effects, firefox, google, word press, google earth, 3ds Max, etc.), a elegir por el estudiante, de manera crítica

- Descripción detallada de las actividades

El software se ha convertido en nuestra interfaz con el mundo, con los demás, con nuestra memoria y nuestro imaginario. Sus herramientas condicionan la estética visual de los medios y el diseño contemporáneo, y tienen efectos en la praxis cotidiana y los modos de producción creativa y cultural. Se trata de analizar críticamente, a partir de un estudio de casos, los condicionantes que diferentes softwares imponen en su actividad de mediación con el mundo, el tipo de actividades que suponen, la ideología que contienen y la interacción que suponen. El análisis se entregará por escrito en el políformat.

- Criterios de evaluación

La evaluación se realizará en relación a los siguientes criterios:

- Extensión del análisis, reflexión pormenorizada acerca de los elementos del código y sus posibilidades
- Principios de crítica argumentativa.
- Exposición de los criterios y profundidad de los mismos
- Síntesis acerca de sus posibilidades como productor de cultura.

8. Unidades didácticas

1. Qué son los estudios de software
 1. Los estudios de software en las humanidades digitales.
 2. Los medios después del software. Lev Manovich.
 3. El impacto social, político y estético del software. Matthew Fuller.
2. La estructura imperceptible del software
 1. Free software to open hardware
 2. La sociedad de las cajas negras
 3. Los efectos visibles de un software invisible
3. Sobre software y soberanía
 1. Las fronteras de la cosmopolítica profunda.
 2. Google Maps, google earth, google street view.
 3. El estado soberano de la nube
4. Software, vigilancia y control. La era del capitalismo de la vigilancia
 1. La banalización de la vigilancia
 2. El software toma el control
 3. Controladores celestes. Satellite Tracker
 4. Nada que ocultar
5. De la mano invisible del mercado a los principios imperceptibles del software
 1. Desigualdad automatizada
 2. La "economía" del software y la obsolescencia programada
6. Estudios de software y estudios de género
 1. Una feminista en un Software Lab.
 2. Etnografía LGTBIQ+ del Software
7. Software y Big Data
 1. Predictibilidad y pasado
 2. Search History. El análisis creativo de la información
8. Ludología vs gamificación.
 1. Como come pac-man.
 2. Software crítico en los videojuegos
9. Software Arts





8. Unidades didácticas

1. Procesamiento expresivo
2. De la lógica de la persuasión a las lógicas múltiples

9. Método de enseñanza-aprendizaje

<u>UD</u>	<u>TA</u>	<u>SE</u>	<u>PA</u>	<u>PL</u>	<u>PC</u>	<u>PI</u>	<u>EVA</u>	<u>TP</u>	<u>TNP</u>	<u>TOTAL HORAS</u>
1	1,00	--	--	1,00	--	--	--	2,00	5,00	7,00
2	2,00	--	--	2,00	--	--	--	4,00	7,00	11,00
3	2,00	--	--	2,00	--	--	--	4,00	7,00	11,00
4	2,00	--	--	2,00	--	--	--	4,00	7,00	11,00
5	2,00	--	--	2,00	--	--	--	4,00	7,00	11,00
6	2,00	--	--	2,00	--	--	--	4,00	7,00	11,00
7	1,00	--	--	1,00	--	--	--	2,00	5,00	7,00
8	1,00	--	--	1,00	--	--	--	2,00	5,00	7,00
9	2,00	--	--	2,00	--	--	--	4,00	10,00	14,00
TOTAL HORAS	15,00	--	--	15,00	--	--	--	30,00	60,00	90,00

UD: Unidad Didáctica. TA: Teoría de Aula. SE: Seminario. PA: Práctica de Aula. PL: Práctica de Laboratorio. PC: Práctica de Campo. PI: Práctica de Informática. EVA: Actividades de Evaluación. TP: Trabajo Presencial. TNP: Trabajo No Presencial.

10. Evaluación

<u>Descripción</u>	<u>Nº Actos</u>	<u>Peso (%)</u>
(04) Mapa conceptual	1	10
(05) Trabajo académico	2	20
(13) Autoevaluación	1	10
(08) Portafolio	6	30
(11) Observación	2	20
(07) Diario	1	10

11. Porcentaje máximo de ausencia

<u>Actividad</u>	<u>Porcentaje</u>	<u>Observaciones</u>
Teoría Aula	20	
Teoría Seminario	20	
Práctica Aula	20	
Práctica Laboratorio	20	
Práctica Informática	20	
Práctica Campo	20	

