



- 1. Código:** 34996 **Nombre:** Arqueología de los medios
- 2. Créditos:** 2,00 **--Teoría:** 1,00 **--Prácticas:** 1,00 **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:** Cuesta Valera, María Salomé
- Departamento:** ESCULTURA

4. Bibliografía

A geology of media.	Parikka, Jussi
Media archaeology : approaches, applications, and implications	Huhtamo, Erkki Huhtamo, Erkki Parikka, Jussi Parikka, Jussi
Machinology : machines, noise and some media archaeology	Parikka, Jussi
Illusions in motion [electronic resource] : media archaeology of the moving panorama and related spectacles	Huhtamo, Erkki.
Zombie Media: Circuit Bending Media Archaeology into an Art Method	Hertz, Garnet Parikka, Jussi
Una geología de los medios	Parikka, Jussi
Cine (y) digital : aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora	La Ferla, Jorge
Cine expandido	Geen Youngblood
El universo de las imágenes técnicas : elogio de la superficialidad	Flusser, Vilém
Máquinas de mirar : o cómo se originan las imágenes : el arte contemporáneo mira a la colección Werner Nekes (Nekes, Werner Bätzner, Nike Schmidt, Eva Andalucía Consejería de Cultura)	AAVV
Arqueología del cine	Ceram, C.W.
Paracinema : la desmaterialización del cine en las prácticas artísticas.	Collado Sánchez, Esperanza

5. Descripción general de la asignatura

La arqueología de los medios es una forma de investigar las nuevas culturas de los medios a partir de artefactos, prácticas o invenciones obsoletas. La asignatura plantea como objetivo principal comprender y experimentar la materialidad de las viejas tecnologías de los medios y sus prácticas de uso. Para ello los estudiantes llevaran a cabo proyectos arqueológicos con tecnologías olvidadas, obsoletas o "muertas" como podrían ser la linterna mágica, el medio fílmico, el proyector de diapositivas o una videoconsola.

6. Conocimientos recomendados

7. Competencias

Competencias generales y específicas

- CE11(ES) Habilidad para comunicar y difundir proyectos artísticos multimedia.
- CG3(GE) Desarrollar las posibilidades tecnológico-expresivas de los lenguajes digitales y audiovisuales.
- CG1(GE) Comprender los fundamentos de las prácticas artísticas multimedia.

Competencias transversales

- (01) Comprensión e integración
 - Actividades desarrolladas relacionadas con la adquisición de la competencia Proyecto arqueológico con tecnologías olvidadas, obsoletas o "muertas".
 - Descripción detallada de las actividades
 - Identificar conexiones entre los medios contemporáneos y los medios del pasado, así como explicar la relación entre el surgimiento de ideas y conceptos en una determinada época histórica y la evolución de tecnologías y dispositivos.
 - Criterios de evaluación
 - La evaluación de la competencia transversal se realizara utilizando las rúbricas diseñadas para tal efecto.

8. Unidades didácticas

1. ¿Qué es la arqueología de los medios?
2. Industrialización/Mecanización/Modernidad
3. LABORATORIO DE ARQUEOLOGÍA DE MEDIOS

9. Método de enseñanza-aprendizaje



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	3,00	--	--	0,00	--	--	0,00	3,00	5,00	8,00
2	4,00	--	--	4,00	--	--	10,00	18,00	10,00	28,00
3	3,00	--	--	6,00	--	--	10,00	19,00	5,00	24,00
TOTAL HORAS	10,00	--	--	10,00	--	--	20,00	40,00	20,00	60,00

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>
(05) Trabajos académicos	1	40
(10) Caso	1	30
(08) Portafolio	1	30

11. Porcentaje máximo de ausencia

<u>Actividad</u>	<u>Porcentaje</u>	<u>Observaciones</u>
Teoría Aula	0	
Teoría Seminario	10	
Práctica Aula	10	
Práctica Laboratorio	10	
Práctica Informática	0	
Práctica Campo	0	

