



# UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES

## FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

**DEPARTAMENTO:** CIENCIAS ANTROPOLÓGICAS

**CÓDIGO N°:**

**SEMINARIO:** ANTROPOLOGÍA VISUAL Y HUMANIDADES DIGITALES

**MODALIDAD DE DICTADO:** SEMIPRESENCIAL ajustado a lo dispuesto por REDEC-2022-2847-UBA-DCT#FFYL.

**PROFESOR/A:** GUTIERREZ DE ANGELIS, MARINA

**1° CUATRIMESTRE 2023**

**AÑO: 2023**

**UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES  
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS  
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS ANTROPOLÓGICAS**

**CÓDIGO N°:**

**SEMINARIO: ANTROPOLOGÍA VISUAL Y HUMANIDADES DIGITALES.**

**MODALIDAD DE DICTADO: SEMIPRESENCIAL**

**CARGA HORARIA: 64 HORAS**

**1° CUATRIMESTRE 2023**

**PROFESOR/A: GUTIERREZ DE ANGELIS, MARINA**

**EQUIPO DOCENTE COLABORADOR: WINCKLER, GRETA; BRUNO, PAULA**

#### **a. Fundamentación y descripción**

La imagen como objeto de estudio, pero también como metodología de investigación en el campo de la antropología y la arqueología, se remonta al nacimiento mismo de la disciplina. Desde la aparición del cinematógrafo, las/os antropólogas/os han hecho uso de la imagen como forma de indagación y reflexión. La antropología visual construyó una nueva forma de comprender y utilizar las imágenes, explorando no solo desde el terreno de lo cinematográfico sino también dialogando con el campo del arte y otras disciplinas. En las últimas décadas, desde diversas disciplinas como la Antropología Visual, la Arqueología y la Historia del Arte, se han propuesto nuevas formas de comprender la imagen, abriendo las puertas a metodologías y trabajos de corte interdisciplinario, que requieren de una teoría de la imagen específica como base sólida para su desarrollo. Estos nuevos aportes teórico-metodológicos han incorporado también nuevos medios de la imagen como las etnografías visuales interactivas, instalaciones, experiencias de realidad virtual, simulaciones en 3D y entornos de metaverso, por solo mencionar algunos ejemplos así como el aporte de la Antropología del diseño y el UX/UI Design.

Estas nuevas perspectivas teóricas se articulan con los aportes de las Humanidades Digitales, un área de investigación y enseñanza que aplica las nuevas tecnologías y los saberes del campo de la informática al terreno de las humanidades. Esta área ha introducido cambios radicales en la investigación. Sin embargo, hay que tener en cuenta que nos hallamos ante un campo nuevo, con pocos años de desarrollo, y aún queda un largo recorrido hasta contar con unas bases de trabajo sólidas y compartidas. Es por eso que este seminario presenta una serie de reflexiones teórico-metodológicas en relación a la articulación entre los aportes provenientes de las Humanidades Digitales aplicados al ámbito de la Antropología Visual. Ese nuevo campo de aplicación se basa en la utilización de herramientas digitales. Con ese objetivo, este seminario parte de la propuesta del concepto de experiencia digital y *embodiment* desde los aportes teóricos de la ciencia de la imagen y la estética experimental, aplicado al campo de la Antropología Visual y la Arqueología. Este enfoque permite comprender de qué modo las experiencias sensibles de los entornos, la arquitectura, los objetos y las experiencias sociales tienen neurocorrelatos que dan forma a la cognición humana y la experiencia social. Es importante destacar que el papel central al cuerpo ha sido recuperado con gran interés no sólo desde el campo de la neurociencia cognitiva (Gallese,

2002; 2012; 2017) (Rizzolati y Craighero, 2004; (Damasio, 1994), sino también por la arqueología cognitiva (Renfrew, 2008) y la cyberarqueología (Forte, 2010), la historia del arte (Freedberg) o la arquitectura y el diseño (Robinson y Pallasmaa, 2015.). Esto manifiesta el modo en que desde diferentes disciplinas, el cuerpo se ha convertido en la clave para comprender la relación que establecemos con lo visual a través de nuestra percepción, entendida como un complejo sistema multimodal. Conceptos como inmersión, *embodiment*, *emplacement* y presencia se convierten en elementos centrales de la experiencia visual. Para la antropología Visual, supone un nuevo escenario en el que no todos los conceptos e ideas de la antropología visual 2D son aplicables. Es un terreno nuevo donde tenemos que comenzar a desarrollar nuevas estrategias narrativas, incorporar la presencia del cuerpo, considerar el impacto de la Realidad Virtual en nuestra percepción y en el modo de crear recursos narrativos y de interfaces que las y los usuarios puedan experimentar. Experimentar en 360° grados es un desafío teórico-metodológico para el desarrollo de una experiencia visual en la que la posición y ubicación del público se ha modificado por completo así como la del antropólogo/a.

Este seminario ofrece una propuesta teórico-práctica en torno a la utilización de herramientas digitales como la realidad virtual, aumentada y mixta, la fotogrametría y el video 360°, pensados como medios capaces de expandir, transformar y enriquecer la investigación y la divulgación de conocimiento.

Este seminario ofrece a las y los alumnas/os de las carreras de Antropología y Arqueología, una propuesta de actualización y formación práctica en este campo específico. El seminario propone una formación teórico-metodológica que explore las necesidades (técnicas y teóricas) que se requieren en el desarrollo de proyectos de investigación y de divulgación en el campo de la Antropología Visual y la Arqueología, enfocados en el ámbito del patrimonio cultural pero sin excluir su amplio alcance temático y disciplinar.

## **b. Objetivos:**

El seminario se organiza a través del dictado de contenidos teóricos y de clases prácticas. El dictado se estructura en dos grandes bloques. Una vez presentadas y adquiridas unas competencias mínimas, el segundo bloque tiene un perfil práctico en el que se presentan las principales herramientas y recursos digitales junto a material bibliográfico. Conoceremos algunas de las herramientas más importantes y accesibles y realizaremos ejercicios prácticos de registro con video 360° y sonido así como fotogrametría. Analizaremos casos y filmografía así como la utilización de recursos en línea para estimular la innovación y las habilidades digitales.

### Objetivos

Presentar las principales perspectivas en torno a la imagen como objeto de estudio y metodología de investigación en Antropología Visual.

Acercar a las y los alumnas/os a las bases teóricas y ámbitos de aplicación de las humanidades digitales.

Ofrecer a las/os alumnas/os una perspectiva interdisciplinaria para para el desarrollo de proyectos de investigación que incorporen herramientas digitales.

Ejercitarse en el uso de software especializado para el desarrollo de proyectos de investigación y experiencias inmersivas y de realidad virtual.

Explorar diversos dispositivos e interfaces de usuario para analizar los criterios básicos de diseño, registro y montaje.

Conocer los principales enfoques en UX y UI Design aplicados al campo del desarrollo de experiencias de conocimiento.

### **c. Contenidos:**

#### **Unidad 1: Antropología visual y Humanidades Digitales**

- Definición y alcance de las Humanidades Digitales.
- La imagen técnica.
- Enfoques interdisciplinarios: Estética experimental y Antropología de la imagen.
- Cuerpo, percepción y motricidad: *embodiment*, *emplacement* y corporización.
- Tecnologías hápticas y experiencias inmersivas.
- Embodiment y realidad virtual.

#### **Unidad 2: Introducción al uso de herramientas digitales.**

- Realidad virtual, realidad aumentada, realidad mixta. XR.
- Tipo de dispositivos. Grados de libertad.
- Tipos de cámaras.
- Formatos: Experiencia VR, Cinematic VR, video 360° monoscópico y estereoscópico.
- Edición de Video. Fotografía y sonido 360°.
- Formatos de exportación, dispositivos, canales y plataformas.
- Modelado 3D y fotogrametría.
- Diseño Web y proyectos multimedia online.

#### **Unidad 3: Antropología visual inmersiva**

- Antropología multimodal, Antropología Inmersiva
- Cyberarqueología.
- La investigación audiovisual en la era digital.
- Cómo intervienen los marcos teóricos y metodológicos cuando se investiga con medios digitales.
- El concepto de experiencia digital
- Realidad Virtual, video 360° y Storytelling.
- Tecnologías hápticas y experiencias digitales.
- Proyectos digitales interactivos.

#### **Unidad 4: Elaboración de Proyectos**

- El conocimiento como experiencia corporal y sensorial.
- Diseño y evaluación de propuestas digitales.
- UX Design y Antropología del Diseño aplicados al ámbito del patrimonio cultural.
- Museos y nuevas herramientas digitales.
- Metaverso/Ambientes digitales. La virtualidad como una experiencia corporal.
- e learning, gamificación y tecnologías hápticas. Interacción y participación.
- Audiencias tradicionales, no tradicionales, segmentación y accesibilidad.
- Diseño universal vs diseño inclusivo.
- Diversidad, accesibilidad e inclusión en la investigación y desarrollo de proyectos audiovisuales.

**d. Bibliografía, filmografía y/o discografía obligatoria, complementaria y fuentes, si correspondiera:**

**Unidad 1**

Bibliografía

Álvarez Ramos, Elsa; Blasco Pascual, Javier (Eds) *Humanidades digitales, retos, recursos y nuevas propuestas*. Agilice Digital, Valladolid, 2018.

del Rio Riande, María Gimena y Elena González Blanco García. *Introducción a las Humanidades Digitales. Material Didáctico Sistematizado*. UNED, 2015.

Riande, Gimena. *Humanidades Digitales o las Humanidades en la intersección de lo digital, lo público, lo mínimo y lo abierto*. Publicaciones de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales. 3. 2022.

Gallese, Vittorio. (2019). *Embodied Simulation. Its Bearing on Aesthetic Experience and the Dialogue Between Neuroscience and the Humanities*. *Gestalt Theory*. 41. 113-127.

Gutiérrez De Angelis, Marina y López de Munain, Gorka. “Patrimonio cultural y entornos virtuales. Aportes teóricos desde los estudios de la imagen y la estética experimental”, III Simposio Internacional de Cultura Visual, 27, 28 y 29 de octubre de 2021, en la Facultat de Geografia i Història de la Universitat de València.

Hernández Lorenzo, Laura. (2022). *Introducción al panorama internacional de las Humanidades Digitales*. *Revista de Humanidades*. 137-166.

Mellén, Isabel. “Una lectura filosófica del videojuego «Red Matter» a partir de las teorías de la cognición corporizada». *e-imagen Revista 2.0*, N° 9, Sans Soleil Ediciones, España-Argentina, 2022

Bibliografía complementaria

Baraibar, Álvaro; Shai Cohen. “Nuevas tecnologías y redes sociales en la investigación en Humanidades”. *La Perinola*, 16, 2012, pp. 155-164.

Bredenkamp, Horst et al. *The Technical Image: A History of Styles in Scientific Imagery*, University of Chicago Press, 2015.

Danelon, Nevio y Forte, Maurizio. *Teaching-Archaeology-in-VR -An-Academic-Perspective*. 2021.

Gallese, Vittorio; Guerra, Michele. *Lo schermo empatico. Cinema e neuroscienze*. Milán: Raffaello Cortina, 2015.

Gutierrez De Angelis, Marina y López de Munain, Gorka. *Guía de estudio de arte y cultura. Introducción a los estudios de la imagen*, Sans Soleil Ediciones, España-Argentina, 2021.

Romero Frías, Esteban (2014). “Ciencias Sociales y Humanidades Digitales: una visión introductoria”, En: *Ciencias Sociales y Humanidades Digitales Técnicas, herramientas y experiencias de e-Research e investigación en colaboración*, CAC, Cuadernos Artesanos de Comunicación / 61

[Perla Gianni Falvo. 2018. Conversation with Vittorio Gallese about empathy and aesthetic experience. SDH, 2, 1, XXX-XLVII](#)

## **Unidad 2**

### Bibliografía

[AAVV. La Ciencia y el Arte VI. Ciencias experimentales y conservación del patrimonio, Instituto de Patrimonio Cultural de España, Actas del congreso, 2017.](#)

[Bekele MK and Champion E . “A Comparison of Immersive Realities and Interaction Methods: Cultural Learning in Virtual Heritage”. Front. Robot. AI 6:91.2019](#)

[Dowling, Declan, O Fearghail, Colm; Smolic, Aljosa y Knorr, Sebastian. Faoladh : A Case Study in Cinematic VR Storytelling and Production. International Conference for Interactive Digital Storytelling, Dublin, Irlanda. 2018.](#)

[Forte, Maurizio y Gallese, Vittorio. Embodiment and 3D Archaeology: a Neolithic House at Catalhöyük, 2016.](#)

[Forte, Maurizio. Cyber Archaeology: 3D Sensing and Digital Embodiment. 10.1007/978-3-319-40658-9\\_12, 2016.](#)

[Gutiérrez De Angelis, Marina. “Antropología Visual y Realidad Virtual. De la pantalla a la inmersión”, e-imagen Revista 2.0, N° 9, AAV-Ondare Irekia, 2022.](#)

[Wieners, Jan, Schubert, Zoe y Eide, Øyvind. Modelling. Virtual. Realities. Virtual Reality as a transformative technology for the humanities. 10.5281/zenodo.3909344. 2019.](#)

### Bibliografía complementaria

[Argyriou, L., Economou, D. & Bouki, V. Design methodology for 360° immersive video applications: the case study of a cultural heritage virtual tour. Pers Ubiquit Comput 24, 843–859 \(2020\).](#)

[De la Torre Cantero, Jorge, et. al. \(2015\). “Creación de réplicas de patrimonio escultórico mediante reconstrucción 3D e impresoras 3D de bajo coste para uso en entornos educativos”, Arte, individuo y sociedad, 27, N° 3, 2015, 429-446.](#)

[Gutiérrez De Angelis, Marina \(2021\). “Antropología Visual Expandida: Grafismo parietal y Realidad Mixta en el sitio arqueológico Cuevas de las Manos \(Argentina\)”, Revista de Antropología Visual 29, 1-20.](#)

[Meier, Cecile, Saorín, José; Cantero, Jorge y Melián Díaz, Dámari.. El patrimonio escultórico en el aula. Tecnologías avanzadas de bajo coste para introducir el modelado 3D y la impresión 3D, 2015.](#)

### Unidad 3

#### Bibliografía

Ceuterick Maud, Chris Ingraha. “Immersive storytelling and affective ethnography in virtual reality”, *Review of Communication*, 21:1, 9-22, 2021.

[Dzardanova, Elena & Kasapakis, Vlasios. Does having a virtual body make a difference during cinematic vr experiences?. 1-4.3th ACM Multimedia Systems Conference , 2022.](#)

[Gödde, Michael & Gabler, Frank & Siegmund, Dirk & Braun, Andreas. Cinematic Narration in VR – Rethinking Film Conventions for 360 Degrees. International Conference on Virtual, Augmented and Mixed Reality , Las Vegas, 184-201.2018](#)

Jarvis, Liam. *Inmersive Embodiment. Theatres of Mislocalized Sensation*, Palgrave MacMillan, Londres, 2019.

[Kaltwasser, Laura, Rost, Nicolas; Ardizzi, Martina; Calbi, Marta ; Settembrino, Luca; Fingerhut, Joerg; Pauen, Michael y Gallese, Vittorio. Sharing the filmic experience - The physiology of socio-emotional processes in the cinema. PLOS ONE. 14, 2019.](#)

[Szita, Kata & Gander, Pierre & Wallstén, David. \(2021\). The Effects of Cinematic Virtual Reality on Viewing Experience and the Recollection of Narrative Elements. PRESENCE: Virtual and Augmented Reality. Presence Teleoperators & Virtual Environments, 27. 410-425. 10.1162/pres\\_a\\_00338.](#)

[Tong, Lingwei, Lindeman, Robert y Regenbrecht, Holger. Viewer’s Role and Viewer Interaction in Cinematic Virtual Reality. Computers. 10. 66. 2021](#)

[Vosmeer, Mirjam & Schouten, Ben. \(2017\). Project Orpheus A Research Study into 360° Cinematic VR. 2017 ACM International Conference ,85-90.](#)

Wallis, Keziah, and Miriam Ross. 2020. “Fourth VR: Indigenous Virtual Reality Practice”. *Convergence* 27 (3), (July 2020).

#### Bibliografía complementaria

Biella, Peter. 2020. “Interactive media. In *The Routledge International Handbook of Ethnographic Film and Video*” Phillip Vannini, ed. Pp. 256-266. London: Routledge.

Chin, Elizabeth, “On Multimodal Anthropologies from the Space of Design: Toward Participant Making”, *American Anthropologist*, vol 119, Issue 3, 2017, pp. 541-543.

[Eagle, Rob. “Multisensory Ethnography Through Emplaced Augmented Reality”, \*Anthrovision\*, Vol. 8.2, 2020.](#)

[Gospodarek, Marta & Genovese, Andrea & Dembeck, Dennis & Brenner, Corinne & Roginska, Agnieszka & Perlin, Ken. Sound design and reproduction techniques for co-located narrative VR experiences. AES 147th Convention , Nueva York, 2019.](#)

Hughes, Stephen. 2011. “Anthropology and the Problem of Audience Reception”. En: *Made to Be*

*Seen: Perspectives on the History of Visual Anthropology*. Marcus Banks and Jay Ruby, eds. Pp. 288-311. Chicago: University of Chicago Press.

Layng, Kris; Perlin, Ken; Herscher, Sebastian; Brenner, Corinne; Meduri, Thomas. (2019). "CAVE: Making Collective Virtual Narrative", *Leonardo*, Vol. 52, nº 4, pp. 349-356.

Milk, Chris. "How Virtual Reality Can Create the Ultimate Empathy Machine," *ted.com*, March 2015.

Nash, Kate. "Virtual Reality Witness: Exploring the Ethics of Mediated Presence," *Studies in Documentary Film* 12, no. 2 (2018)

#### Filmografía y proyectos digitales

*Home after war* (2019). Gayatri Parameswaran. Alemania, EEUU, Irak. Oculus Quest 2  
*Nomads. Maasai*. Felix & Paul Studios, Francia. Cinematic VR. Oculus Quest 2  
*Traveling While Black*, dir. Roger Ross William (Felix & Paul Studios, 2018), 360 Video  
*Ana Frank House VR*, Force Field. Oculus Studios, Oculus Quest 2  
*Notes on Blindness*, Novelab, Atlas V, -Oculus Quest 2  
*On The Morning You Wake (To the End of The World)*, Novelab, Atlas V, Oculus Quest 2  
*We live here*. Alfrobel Inc. Cinematic VR. Meta Quest 2

## **Unidad 4**

### Bibliografía

[Austin, Tricia. \(2018\). Some Distinctive Features of Narrative Environments. \*Interiority\*. 1. 153-172](#)

[Fegely, A., & Cherner, T. \(2021\). "A comprehensive rubric for evaluating EduVR". \*Journal of Information Technology Education: Research\*, 20, 137-171](#)

[Garzotto, Franca & Matarazzo, Vito & Messina, Nicolò & Gelsomini, Mirko & Riva, Carlo. "Improving Museum Accessibility through Storytelling in Wearable Immersive Virtual Reality". 1-8. 2018.](#)

Gutiérrez De Angelis, Marina; López de Munain. Gorka, "Patrimonio Cultural y conocimiento: Propuestas para el diseño de una experiencia inmersiva basada en Realidad Mixta para el sitio arqueológico Cueva de las Manos (Argentina)", V Congreso HDH 2021, Santiago de Compostela.

[Jiménez-Badillo, Diego; Manuel Gándara Vázquez, El patrimonio cultural y las tecnologías digitales. \*Experiencias recientes desde México\*, México : Instituto Nacional de Antropología e Historia : conacyt, 2016.](#)

[Wendorff, Anna. \(2023\). Museo accesible para las personas con discapacidad visual: estudio de caso de los museos de Barcelona. \*Cadernos de Tradução\*. 43. 1-22.](#)

### Bibliografía complementaria

[Andrez, Bárbara & Pinto, Maria & Homem, Paula. \(2022\). Estrategias de gamificación digital para promover el aprendizaje basado en la experiencia sobre preservación y curaduría en museos. Congreso CIMED - II Congreso Internacional de Museos y Estrategias D](#)



[Pujol-Tost, Laia. “Did We Just Travel to the Past? Building and Evaluating With Cultural Presence Different Modes of VR-Mediated Experiences in Virtual Archaeology”. J. Comput. Cult. Herit. 12, 1, Artículo 2, Febrero, 2019.](#)

[Maria Roussou, Laia Pujol, Akrivi Katifori, Angeliki Chrysanthi, Sara Perry, Maria Vayanou, The museum as digital storyteller: Collaborative participatory creation of interactive digital experiences. MW2015: Museums and the Web, Abril 8-11, Chicago, 2015](#)

[Zurc, Danny & Correa, Mauricio & García, Jakeline & Valencia-Díaz, Edison & Esteban, Andrés & Hernández, Tabora & Andrey, Johan & Rodríguez, Rodríguez. \(2019\). Navegación autónoma para personas con discapacidad visual en espacios museográficos, basada en](#)

### Bibliografía general

Álvarez Ramos, Elsa; Blasco Pascual, Javier (Eds) Humanidades digitales, retos, recursos y nuevas propuestas, Agilice Digital, Valladolid, 2018.

Álvaro Baraibar, Shai Cohen. “Nuevas tecnologías y redes sociales en la investigación en Humanidades”. La Perinola, 16, 2012, pp. 155-164.

Bekele MK and Champion E. “A Comparison of Immersive Realities and Interaction Methods: Cultural Learning in Virtual Heritage”. Front. Robot. AI 6:91. 2019.

Bredenkamp, H. *Teoría del acto icónico*. Akal, España, 2017.

Bredenkamp, Horst et al. *The Technical Image: A History of Styles in Scientific Imagery*. Chicago: University of Chicago Press. 2015.

Cosovic, Marijana; Belma Ramic Brkic, “Game-Based Learning in Museums—Cultural Heritage Applications”. Information 2020, 11, 22.

Fegely, A., & Cherner, T. (2021). “A comprehensive rubric for evaluating EduVR”. Journal of Information Technology Education: Research, 20, 137-171

Foradada Baldellou, Carlos; Irala-Hortal, Pilar (Coords), Re-visiones sobre arte, patrimonio y tecnología en la era digital, Universidad de Zaragoza, 2019.

Forte, Maurizio; Murteira, Helena. *Digital Cities. Between History and Archaeology*, Oxford, University Press, 2019.

Forte Maurizio y Campana, Stefano (Eds). *Digital Methods and Remote Sensing in Archaeology. Archaeology in the Age of Sensing*, Springer, 2016.

Forte, Maurizio. (1997). *Virtual Archaeology: re-creating ancient worlds*, Nueva York, Abrams.

Gallese, Vittorio. (2017). Visions of the Body: Embodied Simulation and Aesthetic Experience. Duke University Humanities Futures.

Gallese, Vittorio, “Aby Warburg and the dialogue among aesthetics, biology and physiology”. Ph, 2, 48-62. 2012

- Gallese, Vittorio. "Visions of the Body: Embodied Simulation and Aesthetic Experience". Duke University Humanities Futures. 2017.
- Gallese, V., y Guerra, M. (2015). *Lo schermo empatico. Cinema e neuroscienze*. Milán: Raffaello Cortina.
- Gallese, Vittorio. (2002) "Mirror Neurons and the Evolution of Brain and Language", John Benjamins Publishing Company.
- Gallese, Vittorio. "Embodying the Face: The Intersubjectivity of Portraits and Self-portraits", Springer, 2022.
- Garzotto, Franca & Matarazzo, Vito & Messina, Nicolò & Gelsomini, Mirko & Riva, Carlo. "Improving Museum Accessibility through Storytelling in Wearable Immersive Virtual Reality". 1-8. 2018.
- Gonizzi Barsanti, S; Caruso, G.; Micoli, L.L.; Covarrubias Rodríguez, M.; Guidi, G. (2015). "3D Visualization of Cultural Heritage Artefacts with Virtual Reality devices", ISPRS International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences, XL-5/W7, 2015, 165-72.
- Gutiérrez De Angelis, M. (2021) "Antropología visual expandida: grafismo parietal y realidad mixta en el sitio arqueológico Cueva de las Manos (Argentina)", *Revista de Antropología Visual*, Número 29 – Santiago, Chile, pp. 1-20 pp
- Gutiérrez De Angelis, M; Winckler, G; Bruno, P; Guarini, C (2019). "Rethinking Paleolithic Visual Culture", *View. Theories and Practices of Visual Culture* 25.
- Grau, Oliver. (2003). *Virtual Art. From Illusion to Immersion*. MIT Press Leonardo Book Series
- Gutiérrez De Angelis, Marina y López de Munain, Gorka. "Patrimonio cultural y entornos virtuales. Aportes teóricos desde los estudios de la imagen y la estética experimental", III Simposio Internacional de Cultura Visual, 27, 28 y 29 de octubre de 2021, en la Facultat de Geografia i Història de la Universitat de València.
- Gutiérrez De Angelis, Marina; López de Munain. Gorka,b "Patrimonio Cultural y conocimiento: Propuestas para el diseño de una experiencia inmersiva basada en Realidad Mixta para el sitio arqueológico Cueva de las Manos (Argentina)", V Congreso HDH 2021, Santiago de Compostela.
- Layng, Kris; Perlin, Ken; Herscher, Sebastian; Brenner, Corinne; Meduri, Thomas. (2019). "CAVE: Making Collective Virtual Narrative", *Leonardo*, Vol. 52, n° 4, pp. 349-356
- Munster, S. et Al. "Digital Cultural Heritage meets Digital Humanities", *The International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences*, Volume XLII-2/W15, 2019. 27th CIPA International Symposium "Documenting the past for a better future", 1-5 September 2019, Ávila, Spain.
- Pujol Tost, Laia; Erik Malcolm Champion. *A Critical Examination of Presence Applied to Cultural Heritage*, Presence, 2007, pp. 245-338.
- Pujol-Tost. Laia. "Did We Just Travel to the Past? Building and Evaluating With Cultural Presence Different Modes of VR-Mediated Experiences in Virtual Archaeology". *J. Comput. Cult. Herit.* 12, 1, Artículo 2, Febrero, 2019.

Rojas Castro, A. (2013). “Las Humanidades Digitales: principios, valores y prácticas”. JANUS, 2.

Romero Frías, Esteban (2014). “Ciencias Sociales y Humanidades Digitales: una visión introductoria”. En: Ciencias Sociales y Humanidades Digitales Técnicas, herramientas y experiencias de e-Research e investigación en colaboración, CAC, Cuadernos Artesanos de Comunicación / 61.

Roussou, María; Laia Pujol, Akrivi Katifori, Angeliki Chrysanthi, Sara Perry, Maria Vayanou, The museum as digital storyteller: Collaborative participatory creation of interactive digital experiences, MW2015: Museums and the Web, Abril 8-11, Chicago, 2015.

Sheehy, Kieron; Garcia Carrizosa, Helena; Rix, Jonathan; Seale, Jane and Hayhoe, Simon (2019). “Inclusive museums and augmented reality. Affordances, participation, ethics and fun”. The International Journal of the Inclusive Museum, 12(4) pp. 67–85.

Staropoli, Laura, Lanza, Alejandra, Avido, Daniela Noemi y Herrera, Valeria (2019). La construcción del patrimonio virtual en la investigación, conservación y difusión del pasado. XX Congreso Nacional de Arqueología Argentina. Universidad Nacional de Córdoba; IDACOR-CONICET, Córdoba.

Venegas Ramos, Alberto. “La problemática de la imagen como forma de transmisión histórica en la cultura digital”, Caracteres: estudios culturales y críticos de la esfera digital, ISSN-e 2254-4496, Vol.7, Nº. 2, 2018, págs. 36-56.

Ziegler Delgado, M. M. (2020). “El tiempo de las humanidades digitales”. Revista De Comunicación De La SEECI, (52), 29-47.

#### **e. Organización del dictado de seminario**

El seminario se dicta atendiendo a lo dispuesto por REDEC-2022-2847-UBA-DCT#FFYLLa cual establece pautas complementarias para el dictado de las asignaturas de grado durante el Ciclo Lectivo 2023.

##### Seminario cuatrimestral

El seminario se dictará completamente en modalidad virtual, con clases sincrónicas. Se contempla una modalidad presencial de carácter no obligatorio, en las que se realizarán prácticas con equipo y software especializado. Las clases se organizan a partir de la lectura de material bibliográfico y la realización de trabajos prácticos. El seminario se aprueba con la presentación de estos trabajos prácticos y un trabajo final, que consiste en la presentación de un proyecto.

Carga Horaria: 64 hs

##### Seminario cuatrimestral

La carga horaria mínima es de 64 horas (sesenta y cuatro) y comprenden un mínimo de 4 (cuatro) y un máximo de 6 (seis) horas semanales de dictado de clases.

#### **f. Organización de la evaluación**

El sistema de regularidad y aprobación del seminario se rige por el Reglamento Académico (Res. (CD) N° 4428/17):

Regularización del seminario:

Es condición para alcanzar la regularidad del seminario aprobar una evaluación con un mínimo de 4 (cuatro) durante la cursada. Para ello los/las docentes a cargo dispondrán de un dispositivo definido para tal fin.

Aprobación del seminario:

Los/as estudiantes que cumplan el requisito mencionado podrán presentar el trabajo final integrador que será calificado con otra nota. La calificación final resultará del promedio de la nota de cursada y del trabajo final integrador.

Si el trabajo final integrador fuera rechazado, los/as interesados/as tendrán la opción de presentarlo nuevamente antes de la finalización del plazo de vigencia de la regularidad. El/la estudiante que no presente su trabajo dentro del plazo fijado, no podrá ser considerado/a para la aprobación del seminario.

**VIGENCIA DE LA REGULARIDAD:** El plazo de presentación del trabajo final de los seminarios es de 4 (cuatro) años posteriores a su finalización.

**RÉGIMEN TRANSITORIO DE ASISTENCIA, REGULARIDAD Y MODALIDADES DE EVALUACIÓN DE MATERIAS:** El cumplimiento de los requisitos de regularidad en los casos de estudiantes que se encuentren cursando bajo el Régimen Transitorio de Asistencia, Regularidad y Modalidades de Evaluación de Materias (RTARMEM) aprobado por Res. (CD) N° 1117/10 quedará sujeto al análisis conjunto entre el Programa de Orientación de la SEUBE, los Departamentos docentes y los/las Profesores a cargo del seminario.

Marina Gutierrez De Angelis