

## RESOLUCIÓN CSDEyVE N° 032/2019.

Viedma, 26 de agosto de 2019.

**VISTO**, el Expediente N° 1090/2017 del registro de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE RÍO NEGRO, la Resolución CSDEyVE N° 010/2018, y

### CONSIDERANDO

Que por Resolución UNRN N° 30/2008 se determinó dictar la carrera de Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual, en la ciudad de El Bolsón, Sede Andina, a partir del año 2009 con modalidad presencial y se aprobaron los fundamentos y objetivos de la carrera.

Que por Resolución ME N° 812/2011 se otorgó reconocimiento oficial y validez nacional a los títulos de Técnico en Diseño Artístico Audiovisual y Licenciado en Diseño Artístico Audiovisual, que expide la UNIVERSIDAD NACIONAL DE RÍO NEGRO.

Que durante el ciclo lectivo 2017 la Directora de la Carrera, Profesora Mónica Muñoz y el Consejo Asesor de la misma propusieron y desarrollaron diversas estrategias de evaluación curricular del plan vigente, detectando aspectos a modificar y/o actualizar.

Que por Resoluciones CDEyVE N° 117/2017 y CSDEyVE N° 010/2018 se aprobaron modificaciones al plan de estudios.

Que con fecha 10 de mayo de 2019 la DIRECCIÓN NACIONAL DE GESTIÓN Y FISCALIZACIÓN UNIVERSITARIA dependiente de la SECRETARÍA DE POLÍTICAS UNIVERSITARIAS ha realizado observaciones al plan de estudio vigente referentes a la propuesta de denominación del título por evidenciarse dos denominaciones diferentes en una misma carrera, en base a lo cual recomienda una sola denominación para el título de grado y reformular en consecuencia los alcances del título.

Que la Universidad debe proseguir con los trámites de reconocimiento oficial del título y su consecuente validez nacional, por lo que se hace necesario rectificar la Resolución CSDEyVE N° 010/2018.



Que en la sesión realizada el 26 de agosto de 2019 por el Consejo Superior de Docencia, Extensión y Vida Estudiantil, se ha tratado el tema en el punto 7 del Orden del Día, habiéndose aprobado por unanimidad de las/os consejeras/os presentes.

Que la presente se dicta en uso de las atribuciones conferidas por el Artículo 25, inciso xviii del Estatuto de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE RÍO NEGRO.

**Por ello,**

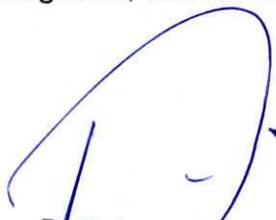
**EL CONSEJO SUPERIOR DE DOCENCIA, EXTENSIÓN Y VIDA ESTUDIANTIL  
DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE RÍO NEGRO**

**RESUELVE:**

**ARTÍCULO 1º.-** Rectificar la Resolución CSDEyVE N° 010/2018, conforme se detalla en el ANEXO I, que forma parte íntegra de la presente Resolución.

**ARTÍCULO 2º.-** Encomendar a la Secretaría de Docencia, Extensión y Vida Estudiantil la realización de las adecuaciones necesarias para la prosecución de los trámites de reconocimiento oficial y validez nacional de los títulos Técnico/a Universitario/a en Diseño Artístico Audiovisual y de Licenciado/a en Diseño Artístico Audiovisual, que expide la UNRN, ante la Dirección Nacional de Gestión y Fiscalización Universitaria del Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología.

**ARTÍCULO 3º.-** Registrar, comunicar y archivar.



Dr. Carlos Bezic  
SECRETARIO DE DOCENCIA  
EXTENSIÓN Y VIDA ESTUDIANTIL  
Universidad Nacional de Río Negro



LIC. JUAN CARLOS DEL BELLO  
Rector  
Universidad Nacional de Río Negro

**RESOLUCIÓN CSDEyVE N° 032/2019.**

**ANEXO I – RESOLUCIÓN CSDEyVE N° 032/2019.**

<b>SEDE:</b>	<b>ANDINA</b>
<b>ESCUELA DE DOCENCIA:</b>	<b>ESCUELA DE ARTES</b>
<b>CARRERA:</b>	<b>LICENCIATURA EN DISEÑO ARTÍSTICO AUDIOVISUAL</b>

**PLAN DE ESTUDIOS LICENCIATURA EN DISEÑO ARTÍSTICO AUDIOVISUAL**

<b>Denominación de la carrera:</b>	<b>Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual</b>
<b>Título que otorga</b>	<b>Licenciado/a en Diseño Artístico Audiovisual</b>
<b>Título Intermedio</b>	<b>Técnico/a Universitario/a en Diseño Artístico Audiovisual</b>
<b>Modalidad de dictado:</b>	<b>Presencial</b>
<b>Horas Totales de la carrera:</b>	<p>La Estructura curricular es de 2 ciclos:</p> <p>Ciclo Básico</p> <p>Conducente al título intermedio de Técnico/a Universitario/a en Diseño Artístico Audiovisual: 1.664 hs.</p> <p>Ciclo de licenciatura conducente al título de Licenciado/a en Diseño Artístico Audiovisual: 1120 horas.</p> <p>TOTAL: 2784 hs.</p>

<b>Condiciones de Ingreso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poseer título o certificado de Nivel Medio obtenido en el país, cuya validez esté garantizada por las leyes y normas vigentes.</li> </ul>
-------------------------------	--

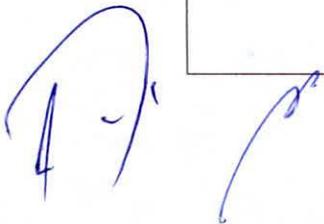


	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poseer título o certificado de Nivel Medio obtenido en el extranjero y reconocido por el Ministerio de Educación de la Nación y demás jurisdicciones educativas, o revalidado de acuerdo con las normas vigentes y debidamente legalizado.</li> <li>• Cumplimiento de los requisitos de ingreso para mayores de 25 años establecidos en la Ley de Educación Superior.</li> </ul>
<p><b>Condiciones de Egreso</b></p>	<p><u>Condición para obtener el título de Técnico/a Universitario/a en Diseño Artístico Audiovisual</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Haber aprobado las materias del plan de estudio correspondientes al Ciclo Básico de la carrera.</li> </ul> <p><u>Condición de egreso para obtener el título de Licenciado/a en Diseño Artístico Audiovisual:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tener aprobadas todas las asignaturas y/o espacios curriculares que conforman el Plan de Estudio de la Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual.</li> <li>• Haber aprobado el Trabajo Final de Licenciatura estipulado en este Plan.</li> <li>• Haber completado la actividad de Trabajo Social estipulada en el Estatuto de la UNRN.</li> </ul>

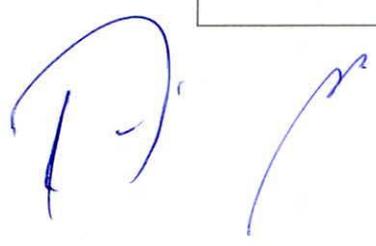
<p><b>Perfil del Egresado</b></p>	<p>Los/as egresados/as contarán con los conocimientos y habilidades requeridos para desempeñarse eficientemente en el ámbito de la producción y la realización audiovisual. Desde la perspectiva de los medios integrados podrán trabajar en forma independiente en proyectos audiovisuales con contenidos transmediales en sus diferentes géneros y formatos. Además podrán iniciar estudios de posgrado en cualquiera de sus niveles: especialización, maestría o</p>
-----------------------------------	---



	doctorado.
<b>Alcances del Título</b>	<p><b>Alcances del Título de Técnico/a Universitario/a en Diseño Artístico Audiovisual:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Colaborar en el desarrollo e implementación de proyectos audiovisuales, con énfasis en las temáticas relacionadas preferiblemente, a la Región que habitan.</li><li>• Asistir a entidades culturales y medios de comunicación en proyectos de su especialidad.</li><li>• Colaborar en la realización de puestas en escena y coberturas de espectáculos visuales, audiovisuales y performáticos.</li><li>• Asistir desde los aspectos técnicos a proyectos de Comunicación audiovisual.</li><li>• Integrar equipos de trabajo en el área audiovisual</li></ul> <p><b>Alcances del Título de Licenciado/a en Diseño Artístico Audiovisual</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Diseñar, dirigir y ejecutar proyectos basados en el lenguaje Audiovisual.</li><li>• Asesorar para la elaboración, aplicación y evaluación de políticas y proyectos de planificación audiovisual, con énfasis en situaciones que involucren problemáticas relacionadas con la industria audiovisual, el patrimonio cultural y social desde la perspectiva territorial.</li><li>• Asesorar a entidades culturales y medios de comunicación en temas de su especialidad.</li><li>• Integrar y coordinar equipos de trabajo en el área audiovisual.</li></ul>



- Realizar entornos virtuales para espectáculos en vivo a través de Tecnologías digitales y software específicos.
- Expresar y adaptar diferentes lenguajes al lenguaje audiovisual, adecuando el contenido a las nuevas tecnologías.
- Aplicar criterios artísticos y estéticos en los campos del sonido y de la imagen.
- Desarrollar procedimientos transmedia aplicables a piezas de comunicación y educación.
- Coordinar y ejecutar tareas de postproducción audiovisual.
- Diseñar y realizar proyectos integrales de comunicación Audiovisual tales como campañas de difusión y comercialización en los medios.
- Pre-producir, producir y postproducir proyectos transmediales para distintas pantallas.
- Diseñar propuestas en las diferentes áreas de una producción audiovisual, tales como Fotografía, Cámara, Sonido, entre otras.
- Organizar, asesorar, supervisar y/o gestionar el funcionamiento de departamentos y/o áreas, empresas y cooperativas especializadas en Diseño Audiovisual en los campos del desarrollo, la producción y la realización.
- Actuar como jurado en festivales y eventos relacionados con la Industria Audiovisual.
- Investigar las posibilidades expresivas que ofrecen las nuevas tecnologías y los nuevos lenguajes en Red.
- Abordar investigaciones en el campo de la creación audiovisual con el fin de hacer nuevos aportes académicos.



## **FUNDAMENTACIÓN DE LA CARRERA**

La Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual se encuentra localizada en una zona turística que resulta tan atractiva como problemática a la hora de decidir radicarse y estudiar en la Región. Entre los datos más preocupantes a la fecha se presenta la falta de egresados/as. Se ha observado luego de un seguimiento puntual desde las cohortes del 2009 a la actualidad que los/as Técnicos/as que se han formado en la Carrera han sido absorbidos inmediatamente por la demanda local, que hasta antes de la existencia de la Carrera, no ofrecía profesionales en el área. Actualmente varios/as de los/as estudiantes avanzados trabajan en Canales de TV, y en pequeñas productoras audiovisuales desde donde generan contenidos.

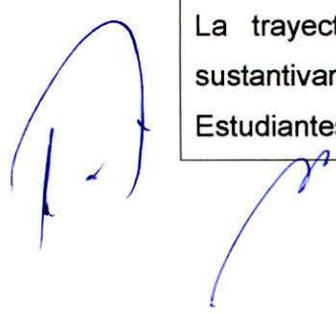
El Bolsón, en el límite sudoeste de la región Andina de Río Negro, se encuentra rodeado de pueblos y parajes que componen un conglomerado urbano/rural en pleno crecimiento demográfico, con la consecuente dinámica cultural. Actualmente se constituye en la ciudad principal de la Comarca Andina del Paralelo 42o. Podemos citar los municipios de El Maitén, Cholila, Lago Puelo, El Hoyo y Epuyen, y los parajes El Pedregoso, Entre Ríos, La Isla, todos localizados en la Provincia de Chubut, y parajes Los Repollos y Mallín Ahogado, de la Provincia de Río Negro, que se relacionan a diario con dicha ciudad.

### **Fundamentación de los cambios propuestos:**

Desde la creación de la Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual, la zona Andina es reconocida además de por su larga historia en lo que respecta a la producción artística y artesanal, a las constantes exposiciones de artes visuales y espectáculos de diversa índole cultural que dan cuenta de un perfil local consolidado sobre la base de su capacidad creativa. En los últimos años se ha destacado por su producción audiovisual, que ha sido reconocida y multipremiada en distintos Festivales Provinciales, Nacionales e Internacionales, convirtiendo a El Bolsón en una referencia Nacional como nuevo nodo de producción audiovisual.

Desde la creación de la Carrera, se ha mantenido una matrícula promedio de 70 ingresantes, lo que nos motiva a profundizar y actualizar los conocimientos que se brindan a través del plan de estudios y a tener en cuenta que los avances tecnológicos, políticos, culturales y legales demandan nuevos desafíos desde el área de los Medios Audiovisuales.

La trayectoria ideal, prescripta y establecida en el plan de estudios ha resultado sustantivamente diferente a la trayectoria real construida por los recorridos de los/as Estudiantes. La presente propuesta de modificación está basada en el análisis de la



documentación recopilada (desde el año 2009), análisis realizado desde la Dirección actual de la Carrera. Consultando al Consejo Asesor de Carrera, Directores/as, Dpto. de Planificación Curricular y Bibliotecas y Dpto. de Alumnos; analizando reportes, estadísticas, versiones disponibles del Plan de Estudio en el SIU Guaraní y el impacto que cada cambio produjo en la carrera y en la administración de la misma.

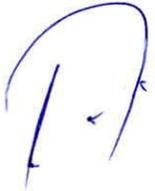
De dicho análisis se desprende que desde la puesta en vigencia del plan de estudio correspondiente a la Resolución N° 812/2011 del Ministerio de Educación se han realizado 14 modificaciones a la fecha, algunas relacionadas a la optimización de los procesos de aprendizaje y otras, sobre todo en los primeros años de la Carrera, ligados a la disponibilidad de Recursos Humanos; con el tiempo, los cambios provisorios se volvieron permanentes y los cambios permanentes, no en todos los casos, tuvieron resultados positivos.

Las modificaciones realizadas en el Siu Guaraní implicaron fundamentalmente el cambio de orden de materias, asignándolas a otro cuatrimestre y en otros casos cambiándolas de año; estas modificaciones tuvieron como consecuencia el cambio en las correlatividades.

Cabe mencionar que en el año 2012, a pedido de la SDEyVE se redujeron considerablemente las correlatividades inicialmente exigidas en todos los años de la carrera. En el mismo año se plantea la necesidad de que una comisión ad-hoc revea el plan de estudios a partir de un trabajo de indagación, análisis, recepción y evaluación de críticas y sugerencias.

Paralelamente durante 2012, las políticas de fomento en el área de medios comienzan a hacerse visibles en nuestro territorio; el 10 de octubre de 2009 se promulga la Ley n° 26.522 de Servicios de Comunicación Audiovisual, conocida como Ley de Medios -una ley que establece las normas para regir el funcionamiento y la distribución de licencias de los medios radiales y televisivos en la República Argentina- Resulta fundamental tomar en cuenta las nuevas legislaciones y nuevamente rever el plan de estudios de esta perspectiva.

Durante los años 2013 y 2014 se continúa con el debate sobre los cambios posibles; la Carrera comienza un proceso más inmersivo de participación en territorio a través de los proyectos de Extensión Universitaria, Trabajo Social y su participación en Festivales Nacional e Internacionales; también es parte del Nodo Andino del Programa Polos, convirtiéndose en un actor importante en la consolidación del mapa de producción de contenidos y de la formación. A partir del 2016 se inicia un proceso paulatino de análisis de distintos factores que inciden positiva y negativamente en la retención/permanencia de la matrícula; entre ellos, se trabaja en detectar los espacios curriculares con alto nivel de ausentismo; posibles causas y motivos para abandonar un espacio curricular; se realiza un análisis año por año, atendiendo al ingreso, la cantidad de materias, comprensión de las formas de acreditación y aprobación



de materias, relaciones entre el índice de aprobación y las propuestas organizativas, didácticas, metodológicas y pedagógicas de esos espacios; sumado a la observación del perfil de los/as ingresantes, que año a año va cambiando. Este trabajo fue orientándose hacia las modificaciones que se proponen realizar en las Trayectorias futuras.

"Si la trayectoria es un "entre" es porque implica un recorrido singular en común con otros, supone haber llegado hasta un punto así como la continuidad entre múltiples puntos; se la puede leer en sus huellas, sus marcas, lo que el pasaje por la universidad y por otros espacios dejó en cada uno. Esto señala un borde que habilita y provoca, no desde el lugar de la pérdida, la falta y la imposibilidad sino en lo que liga y desliga, reúne y separa. (...) Cuanto hay que trabajar hoy para que esos 'entre' se abran, se desplieguen, se espacien. Entre teorías y prácticas, ellos y nosotros, niveles del sistema, posiciones institucionales. Diversos "entres" que pueden ser leídos en forma de trama poniendo en discusión, las dicotomías, oposiciones, contrarios". Nicastro y Greco (2012) Entre trayectorias: Escenas y pensamientos en espacios de formación. Rosario. Homo Sapiens.

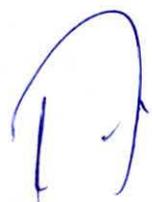
Este proceso nos invita a visitar el perfil del/de la egresado/a y el perfil de la carrera, los objetivos y los alcances del título. Partiendo desde la premisa de mejorar la propuesta curricular y atendiendo los indicadores de desempeño que demostraron falta de interés luego de obtener el título intermedio, el nuevo diseño curricular presenta un verdadero desafío.

En el primer ciclo, la propuesta de modificación se basa en pasar al nuevo Plan lo que realmente fue una mejora de las 14 modificaciones que se realizaron con anterioridad en función de las trayectorias reales de los estudiantes.

Así mismo se produjo una redefinición del perfil del título y el reordenamiento de los contenidos en función del tipo de formación propia de una tecnicatura.

La formación de un/a técnico/a universitario/a en diseño artístico audiovisual tiene como finalidad habilitar para el ejercicio profesional en el marco de las regulaciones y leyes que impactan en esta profesión. La propuesta de formación es principalmente instrumental, orientada fundamentalmente a la práctica y a la capacitación para tareas de carácter operativo. De esta manera se diferencia el sentido formativo y los contenidos de formación del ciclo básico de la carrera de los del ciclo de licenciatura.

Este ciclo prepara al/a la egresado/a para el desarrollo de actividades profesionales complejas en contextos variados que requieren la capacidad para conjugar saberes de tipo técnico, científico, estético y organizativo, entre otros y que permite planificar acciones, definir o desarrollar proyectos, procesos, productos o servicios de la industria audiovisual.



En el ciclo de licenciatura se ofrece una propuesta formativa semi-estructurada que le permite a los/as estudiantes adquirir el saber profesional necesario para el ejercicio de la profesión y al mismo tiempo optar entre dos recorridos de profundización.

Se ofrecen dos recorridos diferenciados (orientaciones): **Orientación en Realización y Orientación en Medios Digitales.**

La primera se basa en la Industria Cinematográfica, la que con más de un siglo de existencia es la única capaz de poner en marcha otros mecanismos audiovisuales.

A finales del siglo XX el cine como industria ha ampliado sus fronteras al integrarse en un mercado mucho más amplio, el audiovisual, en el que se integran, especialmente, todos los servicios de televisión que, según los países, pueden reunir a las grandes cadenas, los canales independientes, la televisión por cable y por satélite, etc. No se habla exclusivamente de ventanas de comercialización, sino también de canales de producción, pues desde que la televisión comenzó a necesitar contenidos para cubrir sus programaciones, el sector cinematográfico inició la producción de películas y series específicas para la pequeña pantalla, incrementando su trabajo. Fuente: © revista "Cineinforme", números 743, 748 y 749

Esta realidad demanda un/a REALIZADOR/A que pueda producir desde una mirada de convergencia de medios y desde las narrativas hipermediales; y que a su vez pueda basarse en la sólida formación de los lenguajes audiovisuales que le den la flexibilidad necesaria para producir en el contexto actual, previendo el futuro de los medios por existir.

Y por otra parte, desde la emergente y novedosa Industria del Software se propone un trayecto formativo que profundiza en la realización audiovisual con **Medios Digitales.**

Si la electricidad y el motor de combustión hicieron a la sociedad industrial posible, el software de manera similar habilita a la sociedad global de la información. Los "trabajadores cognitivos", los "analistas de símbolos", las "industrias creativas" y las "industrias de servicios", todos estos jugadores económicos claves de la sociedad de la información no pueden existir sin software.

Este "algo más" es software. Motores de búsqueda, sistemas de recomendación, aplicaciones de mapeo, herramientas de blog, herramientas de subastas, clientes de mensajería instantánea, y por supuesto, plataformas que permiten a otros escribir nuevo software - Facebook, Windows, Unix, Android - están en el centro de la economía, cultura, vida social y, cada vez más, en la política global. Y este "software cultural" - cultural en el sentido de que es usado por cientos de millones de personas y que acarrea "átomos" de cultura (medios e información, además de interacción humana en torno a estos medios e información) - es sólo

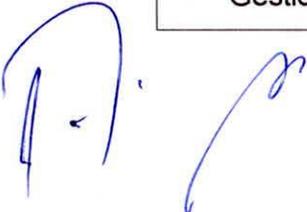


la parte visible de un universo de software mucho más amplio.

Esta Orientación que profundiza en Medios Digitales será la única oferta académica en este sentido en la Patagonia.

**Detalle de los cambios propuestos:**

1. 1er año - 1er cuatrimestre; Historia del Arte y el Diseño I cambia de nombre a: Historia General del Arte pasa a 1er año - 2do cuatrimestre.
2. 1er año - 1er cuatrimestre; Inglés I Se eliminan los contenidos. Inglés III cambia de nombre a inglés I (Corpus común) pasando a 4° año 1° cuatrimestre.
3. 1er año - 2do cuatrimestre; Lenguaje Visual II pasa a 3er año, 1er cuatrimestre (Corpus Común)
4. 1er año - 2do cuatrimestre; Historia del Arte y el Diseño II pasa 4to año 2do cuatrimestre (Corpus Común) y cambia de nombre a: Arte Contemporáneo.
5. 1er año -2do cuatrimestre; Dibujo II pasa a 3er año, 2do cuatrimestre y cambia de nombre a: Sistemas de Representación Digital. Orientación en Medios Digitales.
6. 1er año - 2do cuatrimestre; Inglés II Se eliminan los contenidos. Inglés IV cambia de nombre a Inglés II (Corpus Común) pasando a 4° año 2°cuatriemestre.
7. 2do año 1er cuatrimestres se agrega: Introducción al Montaje.
8. 2do año - 1er cuatrimestre; Sociología del Arte y el Diseño pasa a 3er año 2do Cuatrimestre y cambia de nombre a: Cultura Visual en la Orientación en Medio Digitales.
9. 2do año - 1er cuatrimestre; Sonido I pasa a 1er año 2do cuatrimestre.
10. 2do año -1er cuatrimestre; Tecnología Audiovisual pasa a 3er año, 1er cuatrimestre.
11. 2do año - 1er cuatrimestre; Arte Digital pasa a 3er año 2do cuatrimestre y cambia de nombre a: Arte y Código Creativo I de la Orientación en Medios Digitales.
12. 2do año - 1er cuatrimestre; Metodología de la Investigación se elimina y se propone Gestión y Producción Audiovisual y pasa al 2° año 2do cuatrimestre



13. 2do año - 2do cuatrimestre; Teorías Estéticas pasa a 4to año 1er cuatrimestre de la Orientación en Realización y cambia de nombre a Teoría y Estética Cinematográfica.
  14. 2do año - 2do cuatrimestres; Montaje y Edición Digital pasa a 3er año 2do cuatrimestre de la Orientación en Realización.
  15. 2do año - 2do cuatrimestre; Diseño Gráfico pasa a 4to año 1er cuatrimestre (corpus común)
  16. 2do año - 2do cuatrimestre; Pintura pasa a 4to año 1er cuatrimestre de Orientación en Medios Digitales.
  17. 2do año se reemplaza Realización Audiovisual II por Taller de Diseño Audiovisual II, Anual -
  18. 3er año - 1er cuatrimestre; Historia Analítica de los Medios Audiovisuales I pasa a 2do año 1er. Cuatrimestre.
  19. 3er año - 1er cuatrimestre; Fotografía y Cámara II pasa a 2do año 1er cuatrimestre.
  20. 3er año - 1er cuatrimestre; Realización Audiovisual I pasa a 1er año Anual y cambia de nombre a: Taller de Diseño Audiovisual I.
  21. 3er año - 1er cuatrimestre; Dirección Actoral pasa a 2do año 2do cuatrimestre.
  22. 3er año - 1er cuatrimestre; Dirección de Arte pasa a 2do año 2do cuatrimestre.
  23. 3er año - 1er cuatrimestre; Ciencia, Tecnología y Sociedad se elimina.
  24. 3er año - 2do cuatrimestre; Historia Analítica de los Medios Audiovisuales II pasa a 2do año 2do cuatrimestre.
  25. 3er año - 2do cuatrimestre; Sonido II pasa a 2do año 1er. cuatrimestre.
  26. 3er año - 2do cuatrimestre; Postproducción audiovisual I queda en 3er año 2do cuatrimestre y cambia de nombre a Postproducción Audiovisual (Corpus Común)
  27. 3er año - 2do cuatrimestre; Televisión se elimina.
- 
- 

28. 3er año - 2do cuatrimestre; Ética y Legislación Profesional pasa a 3er año 1er cuatrimestre.
29. 3er año se agrega: Taller de Diseño Audiovisual III. 3er año 1er cuatrimestre.
30. 4to año - 1er cuatrimestre; Se eliminó Semiótica de la Imagen.
31. 4to año - 1er cuatrimestre: Guion III cambia de nombre a Narrativa Transmedia de 3er año 2do cuatrimestre de la Orientación en Realización.
32. 4to año - 1er cuatrimestre; Realización Audiovisual II pasa a 2do año Anual y cambia de nombre por Taller de Diseño Audiovisual II.
33. 4to año - 1er cuatrimestre; Producción y Ejecución de proyectos audiovisuales pasa a 3er año 2do Cuatrimestre de la Orientación en Realización.
34. 4to año - 2do cuatrimestre; Postproducción Audiovisual II pasa a 4to año 2do. Cuatrimestre de la orientación en realización y cambia de nombre a: Diseño de Postproducción.
35. Optativa III: se quita del mapa curricular.
36. 4to año anual; Trabajo Final de Licenciatura pasa de 192 hs. a 96 hs.
37. Se agrega Taller de Diseño Audiovisual IV. 3er año 2do cuatrimestre. Para ambas orientaciones.
38. Introducción a las Ciencias de la Comunicación cambia de nombre a comunicación y Semiótica de 1º año 2do. Cuatrimestre.

**Materias que cambian de nombre: seis (6)**

**Materias que se eliminan: 672 hs.**

Inglés I y II, TICs, Semiótica de la Imagen, Ciencia, Tecnología y Sociedad, Televisión, Metodologías de la Investigación, RRP y Optativa III.

Trabajo Final de Licenciatura pasa de 192 hs. a 96 hs.



### **Materias que se agregan: 320hs**

En la Ciclo Básico se agregan 5 materias:

- Introducción al Montaje - 64 hs.
- Gestión y Producción Audiovisual - 64 hs.
- Taller de Diseño Audiovisual I - (Realización I + 64 hs. pasa a Anual)
- Taller de Diseño Audiovisual II - (Realización II + 64 hs. pasa a Anual)
- Taller de Diseño Audiovisual III - (64 hs.)

Realización I y Realización II; ambas cuatrimestrales, pertenecían a la Licenciatura, el ciclo básico no tenía Realización.

Orientación en Medios Digitales se agregan 4 materias:

- Arte y Código Creativo II - 64 hs.
- Videoinstalación y Tiempo real - 64 hs.
- Introducción al Diseño de Videojuegos - 64 hs.
- Taller de Diseño Audiovisual IV - 64 hs.

Orientación en Realización se agregan 2 materias:

- Taller de Diseño Audiovisual IV - 64 hs.

Contenidos y Modelos Digitales - 64 hs

### **Objetivo General**

Formar un/a Realizador/a de Medios Audiovisuales que pueda integrar las áreas del diseño que forman parte de la creación de discursos audiovisuales desde una perspectiva interdisciplinaria y con una fuerte impronta de su identidad territorial. Se alude a una formación social/humanística, tecnológica y artística, ética y estética; comprometida con la creación audiovisual con responsabilidad social.

Un/a Realizador/a que pueda Diseñar Audiovisuales desde las múltiples posibilidades creativas que significa representar su identidad regional con perspectiva universal.

### Objetivos Específicos

- Desarrollar en los/as estudiantes capacidades de producción en micro mercados audiovisuales, potenciando las habilidades de creatividad, comunicación y trabajo en equipo.
- Promover la excelencia en el campo del diseño audiovisual y su relación con otros campos profesionales.
- Reflexionar en cada instancia sobre la interfase ser humano/tecnología y su incidencia en la cultura (desde un punto de vista histórico, sociológico y psicológico) teniendo en cuenta que el entorno informático ocupa un espacio creciente en nuestro hábitat.
- Exponer a los/as alumnos/as la problemática actual del campo profesional llevando los conceptos de diseño a la realidad, realizando trabajos prácticos en relación con la comunidad.
- Promover el compromiso de los/as estudiantes, futuros/as profesionales, con la realidad local social y ambiental.

### FUNDAMENTOS CURRICULARES

#### Estructura Curricular:

La Estructura curricular es de 2 ciclos:

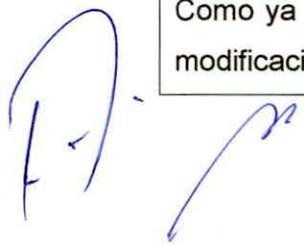
Total de horas del Ciclo Básico: 1664 hs

Total de horas del ciclo de licenciatura : 1120 hs

Carga horaria Total: 2784 hs

La nueva estructura curricular de la Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual se organiza en función de una secuencia articulada de conocimientos organizados en dos ciclos que presentan características formativas diferenciadas en función del título al que conduce cada uno. Curricularmente el ciclo y sus propósitos operan como un todo integrador que articula tanto la correlación vertical de los espacios curriculares como la articulación horizontal de los mismos en cada año de la carrera.

Como ya se ha descrito en la fundamentación y justificación de los cambios propuestos, la modificación define y diferencia la formación propia y necesaria para un/a técnico/a



universitario/a en diseño artístico audiovisual de la formación de un/a licenciado/a en diseño artístico audiovisual.

El primer ciclo, es un **ciclo básico de formación**, en el que se brindan conceptos fundamentales, principios teórico prácticos y procedimientos básicos de las distintas áreas que componen el quehacer audiovisual. Al finalizar el primer ciclo, el/la estudiante obtiene el título de Técnico/a Universitario/a en Diseño Artístico Audiovisual -título intermedio-.

El **ciclo de licenciatura** presenta un núcleo común de conocimientos y la posibilidad de optar entre dos orientaciones. (**realización y/o medios digitales**) Ambas orientaciones tienen la misma duración; y comparten un Corpus Común de asignaturas y contenidos a todo/a realizador/a audiovisual.

La opción entre una u otra orientación así como la presencia de dos espacios electivos configura un plan de estudios con alto grado de flexibilización.

El currículo de la Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual es predominantemente profesional y definido a partir de las capacidades y saberes que demanda el ejercicio profesional. (del/de la técnico/a y del/ de la licenciado/a).

Complementariamente a la estructura en ciclos, las asignaturas se agrupan en **tres campos de formación** que definen "tipos de conocimiento" en relación a la función que estos cumplen en el proceso formativo.

#### **Campo de la formación General:**

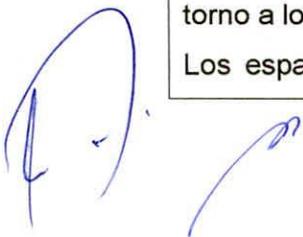
Este campo se encuentra privilegiadamente en el ciclo básico de la carrera pero continúa con espacios curriculares en el ciclo de licenciatura. Se orienta principalmente a la formación en habilidades básicas de comunicación y expresión oral y escrita, incluyendo el manejo de un idioma extranjero, así como la formación básica en el lenguaje visual y audiovisual y la formación en historia y teoría del arte.

#### **Campo de la formación Profesional:**

Las asignaturas que componen este campo son de carácter eminentemente práctico bajo el formato de taller de diseño. Incluye la formación en la dimensión ética de la profesión y en la legislación que regula el campo así como la posibilidad de transferir conocimiento al medio a través del trabajo social y la producción de conocimiento en la elaboración del trabajo final de grado.

Los talleres de diseño operan como espacio articulador horizontal de las asignaturas de la formación básica y la formación profesional ofreciendo problemas y desafíos genuinos en torno a los cuáles poner en juego los conocimientos construidos en ellas.

Los espacios de este campo están presentes en todos los años de la carrera ofreciendo



experiencias prácticas del diseño audiovisual y la convergencia de medios.

**Campo de la Formación Específica:**

Este campo presenta gran cantidad de espacios curriculares y horas de formación. El mismo abarca el abordaje de las herramientas y dimensiones básicas del diseño audiovisual (cámara, sonido, fotografía, guion, montaje, producción y postproducción audiovisual) de manera común a las dos orientaciones.

Por su parte la orientación en producción audiovisual agrega a esos contenidos comunes la profundización en narrativa transmedia, montaje, producción y postproducción de proyectos audiovisuales y teórica estética cinematográfica).

La orientación medios digitales agrega al contenido común la profundización en sistemas de representación digital, instalaciones en tiempo real, diseño de videojuegos y teoría del arte y código creativo en relación a este tipo de producciones audiovisuales.

**Asignaturas y carga horaria por campos de formación**

<b>CAMPO DE LA FORMACIÓN GENERAL</b>	Historia General del Arte	64	<b>768</b>
	Historia Analítica de los Medios Audiovisuales I	64	
	Historia Analítica de los Medios Audiovisuales II	64	
	Arte Contemporáneo (CC)	64	
	Introducción a la Lectura y Escritura Académica	64	
	Comunicación y Semiótica	64	
	Inglés I (CC)	64	
	Inglés II (CC)	64	
	Lenguaje Audiovisual	64	
	Lenguaje Visual I	64	
	Lenguaje Visual II	64	
	Diseño Gráfico (CC)	64	

<b>CAMPO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL</b>	Taller de Diseño Audiovisual I (TDA I)	128	<b>608</b>
	Taller de Diseño Audiovisual II (TDA II)	128	
	Taller de Diseño Audiovisual III (TDAIII)	64	
	Taller de Diseño Audiovisual IV (TDA IV)	64	
	Ética y Legislación Profesional	64	
	Trabajo Social Audiovisual (CC)	64	
	Trabajo Final de Licenciatura (CC)	96	



<b>CAMPO DE LA FORMACION ESPECÍFICA (común a todas las orientaciones)</b>	Guion I	64	<b>832</b>
	Dibujo	64	
	Sonido I	64	
	Fotografía y Cámara I	64	
	Introducción al Montaje	64	
	Fotografía y Cámara II	64	
	Sonido II	64	
	Dirección de Arte	64	
	Gestión y Producción Audiovisual	64	
	Guion II	64	
	Dirección Actoral	64	
	Tecnología Audiovisual	64	
	Post Producción Audiovisual (CC)	64	

<b>CAMPO DE LA FORMACION ESPECÍFICA ORIENTACION EN REALIZACIÓN</b>	Montaje y Edición Digital	64	<b>576</b>
	Producción y Ejecución de Proyectos Audiovisuales	64	
	Narrativa Transmedia	64	
	Teoría y Estética Cinematográfica	64	
	Contenidos y Modelos Digitales	64	
	Animación	64	
	Diseño de Postproducción	64	
	Optativa I (Área de F. Profesional)	64	
	Optativa II (opción Libre)	64	

<b>CAMPO DE LA FORMACION ESPECÍFICA ORIENTACION EN MEDIOS DIGITALES</b>	Arte y Código Creativo I	64	<b>576</b>
	Cultura Visual	64	
	Sistemas de Representación Digital	64	
	Pintura	64	
	Video Instalación y Tiempo Real	64	
	Arte y Código Creativo II	64	
	Introducción al Diseño de Videojuegos	64	
	Optativa I (Área de F. Profesional)	64	
	Optativa II (opción Libre)	64	



MAPA CURRICULAR DE TÉCNICO/A UNIVERSITARIO/A EN DISEÑO ARTÍSTICO AUDIOVISUAL										
Cód. SIU Guaraní	N°	Año/Cuatrimestre/ Asignatura	Carga horaria				Correlativas			Campo de formación
			Semanal	Teóricas	Prácticas	Total	Para cursar: Cursada aprobada	Para cursar: Materia aprobada	Para aprobar: Materia aprobada	
<b>Primer año</b>										
<b>ANUALES</b>										
EL550	1	Taller de Diseño Audiovisual I (TDA I)	4	32	96	128				Profesional
<b>PRIMER CUATRIMESTRE</b>										
T0002	2	Introducción a la Lectura y Escritura Académica	4	32	32	64				General
EL403	3	Guion I	4	10	54	64				Específica
EL551	4	Dibujo	4	10	54	64				Específica
EL400	5	Lenguaje Visual I	4	10	54	64				General
<b>SEGUNDO CUATRIMESTRE</b>										
EL554	6	Historia General del Arte	4	44	20	64				General
EL412	7	Sonido I	4	10	54	64				Específica
EL553	8	Comunicación y Semiótica	4	44	20	64				General
EL408	9	Fotografía y Cámara I	4	10	54	64	EL400		EL400	Específica
<b>Sub total 1° año</b>						<b>640</b>				



Segundo año										
ANUALES										
EL552	10	Taller de Diseño Audiovisual II (TDA II)	4	32	96	128	EL550		EL550	Profesional
PRIMER CUATRIMESTRE										
EL555	11	Introducción al Montaje	4	10	54	64				Específica
EL411	12	Lenguaje Audiovisual	4	10	54	64	EL550/ EL408		EL550	General
EL426	13	Fotografía y Cámara II	4	10	54	64	EL408		EL408	Específica
EL425	14	Historia Analítica de los Medios Audiovisuales I	4	32	32	64				General
EL432	15	Sonido II	4	10	54	64	EL412		EL412	Específica
SEGUNDO CUATRIMESTRE										
EL429	16	Dirección de Arte	4	32	32	64	EL400	EL400	EL400	Específica
EL556	17	Gestión y Producción Audiovisual	4	10	54	64				Específica
EL418	18	Guion II	4	10	54	64	EL403	EL403	EL403	Específica
EL431	19	Historia Analítica de los Medios Audiovisuales II	4	44	20	64	EL425		EL425	General
EL428	20	Dirección Actoral	4	10	54	64				Específica
<b>Sub total 2° año</b>						<b>768</b>				

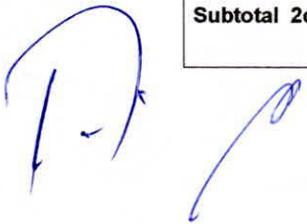


Tercer año										
PRIMER CUATRIMESTRE										
EL557	21	Taller de Diseño Audiovisual III (TDAIII)	4	10	54	64	EL552	EL550	EL552	Profesional
EL413	22	Tecnología Audiovisual	4	10	54	64	EL412/ EL408		EL412/ EL408	Específica
EL405	23	Lenguaje Visual II	4	10	54	64	EL400	EL400	EL400	General
EL436	24	Ética y Legislación Profesional	4	44	20	64	EL556		EL556	Profesional
<b>Sub total 1er cuatrimestre de Tercer Año</b>						<b>256</b>				
<b>TÉCNICO/A UNIVERSITARIO/A EN DISEÑO ARTÍSTICO AUDIOVISUAL</b>						<b>1664</b>				



**MAPA CURRICULAR DEL CICLO DE LICENCIATURA EN DISEÑO ARTÍSTICO AUDIOVISUAL**

Cod. SIU Guaraní	N°	Año/Cuatrimestre/ Asignatura	Carga horaria				Correlativas			Campo de formación
			Semanal	Teóricas	Prácticas	Totales	Para cursar: Cursada aprobada	Para cursar: Materia aprobada	Para aprobar: Materia aprobada	
<b>Tercer año</b>										
<b>SEGUNDO CUATRIMESTRE</b>										
EL567	25	Taller de Diseño Audiovisual IV (TDA IV)	4	10	54	64	EL557	EL552	EL557	Profesional
EL445	26	Trabajo Social Audiovisual (CC)	4	4	60	64	EL552	EL552	EL552	Profesional
EL563	29	Postproducción Audiovisual (CC)	4	10	54	64	EL555	EL550	EL555	Específica
<b>Materias Obligatorias* para la Orientación en Realización:</b>										
EL417	27	Montaje y Edición Digital	4	10	54	64	EL555	EL550	EL555	Específica
EL440	28	Producción y Ejecución de Proyectos Audiovisuales	4	10	54	64	EL556		EL556	Específica
EL559	30	Narrativa Transmedia	4	10	54	64	EL418	EL403	EL418	Específica
<b>Materias Obligatorias* para la Orientación en Medios Digitales:</b>										
EL565	27	Arte y Código Creativo I	4	10	54	64	EL411	EL550/ EL400	EL411	Específica
EL573	28	Cultura Visual	4	44	20	64	EL554	EL554	EL554	Específica
EL574	30	Sistemas de Representación Digital	4	10	54	64	EL551	EL551	EL551	Específica
<b>Subtotal 2do. Cuatrimestre de Tercer Año</b>						<b>384</b>				



<b>Cuarto año</b>										
<b>ANUALES</b>										
EL446	31	Trabajo Final de Licenciatura (CC)	3	36	60	96	EL557	EL567	Todas las materias	Profesional
<b>PRIMER CUATRIMESTRE</b>										
EL419	35	Diseño Gráfico (CC)	4	10	54	64	EL405	EL400	EL405	General
EL557	36	Inglés I (CC)	4	32	32	64				General
<b>Materias Obligatorias* para la Orientación en Realización:</b>										
EL560	32	Teoría y Estética Cinematográfica	4	32	32	64	EL431	EL553	EL431	Específica
EL561	33	Contenidos y Modelos Digitales	4	32	32	64	EL574	EL552	EL574	Específica
EL435	34	Animación	4	10	54	64	EL551	EL551	EL551	Específica
<b>Materias Obligatorias* para la Orientación en Medios Digitales:</b>										
EL420	32	Pintura	4	10	54	64	EL551/ EL400	EL551/ EL400	EL551/ EL400	Específica
EL564	33	Video Instalación y Tiempo Real	4	10	54	64	EL411	EL550	EL411	Específica
EL568	34	Arte y Código Creativo II	4	10	54	64	EL565		EL565	Específica
<b>Subtotal 1er Cuatrimestre de Cuarto Año</b>						<b>320</b>				



<b>SEGUNDO CUATRIMESTRE</b>										
EL571	38	Optativa I (Área de F. Profesional)	4	10	54	64	EL567	EL557	EL567	Específica
EL572	39	Optativa II (opción Libre)	4	32	32	64	EL567	EL557	EL567	Específica
EL575	40	Arte Contemporáneo (CC)	4	44	20	64	EL554	EL554	EL554	General
EL578	41	Inglés II (CC)	4	32	32	64	EL554		EL554	General
<b>Materias Obligatorias* para la Orientación en Realización:</b>										
EL562	37	Diseño de Postproducción	4	10	54	64	EL563		EL563	Específica
<b>Materias Obligatorias* para la Orientación en Medios Digitales:</b>										
EL566	37	Introducción al Diseño de Videojuegos	4	10	54	64	EL552	EL403	EL552	Específica
<b>Sub Total 2do Cuatrimestre de Cuarto año</b>						<b>320</b>				
<b>Orientación en Realización/Medios Digitales</b>						<b>1120</b>				
<b>LICENCIADO/A EN DISEÑO ARTÍSTICO AUDIOVISUAL</b>						<b>2784</b>				

\* Materias Obligatorias según Orientación, carga horaria total: 448hs



## CONTENIDOS MÍNIMOS POR ASIGNATURA

### 1. Taller de Diseño Audiovisual I

*Objetivo: Desde la perspectiva de los medios integrados, promover el pensamiento proyectual en el Diseño Audiovisual, comprendiéndolo como un fenómeno inscripto en la producción de bienes sociales y culturales.*

Contenidos mínimos: Ficción, verdad vs verosímil. La historia (la diégesis), el relato y la narración. Las materialidades del lenguaje audiovisual: la imagen y el sonido. El montaje como principio organizativo. La puesta en escena. La construcción del espacio y el tiempo en el discurso audiovisual. Introducción a los géneros ficción y documental. Géneros cinematográficos canónicos. El método de diseño. Diseño de producción. Etapas de un proyecto audiovisual: desarrollo, producción (preproducción, rodaje y postproducción) y difusión. Roles y Funciones del equipo audiovisual. Introducción al equipamiento audiovisual. Dinámica de rodaje. Proyecto del TDA: cortometraje, spot, videoclip.

### 2. Introducción a la Lectura y Escritura Académica

*Objetivo: Propiciar la exploración de distintas estrategias para la comprensión y el análisis de los géneros discursivos característicos del ámbito académico.*

Contenidos mínimos: El taller se propone facilitar la inserción de los/as estudiantes en una comunidad académica incorporando las modalidades de lectura y escritura que esta implica. Tiene una metodología teórico-práctica, en la que la reflexión metalingüística se vincula con instancias concretas de lectura y escritura individual y grupal. Los ejes a desarrollar son: La lectura y la escritura en el ámbito académico: contexto de producción, circulación y recepción. El paratexto. El proceso de la escritura: planificación, redacción y revisión del texto. Elaboración de borradores. Tipologías textuales. Los géneros discursivos académicos. La construcción enunciativa. Las secuencias textuales. Exposición y argumentación en el discurso académico. La polifonía en los escritos científicos y académicos. Lectura y producción escrita de diversos géneros académicos. La comunicación oral estructurada: planificación escrita y apoyos visuales. Normas para la producción académica. Normativa del español.

### 3. Guion I

*Objetivo: Introducir al/a la estudiante en el concepto de guion y transmitir la necesidad e importancia del mismo en las obras audiovisuales.*



Contenidos mínimos: Principios de escritura audiovisual. Similitudes y diferencias con la escritura literaria y teatral. El pensamiento y la escritura en imágenes y sonidos. El guion: estructura narrativa, acción, conflicto. El personaje, aspectos principales y caracterización. Las etapas de realización del guion: idea, story line, sinopsis, guion literario. Estructuras narrativas. El punto de vista y el personaje. La curva dramática. El ritmo en la estructura. El diálogo y los géneros. Leyes de la estructura dramática. Análisis de textos. El conflicto como motor de la narración. Conflicto visual y conflicto narrativo. El relato por acciones.

#### **4. Dibujo**

*Objetivo: Comprender que el dibujo es ante todo una herramienta de comunicación y de expresión fundamental para el desarrollo de proyectos audiovisuales a la vez que un instrumento para la investigación de diferentes búsquedas expresivas o técnicas que contribuyen a revelar nuevas perspectivas de pensamiento gráfico.*

Contenidos mínimos: Unidades elementales del lenguaje visual. Introducción a los modos de representación: el espacio. Proceso de experimentación, producción y reflexión. Problemática de la representación: Problemática de la figura humana. Dibujo analítico y sintético del natural. Estudios de ritmos naturales. Desarrollo de la capacidad de dibujar a mano alzada. Boceto.

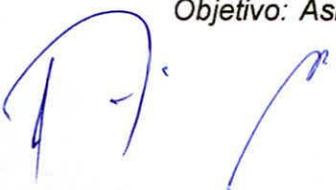
#### **5. Lenguaje Visual I**

*Objetivo: Comprender, experimentar y utilizar los elementos y reglas básicas que conforman el lenguaje visual, conociendo la relación entre los códigos y su origen físico, fisiológico, psicológico o cultural, según corresponda.*

Contenidos mínimos: Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano y volumen. Relaciones entre formas. Ritmo. Fondo y Figura. La forma como sistema: las partes y el todo. Sistema Visual. Leyes de agrupamiento y organización. El concepto de dominancia y subdominancia. Indicadores de espacio. Carácter físico, psicológico, cultural y estético del color. Síntesis aditiva y sustractiva. Variables fundamentales: tinte, valor y saturación. Claves, analogías y contrastes. Encuadre. Composición. Estructura del campo y de la imagen. Equilibrio, peso visual, tensiones y correspondencia de direcciones. Sintaxis y semántica de la imagen. Estrategias de comunicación. El concepto clásico: Phi y la proporción áurea. Fractales y autosemejanza.

#### **6. Historia General del Arte**

*Objetivo: Asignatura que tiene como referentes las dimensiones témporo-socio-históricas de*



*las producciones culturales en general y de las manifestaciones artísticas en particular y que, partiendo de la conjunción entre teoría y práctica, pretende contribuir a que los/as estudiantes generen criterios para analizar distintos lenguajes artísticos y brindarles herramientas y métodos para su transposición a nuevos contextos (otras asignaturas de la carrera, futuras producciones visuales y audiovisuales, posterior ejercicio profesional).*

Contenidos mínimos: Introducción a la Historia del arte, concepto de Arte y corrientes teóricas. Primeras manifestaciones artísticas en América y el mundo. Prehistoria y proto-historia. Antigüedad clásica Grecolatina: Arquitectura, escultura. Arte y religión. El surgimiento del teatro. Etapa pre-clásica americana: culturas Olmeca, Chavín, Paracas. Escultura y cerámica. Arte y religión. El auge del cristianismo y el arte en la Edad Media europea. Arquitectura ritual en la americana clásica: culturas Moche y Maya. Recuperación de la antigüedad clásica: el Renacimiento en Italia y otros países europeos. El artista como teórico. Arte y mimesis. Post-clásico en Mesoamérica. Encuentro, choque de culturas. Hibridación, mestizaje y sincretismo. Arte europeo y americano de los siglos XVII y XVIII. Sistemas de visión mimética. El arte en relación a la religión, la política y la ciencia.

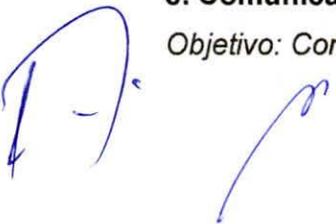
## **7. Sonido I**

*Objetivo: Abordar el sonido como fenómeno mecánico-físico y fisiológico, susceptible de ser medido, registrado, procesado y reproducido en función comunicacional y artístico expresiva, aplicado a los medios audiovisuales.*

Contenidos mínimos: Concepto de sonido y sonorización. Nociones básicas de música: audioperceptiva. Principios de sonido. Conceptos de melodía, armonía, ritmo. Formas musicales. La voz humana: el canto. Elementos de percepción, producción y propagación física del sonido. Aspectos comunicativos, expresivos y estructurales de la música y el sonido. Breve historia de la música. Los grandes movimientos. Géneros Musicales. Registro y edición del sonido en la construcción del discurso audiovisual. Función estructural, expresiva y producción de sentido del diseño de sonido. La percepción: tipos de escucha, idea de espacio-tiempo sonoro. El espacio sonoro. El sonido como organizador de una narración. Relaciones entre sonido e imagen / icono / logotipo / figura / objeto animado. El sonido en la cadena audiovisual. Sincronismo imagen – sonido. Micrófonos y consolas de sonido. Formas básicas de registro. Los recursos técnicos. El sonido: sonido ideal, volumen relativo, sonidos perturbadores, sonido electrónico.

## **8. Comunicación y Semiótica**

*Objetivo: Comprender las particularidades propias del Campo de la Comunicación en América*



*Latina, atendiendo a las particularidades de nuestro contexto regional y las especificidades del discurso audiovisual.*

Contenidos mínimos: Características de los distintos medios de comunicación: escritos, radiales y televisivos. Ciencias del lenguaje, la lingüística desde su nacimiento. La problemática del signo lingüístico. Los estudios de Saussure. Semiología y semiótica. El signo peirciano. Icono, índice y símbolo. Aportes y puntos de contacto de las Cs. del Lenguaje con otras disciplinas. Modos contemporáneos de producción, difusión y consumo cultural. La construcción del acontecimiento. La retórica de la imagen en la fotografía, la historieta y la publicidad. Análisis de géneros televisivos. Denotación, designación y connotación. La construcción de sentido en la comunicación visual. Las funciones del lenguaje y su aplicación a la esfera del diseño. La persuasión y el diseño: la Publicidad. Operaciones retóricas y figuras (lenguaje directo y figurado). Dimensión sintáctica, semántica y pragmática del mensaje. El slogan y la marca. Introducción a una lectura semiótica de la imagen. La polisemia. La imagen secuencial en el relato audiovisual.

### **9. Fotografía y Cámara I**

*Objetivo: Introducir a los/las estudiantes en los conocimientos básicos sobre la formación y registro de imágenes en diferentes soportes. Reconocer el valor expresivo-narrativo de la imagen y su aplicación como elemento expresivo dentro de la producción audiovisual.*

Contenidos mínimos: Contexto histórico del surgimiento de la fotografía como técnica de registro y disciplina artística. Referentes fotográficos. La imagen fotográfica como texto visual. Propiedades de la luz. La cámara oscura. La cámara y sus accesorios. Principio de funcionamiento. La película y el chip. Sensibilidad. Variables de exposición: diafragma y obturador. Pares equivalentes. Distancia focal. Tipos de lentes. Elementos básicos de iluminación. Puesta básica de luces. Temperatura color. La imagen en movimiento. Registro analógico y digital. Exposición para fotografía en movimiento. Tamaños de plano. Composición y encuadre. Enfoque y profundidad de campo.

### **10. Taller de Diseño Audiovisual II**

*Objetivo: Desde la perspectiva de los medios integrados y el pensamiento proyectual en el diseño audiovisual, brindar al/a la estudiante las herramientas teóricas y prácticas necesarias para la concepción, el desarrollo y la realización audiovisual, desde la génesis del proyecto hasta el corte final.*

Contenidos mínimos: Abordaje de los géneros de ficción y no ficción desde su producción y realización. El género clásico documental y sus variantes actuales: de género, docuficción,



turístico, cultural, de investigación, didáctico. Técnicas de pre-producción: recopilación, clasificación y armado de guiones. La realización y los problemas específicos del género. El punto de vista y la organización del sentido. Análisis y evolución del género documental y de obras de autores que han investigado sobre la relación creativa entre documental y realidad. Proyecto TDA: Realización de un documental.

### **11. Introducción al Montaje**

*Objetivos: reconocer al montaje como el movimiento principal al estructurar un relato audiovisual.*

Contenidos mínimos: Concepto de montaje y principales teorías. Organización del material en función de una estructura dramática. Combinación de las partes de un todo. Función narrativa y producción de sentido. Tipos de montaje. El montaje en los diversos formatos audiovisuales. Montaje y nuevas tecnologías.

### **12. Lenguaje Audiovisual**

*Objetivo: Introducir al estudiante en la problemática del universo audiovisual a partir de la adquisición de conocimientos discursivos, metodológicos y técnicos que hacen al diseño y la producción audiovisual.*

Contenidos mínimos: Introducción a las técnicas de construcción de los relatos audiovisuales. El discurso visual. Estructura general y modelos específicos. La noción de encuadre. La construcción del espacio. La organización de los contenidos. El punto de vista. Los movimientos del encuadre. Principios básicos de la organización temporal. Leyes de continuidad. El corte discontinuo. La elipsis. Prácticas de cámara y edición básica. La esencia del lenguaje audiovisual y diferencia entre la idea audiovisual y las ideas gráficas, fotográficas, literarias o plásticas para planificar la producción de obras audiovisuales. Imagen en Movimiento. Imagen fija y la ilusión del movimiento. Sistema de registro y reproducciones. Imágenes cinéticas. Composición de los elementos. Los procesos de preproducción, producción y posproducción audiovisual. Los factores técnicos, económicos y creativos.

### **13. Fotografía y Cámara II**

*Objetivo: profundizar en los contenidos impartidos en la materia Fotografía y Cámara I y a su vez desarrollar en los estudiantes habilidades de creatividad, comunicación y trabajo en equipo, generando las destrezas necesarias para optimizar el manejo del equipo de cámara e iluminación.*

Contenidos mínimos: El fenómeno de la visión. La percepción espacial. La imagen. La



organización del cuadro. Los diferentes planos y sus connotaciones expresivas. Naturaleza de la luz. Tipos de luz. Tratamiento de la luz. Esquemas de iluminación. La luz en estudio, en locación interior y en exteriores. La continuidad lumínica. Difusión y filtrado. Efectos. Registro del color. Contraste y armonía. Filtros.

#### **14. Historia Analítica de los Medios Audiovisuales I**

*Objetivo: Presentar el nacimiento y desarrollo del lenguaje audiovisual en sus diversos formatos como expresiones artísticas a través de su desarrollo en el tiempo, desde los albores del siglo XX hasta fines de los años 60's.*

Contenidos mínimos: La fotografía: nacimiento y evolución. La foto como documento y como arte. El cine. Su génesis. El período mudo. Las principales escuelas: formalismo, expresionismo, vanguardia. El cine narrativo clásico de Hollywood. El surgimiento del sonoro. Los movimientos de posguerra: cine negro, neorrealismo y nouvelle vague francesa. El cine de los 60.

#### **15. Sonido II**

*Objetivo: Introducir a los estudiantes al manejo estético del sonido en los medios audiovisuales y profundizar en el uso de técnicas y herramientas tecnológicas en los procesos de registro y post producción.*

Contenidos mínimos: Manejo del tiempo y el espacio a través de la imagen y el sonido. Empatía. Materialidad sonora. Postproducción de Sonido: El doblaje como herramienta técnica y/o estética. Sonido solo. Voz en off. Empate entre doblaje y directo. Grabación de Ambientes y Efectos. Técnicas de microfónica en estéreo A-B, X-Y, ORTF, Ambisonics, Holofonía y su aplicación en distintas situaciones. Herramientas avanzadas de Postproducción de sonido. Tipos de procesadores. Uso creativo de los procesadores. Procesadores Dinámicos y Temporales: Equalizadores, Compresores, Limitadores. Reverbs y Delays. Espacialización de un sonido. Edición de Diálogos. Técnicas de edición. Nivelación, Ecuilización y Limpieza. Sonorización. (Foley) Reconstrucción de los ruidos de un film: Pasos, Ropas y Efectos. La utilización de múltiples capas para la construcción de efectos complejos. Rutina de registro y procesamiento del sonido en TV, condiciones ENG, EFP vivo, consolas multicanales, híbridos telefónicos. La Música en el Cine. Breve historia de la Música en el cine. Utilización. Audioperceptiva. Niveles de lectura. Aspectos Connotativo y Denotativo. Ritmo. Densidad Cronométrica. Mezcla: Niveles y Espacialidad. Formatos de Exhibición. Dolby Stereo y Pro Logic. Dolby Digital. Dts. Sdds. Thx. DSP.



## 16. Dirección de Arte

*Objetivos: Visualización de una idea global del proyecto audiovisual en función de las locaciones, la ambientación, el restyling y el desarrollo de los personajes.*

Contenidos mínimos: Función de la dirección de arte. Orígenes e historia de la profesión. El rol del director de arte y su contribución. El diseño según los medios: cine y televisión. La dirección de arte y las nuevas tecnologías de la imagen. La escenografía virtual. El concepto visual. El proceso de diseño: de la idea hasta su realización. Etapas del desarrollo de un proyecto. Técnicas tradicionales y modernas de diseño. El diseño escenográfico. Tipos de decorados. Elementos escenográficos. Técnicas constructivas. El vestuario y su significación conceptual. Personaje, caracterización y diseño de vestuario. El color y la textura. Los géneros y el vestuario. Los vestuarios de época. El maquillaje. Caracterizaciones. Efectos especiales. Peinados y pelucas.

## 17. Gestión y Producción Audiovisual

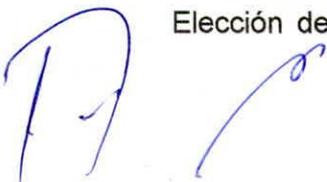
*Objetivo: Conocer términos, modismos y metodología de la producción audiovisual, comprendiendo la importancia de la Gestión en el proceso de producción para resolver problemáticas reales del mundo laboral.*

Contenidos mínimos: Definición de producción audiovisual, Desarrollo de ideas y evaluación de necesidades, Diseño de producción. Locaciones, Casting, Recursos técnicos, creativos y financieros, Etapas y tareas de la producción de campo: preproducción / rodaje / postproducción; planificación y proyección de la producción, producción según los formatos, soportes y géneros. La Producción de campo, modos de organización de la producción – enfocada en cortometrajes- plan de producción, desgloses de producción – generales y por área, plan de rodaje, trabajo en equipo, La producción de campo y su entorno: Estadísticas de producción, Sistema económico básico, Salas y Pantallas.

## 18. guion II

*Objetivo: Conocer y comprender, en un marco teórico, el alcance del documental dentro del ámbito de los medios audiovisuales, desde sus orígenes en los más tradicionales hasta su repercusión y reformulación interactiva en los nuevos medios.*

Contenidos mínimos: guion documental. Investigación. guion educativo. Adaptación de contenidos didácticos. Géneros televisivos. Adaptación y versión televisiva. Formatos televisivos. Principios y recursos. La estructura narrativa. La organización temporal. Figuras clásicas del montaje temporal. La progresión dramática. Análisis de ejemplos y valoración. Elección de texto. Lectura y análisis del texto. Diseño de la puesta en escena. Puesta de



cámara y puesta en acción. Análisis visual, dramático y expresivo de la puesta.

### **19. Historia Analítica de los Medios Audiovisuales II**

*Objetivo: Presentar el desarrollo del lenguaje audiovisual en sus diversos formatos como expresiones artísticas a través de su desarrollo en el tiempo, desde los principios de los años 70's hasta la actualidad.*

Contenidos mínimos: La representación televisiva. Orígenes y evolución. Paleo y neotelevisión. Tendencias actuales. Lo audiovisual en los nuevos medios digitales. Los juegos interactivos. Desarrollo del mercado de los diseños audiovisuales. Perspectivas de Internet. Nacimiento y desarrollo de los medios en la Argentina. Situación actual en el contexto regional y mundial. Estudio de proyectos que han conformado un universo expresivo característico, en diferentes formatos audiovisuales.

### **20. Dirección Actoral**

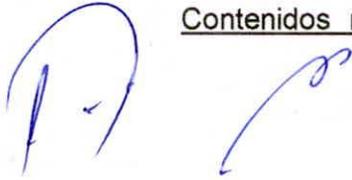
*Objetivo: Presentar las diferentes corrientes de actuación de teatro y cine; introduciendo al/a la estudiante en la identificación de las herramientas y dispositivos para la dirección y actuación frente a cámara.*

Contenidos mínimos: Concepto de encuadre y de composición, el actor y su trabajo para cámara. Planteo y resolución de unidades dramáticas con personajes Las indicaciones en el set. Concepto y trabajo del plano secuencia. Dirección y puesta en escena del plano secuencia. Ejercitación de trazos escénicos y movimientos de cámara, con diálogos, posiciones y referencias de iluminación. Conocimientos básicos y aprovechamiento de la fragmentación de la imagen y del espacio conforme a la gramática del lenguaje audiovisual. Diferencias entre actuación en vivo y actuación frente a cámara. Los roles en la producción cinematográfica. La escena y su dinámica de ensayo. Los vínculos entre los personajes. Concepto de encuadre y de composición, el actor y su trabajo para cámara. Planteo y resolución de unidades dramáticas con personajes. Las marcaciones, distintos estilos y métodos. Las indicaciones en el set. Conocimientos básicos y aprovechamiento de la fragmentación de la imagen y del espacio conforme a la gramática del lenguaje.

### **21. Taller de Diseño Audiovisual III**

*Objetivo: Desde la perspectiva de los medios integrados y el pensamiento proyectual en el diseño audiovisual crear productos audiovisuales para diversas plataformas, considerando y aprovechando las características propias de cada una.*

Contenidos mínimos: Entorno audiovisual contemporáneo: digitalización y convergencia.



Transmedia, crossmedia y multimedia: definición, origen, similitudes y diferencias - Estructuras narrativas transmediales. Interrelaciones entre textos audiovisuales y otras formas textuales en las estructuras transmedias. Serialidad: definición, estructuras, fragmentación y continuidad. Medios y plataformas audiovisuales. Géneros y formatos audiovisuales. Hibridación de géneros. Formatos seriales. Narración y diseño serial para diferentes dispositivos (cine, televisión, web, móviles). Proyecto TDA: Diseño Serial para web.

## 22. Tecnología Audiovisual

*Objetivo: Conocer la evolución de los formatos audiovisuales analógicos y digitales. Adquirir los conocimientos sobre técnicas y equipos para la captación de sonido e imagen, así como adiestrarse en el uso, cuidado y mantenimiento del equipamiento.*

Contenidos mínimos: Lo analógico y lo digital. Definiciones de hardware y software. Tecnologías de registro de imagen y sonido. Tecnología de tratamiento del sonido y la imagen. Cámaras, micrófonos y accesorios. La imagen y el sonido digital y el tratamiento del registro analógico. Tecnología especial para televisión y televisión en vivo. Nociones básicas de electrónica y programación. Los diferentes formatos de producción y distribución de lo audiovisual y la tecnología que los sustentan. La adaptación a diferentes técnicas y la producción de sentido. Análisis de las diferentes interfases hombre/tecnología. Paradigmas. Tecnología informática de la comunicación masiva. Análisis de software relacionado.

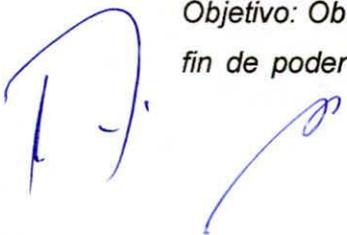
## 23. Lenguaje Visual II

*Objetivo: Desde un marco proyectual e interdisciplinario, Incrementar el alfabetismo visual en los/as estudiantes, desarrollando el pensamiento crítico y reflexivo acerca de lo visual en sus aspectos culturales y comunicacionales.*

Contenidos mínimos: Creatividad e innovación. Simetría: operaciones combinadas. Formas de mirar y representar: estructura, luz y sombra, el todo y la parte, fondo y figura, objeto y contexto. Técnicas gráficas: tipologías secas, húmedas y combinadas. Leyes de transformación sistemática. Series de figuras. Tramas: estructuras de repetición como generadoras y reguladoras de unidades visuales. Operaciones de generación. Transformaciones dinámicas. Espacio bi-tri dimensional. Espacio gráfico: indicadores de espacio. Tridimensión. Planos seriados. La imagen contemporánea en medios audiovisuales.

## 24. Ética y Legislación Profesional

*Objetivo: Obtener conocimientos acerca de la normativa que hace a la industria audiovisual a fin de poder desarrollar responsablemente y dentro de un marco de legalidad todo tipo de*



*proyectos y producciones audiovisuales en un encuadre ético y legal.*

Contenidos mínimos: Normas que hacen a la actividad del profesional, a su relación con terceros y a la relación con los productos. Tareas y responsabilidades del productor según el medio. La cuestión ética de la producción. El derecho. Orígenes y evolución de los regímenes jurídicos. Los medios de comunicación y el derecho. La necesidad de las normativas. La libertad, su ejercicio y sus limitaciones. La cuestión ética en la comunicación. Las regulaciones. La ley de radiodifusión. Derecho y actividad de tele y radiodifusión. Propiedad intelectual y derecho penal. Medios y derecho civil y laboral. Normativos de la legislación y el derecho de la cultura.

## **25. Taller de Diseño Audiovisual IV**

*Objetivo: Desde la perspectiva de los medios integrados y el pensamiento proyectual en el diseño audiovisual desarrollar, producir y realizar productos audiovisuales basados en la búsqueda de un estilo propio en la Orientación elegida.*

Contenidos mínimos: Gestión de Diseño Audiovisual. Introducción al Desarrollo de Proyecto Audiovisual (DPA). Investigación para proyectos audiovisuales (búsquedas de material, entrevistas, por ej.)- Proyecto del TDA IV: Género, Duración y Formato libre: animación, ficción, experimental, fotonovela, institucionales, trailers, videoarte, videoclips, documentales, noticiero, reallity, programas de piso, en vivo, etc.

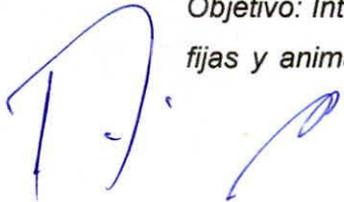
## **26. Trabajo Social Audiovisual**

*Objetivo: El Programa de Trabajo Social (PTS) es una práctica formativa obligatoria, cuyo objetivo fundamental es que el estudiante universitario asuma un compromiso social con el entorno. El propósito establecido es acompañar la resolución de problemas de la comunidad, en particular de los sectores más vulnerables, compartiendo y transmitiendo conocimientos, habilidades y destrezas vinculados a la vida cotidiana y al ejercicio pleno de sus derechos y del desarrollo de la ciudadanía.*

Contenidos mínimos: Que es el trabajo social, especificidad y campo de acción; construcción y conocimiento de lo social, individuo, grupo, y sociedad, sus mutuas interrelaciones. Identificación de necesidades culturales; proyectos culturales y sociales; estrategias de intervención individual y grupal; desarrollo de proyecto socio cultural.

## **27. Arte y Código Creativo I**

*Objetivo: Introducción a la lectura y escritura de software para la creación de visuales básicas fijas y animadas. Conocer la estructura general del código y sus partes, los elementos del*



*código, las funciones, los parámetros, las variables, cómo escribir el desarrollo de decisiones lógicas y de estructuras de repetición.*

Contenidos mínimos: Análisis de las formas artísticas basadas en las nuevas tecnologías audiovisuales. Los conceptos de arte. Aplicación a formatos experimentales y comerciales. Video arte. Bases artísticas de los procedimientos de tratamiento de la imagen. El trabajo sobre y con la imagen. Creación y experimentación. Diseño y ejecución de proyecto. Programación para audio y visuales. Se exploran lenguajes de programación mayores como java y/o C/C++. Programación creativa visual con código informático. Pensamiento lógico. Razonamiento. Instrucciones. Algoritmos. Gramática de un código. Funciones gráfica. Elementos visuales básicos. Tratamiento de color. Funciones, variables, parámetros, loopings, disparadores. Repetición. Recursión. Complejidad. Animación. Interactividad.

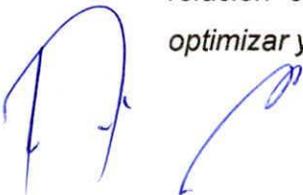
## **28. Cultura Visual**

*Objetivo: Presentar el espesor histórico del mapa de los estudios que dibujan las ciencias humanas y sociales interpretando aspectos del universo verbal/visual contemporáneo en la perspectiva de las revisiones conceptuales canónicas así como más recientes sobre imágenes, textos y cultura, para posibilitar el análisis y la comprensión de las implicancias socio-culturales de la dialéctica entre visibilidad e invisibilidad en la que se insertan las imágenes.*

Contenidos mínimos: La cultura visual y las humanidades. Introducción crítica a los postulados básicos de los estudios de cultura visual en el contexto de la historiografía del arte (desde G. Vasari y J. J. Winckelmann hasta L. Marin y W. J. T. Mitchell, pasando por H. Wölfflin y E. Panofsky, entre otros). Momentos clave de la historia conceptual de la imagen a través de las artes y los soportes materiales/virtuales. El "ojo de la época" (M. Baxandall) como categoría central de una historia de la mirada (M. Jay). Representación, visualidad y espacio, los museos imaginarios (A. Warburg y A. Malraux) a través de la "alta" cultura y la cultura popular. Recientes aportes teórico-críticos a considerar en el examen e interpretación de la cultura visual moderna y contemporánea (H. Belting, P. Burke, F. Haskell, J. L. Brea, A. M. Guasch, entre otros a considerar según fecha de los cursos).

## **30. Sistemas de Representación Digital:**

*Objetivo: Que comprendan las posibilidades de integración e interacción entre las diferentes disciplinas del campo plástico como la pintura, la fotografía, la escultura, la instalación, y su relación con la representación digital. Que empleen herramientas gráficas digitales para optimizar y completar sus trabajos tanto de Dibujo como de otras materias que lo requieran.*



Contenidos mínimos: Problemática de la representación. Problemática del espacio. Códigos de la representación en la construcción del espacio gráfico/digital. Recorrido de la problemática en el arte contemporáneo. Procedimientos y materiales. Perspectiva, axonometría. Los sistemas como recursos comunicacionales y como herramientas registradora de los procesos productivos. Geometría dinámica.

## **27. Montaje y Edición Digital**

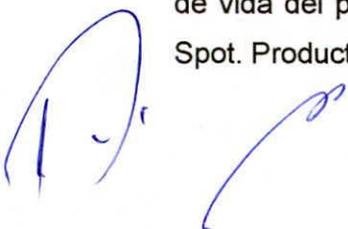
*Objetivo: comprender los principios del montaje como esencia del lenguaje audiovisual y la importancia de su diseño desde la instancia de guion.*

Contenido mínimo: Principios del montaje. Uso formal y expresivo. Organización del material. Montaje narrativo y no narrativo. Temporalidad y espacialidad del relato. Creación y tratamiento. Desarrollos y tendencias. Equipos de edición no lineal. Edición on line y off line. Compresión. Evaluación de alternativas Estructuras híbridas de montaje. El formato televisivo. El concepto de flujo. Organización en el eje del tiempo y del espacio. Figuras y modelos. Montaje y género. Utilización en cine y TV. Las tecnologías de edición. Softwares de producción.

## **28. Producción y Ejecución de Proyectos Audiovisuales**

*Objetivo: Diseñar un proyecto audiovisual desde que surge la idea hasta su ejecución proyectando un formato con accesibilidad a mercados audiovisuales.*

Contenidos mínimos: Diseño de producción. Análisis de los diversos aspectos del financiamiento, la producción industrial y la comercialización de los proyectos audiovisuales. La organización profesional de la producción. El trabajo en equipo. Formulación, presentación, ejecución y comercialización de proyectos. La realización de presupuestos. Análisis de los mercados audiovisuales. Investigación y análisis de audiencias. El productor como agente de negocios. Relación entre idea y mercado. La relación con el cliente. Formas de comercialización. Acercamiento a la estructura, organización y funcionamiento de las empresas audiovisuales. Alternativas de financiamiento: ej. Ideame. Modelos de negocios y métodos de casos. Delivery nacional e internacional, marketing y herramientas de ventas: pressbook, presskit, páginas web, tráiler, teaser, work in progres, pitching, carpetas de negocios y mercados de ventas. El público objetivo. El entorno. Los atributos de una obra audiovisual como producto. Distribución: Distribuidores y exhibidores como aliados. El ciclo de vida del producto. Elementos básicos: Título, Sinopsis, Tag-line, Slogan, Keyart o cartel, Spot. Productor Transmedia y nuevas formas de pensar la producción y comercialización.



## 29. Postproducción Audiovisual

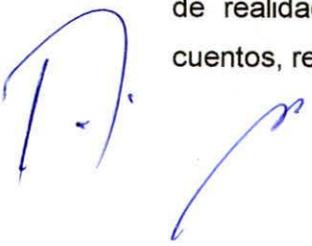
*Objetivo: Conocer las herramientas y metodologías disponibles para la realización de efectos visuales, durante la postproducción, antes de iniciar la tarea de rodaje e inclusive durante la generación de un guion.*

Contenidos mínimos: Flujo de trabajo generales de Audio y Video, Flujo específicos para los equipos disponibles o accesibles. Planificación de la posproducción desde la preproducción. Pixel, bits por pixel, resolución, aspecto de pixel, muestreo de color, unidades de memoria (bit, byte, kB, MB, etc) Codecs: de captura, intermediarios digitales, de distribución. Composición multicapa. Modos de composición (suma, multiplicado, etc). Matte de Seguimiento. Incrustación por color (chroma key), por luminancia, etc Seguimiento (tracking) 1, 2 y 4 puntos. Seguimiento planar. Títulos y gráfica en movimiento. Aspectos técnicos y estéticos. Corrección de color: Curvas, niveles, 3 ruedas de color, etc. Instrumentos de medición: Vectorscopio, monitor de forma de onda, rgb, etc.

## 30. Narrativa Transmedia

*Objetivo: Incentivar la reflexión crítica sobre el fenómeno de las narrativas transmedia a partir del debate y la revisión de experiencias propias, estimulando el trabajo creativo a través del desarrollo de un proyecto audiovisual transmedia.*

Contenidos mínimos: Narraciones transmedias en la antigüedad. Homo Fabulator: narraciones y concepción del universo. La mediamorfosis. El Megarrelato. Convergencia mediática. Definición e historia del concepto "transmedia". Diferencias las nociones de transmedia, multimedia y crossmedia. Crisis del régimen escópico moderno. Impacto de lo digital en la comunicación. Ecosistemas mediáticos. Pantallas y medios. Hibridaciones y mutaciones del ecosistema mediático. Broadcast y narrowcast. El prosumidor. Migración de audiencias. Cultura fan. Estructura y características del universo transmedia y su contenido. La construcción de un Mundo. Inmersión. Expansión. Extrabilidad. Continuidad y fragmentación. Interactividad. La composición digital y el diseño de interfaces físicas y gráficas. La interfaz gráfica como imagen-instrumento. La interfaz física como objeto/espacio del discurso. Transmedia y mainstream. Transmedia y narraciones alternativas. Transmedia y publicidad: Marcas de amor. Estructuras hipertextuales. Estructuras de las interfaces. Diferencias narrativas para diferentes medios y pantallas: como construir para cada tipo de medio y espectador (largometrajes, cortometrajes, series, web series, branded content, juegos de realidad aumentada, videojuegos, comics, blogs, videoblog, redes sociales, novelas, cuentos, revistas, publicidad, etc)



### **31. Trabajo Final de Licenciatura:**

*Objetivo: Intensificar conocimientos y experiencias en un área específica de todas las transitadas, donde el/la estudiante presenta el resultado de una investigación, producción y/o realización original acotada y demuestra destreza en el manejo conceptual y metodológico de la disciplina elegida.*

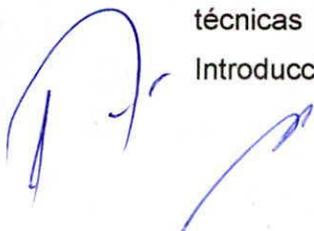
Para obtener el título de Licenciada/o en Diseño Artístico Audiovisual, el/la estudiante deberá cumplimentar los requisitos de aprobación de todas las asignaturas del Plan de Estudios. Una vez aprobadas las mismas, deberá defender su Trabajo Final de Licenciatura, el que deberá haber sido realizado bajo la supervisión de un/a docente de la carrera, en un lapso no menor a cuatro (4) meses ni superior a veinticuatro (24) meses. El Trabajo Final de Licenciatura consiste de un Trabajo Final que tiene como objetivo principal la intensificación en el área de su interés, donde el/la estudiante presenta el resultado de una investigación, producción y/o realización original acotada y demuestra destreza en el manejo conceptual y metodológico de la disciplina elegida. El Trabajo Final de la Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual puede ser realizado de manera grupal, pero su defensa será en todos los casos Individual.

Contenidos mínimos: A esta materia se incorporan las metodologías de la investigación en arte y diseño audiovisual; el enfoque cualitativo de las ciencias sociales y humanas. Se aborda la definición de lo cualitativo y lo cuantitativo, la reflexión sobre los modos de construcción de conocimiento. Objetivismo y subjetivismo en ciencias sociales y el lenguaje audiovisual. Enfoque cualitativo y desnaturalización de las prácticas sociales. Introducción al método etnográfico. Informantes Interlocutores. Consultores. Colaboradores. La observación participante. La entrevista estructurada y la semi-estructurada. La historia de vida como recurso metodológico. Técnicas de registro fotográfico, de audio y audiovisual: debates éticos y estéticos. Búsqueda de fuentes secundarias. Material de archivo fílmico y en video. Implicancias éticas del trabajo cualitativo. La obtención de consentimiento previo, libre e informado. Proceso de investigación y desarrollo de la idea audiovisual.

### **32. Pintura**

*Objetivo: Que adquieran una formación de base que les permita elaborar estrategias de creación de imágenes aplicando los recursos propios de la bidimensión, a través de medios pictóricos, así como fotográficos o digitales.*

Contenidos mínimos: Proceso creativo a partir de la experimentación con los materiales y técnicas tradicionales y no tradicionales. Elementos básicos del lenguaje pictórico. Introducción a la problemática de la pintura hoy. Introducción a la problemática de la



representación. Introducción a la problemática del color. Procesos de experimentación, producción y reflexión. Problemática del espacio. Organización del espacio pictórico. Problemática del color. Análisis de obras de diferentes períodos históricos y la relación entre lo sintáctico y lo semántico.

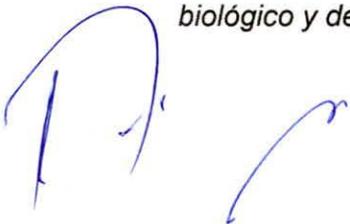
### **33. Video Instalación y Tiempo Real**

*Objetivo: Entender las presentaciones y performances en tiempo real como parte de una investigación colectiva continua que absorbe sus orígenes e inspiración en el video arte experimental. Capacitarse en la manipulación de material audiovisual con herramientas digitales y técnicas que potencian la experimentación en tiempo real. Capacitarse en la creación y el armado de herramientas digitales para la concreción de presentaciones innovadoras.*

Contenidos mínimos: Materia que capacita a los/as estudiantes en desarrollos audiovisuales de vanguardia e incorpora técnicas enseñadas en centros mediáticos que marcan el arte contemporáneo de hoy. Se estudian ejemplos de video arte y video arte e instalación, video artistas. Ejemplos históricos y contemporáneos. Se estudian herramientas de software modular que posibilitan la alteración de un input de video. Programación modular básica para la imagen, (colores, capas, máscaras, niveles, etc.) alteración de tiempos o conexión con input de audio, modulación, modulación en 3D, generación de múltiples, programación para división en pantallas, conexión interactiva con audio o inputs de distintas datas (ej. cámara como sensor de posición, color, etc) para proyecciones interactivas en fachadas, escenografías, cuerpos de danza, etc. Esta materia es especialmente interesante para aquellos que deseen experimentar con el medio audiovisual en tiempo real, expandir las posibilidades visuales aprovechando la flexibilidad digital para conectar inputs y transformar los outputs (trabajo con controladores externos como joysticks, teléfonos celulares, etc) y para aquellos que quieran aplicar su creatividad en performances, coreografías o presentaciones visuales.

### **34. Arte y Código Creativo II**

*Objetivo: Desarrollar investigaciones visuales utilizando las posibilidades de la escritura de código y las capacidades informáticas para generar trabajos artísticos que aprovechen la complejidad de diseño que permite el campo digital. Desarrollar trabajos que estudian la recursión como elemento de diseño. Estudiar el código presente en la vida real, el crecimiento biológico y desarrollo natural. Simular sistemas reales presentes en nuestro mundo natural.*



Contenidos mínimos: Programación para audio y visuales. Se exploran lenguajes de programación mayores como java y/o C/C++. Programación creativa visual con código informático. Pensamiento lógico. Razonamiento. Instrucciones. Algoritmos. Gramática de un código. Funciones gráficas. Elementos visuales básicos. Tratamiento de color. Funciones, variables, parámetros, loopings, disparadores. Repetición. Recursión. Complejidad. Animación. Interactividad.

### **32. Teoría y Estética Cinematográfica**

*Objetivo: Ofrecer marcos de referencia sobre los fenómenos audiovisuales contemporáneos a partir del estudio de diversas teorías cinematográficas y audiovisuales desde una perspectiva histórico analítica.*

Contenidos mínimos: Definición de Teoría. Definición de Estética. Estética general y estética de género. Teorías estéticas cinematográficas y Teorías estéticas audiovisuales. Tradiciones y debates teóricos que han influido en la formación de la Teoría del cine. Enfoques de las teorías del cine: ontológicos, semióticos y procesos de recepción. Estética: lo objetivo y lo subjetivo, lo sensorial y el pensamiento. La experiencia tecnoestésica y las materialidades del discurso audiovisual. Inicios de la teoría cinematográfica. Debates en torno al concepto de realismo. Los teóricos realistas. El Realismo de Siegfried Krakauer: realidad y sociedad. El realismo de André Bazin: realidad y verdad. Posguerra la búsqueda de autenticidad en el cine italiano. Rasgos del Neorrealismo Italiano. El Formalismo ruso. Influencias de Saussure. Formalismo, cine y revolución bolchevique. Los directores-teóricos y el montaje como base de la construcción cinematográfica. Kulechov: montaje como organizador del sentido. Pudovkin: los protocolos de organización de la mirada y la continuidad espacial. Vertov: la exploración sensorial. Eisenstein: el fragmento, el conflicto y el montaje. Influencia de los Directores-teóricos soviéticos en poéticas y producciones posteriores. Francia a finales de los años '50: existencialismo, juventud, cineclubs y Cahiers du cinema. Astruc y el Camera stylo: la puesta en escena como escritura. Surgimiento de la Teoría de Autor. Mapa geopolítico de posguerra: El tercer mundo. El gusto espectral colonizado. Movimientos descolonizadores y cine en Latinoamérica. Argentina: cine y revolución. Brasil: las estéticas de Glauber Rocha. Cuba: la aspiración de un cine de y para el pueblo. Bolivia: reflexiones del grupo Ukamau sobre la producción, la distribución y la exhibición. Chile: la Unidad Popular. Experimentación cinematográfica y luchas populares. Tensiones entre narrativa tradicional y narrativa transmedia. Narrativas transmedia y reconfiguración del espectador. Narraciones abiertas a marcación.



### 33. Contenidos y Modelos Digitales

*Objetivo: Incorporar rutinas productivas vinculadas a los entornos digitales, promoviendo la creatividad en escenarios de comunicación multimodal y formatos convergentes, incentivando la concreción de experiencias innovadoras.*

Contenidos mínimos: Qué es una experiencia digital. Historia de los medios y los formatos en la era digital. Cómo se integra la creatividad online y offline. Realidad aumentada. Periodismo de inmersión. El triunfo del usuario: la/el fan fiction. La cuarta pantalla y su impacto en la industria comunicacional. Experiencias transmedia. Nuevas narrativas en el periodismo digital. Líneas de tiempo dinámicas, condensación informativa e impacto visual. La navegación por silos. Internet abierta y plataformas cerradas (Facebook, Twitter, Medium, QZ, etc). La figura del prosumidor en ambientes de comunicación interactiva. Lógicas multimodales, espacios hipermedia, webperiodismo. Cómo cotizar la creación de aplicaciones. Integración de las aplicaciones con una estrategia digital. Ej de Casos. Criterios de validación de fuentes en medios digitales. Cómo interactuar con las áreas Creativas, Contenidos y Tecnología.

### 34. Animación

*Objetivo: Presentar la animación como herramienta artística para la comunicación y como arte audiovisual con un lenguaje propio; asimilando las aplicaciones técnicas y potencialidades de las herramientas de la animación para su aplicación en todas las ramas de la comunicación audiovisual.*

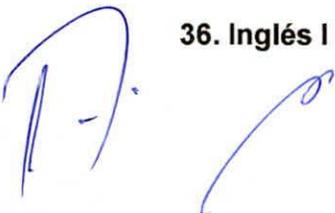
Contenidos mínimos: Concepto de animación. Animación analógica. Animación y video digital. Introducción al entorno tridimensional. Animación 2D y animación 3D. El sistema de coordenadas tridimensional. Elementos que componen una escena. Tipos de archivos. El control de la visualización. Composición digital. Uso en cine, televisión y publicidad. El entorno de la animación. Los controles y configuración del tiempo. El método de la animación.

### 35. Diseño Gráfico

*Objetivo: brindar herramientas teórico-prácticas básicas del diseño gráfico para su implementación específica en el campo profesional del diseño audiovisual.*

Contenidos mínimos: La importancia de la función como la base del diseño. El contenido, el usuario, la percepción visual: distancia y tiempo. La organización visual de la información. Taller de producción tipográfica. Conocimientos prácticos sobre el manejo de las herramientas adecuadas para la realización en diseño gráfico. Aplicación en diseño web y arte mediático.

### 36. Inglés I



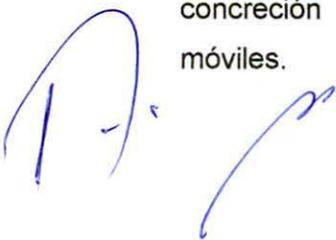
*Objetivo: Promover la competencia comunicativa y la creatividad en el uso del idioma inglés, tanto en forma oral como escrita, en el marco de las necesidades técnicas y artísticas de los proyectos audiovisuales.*

Contenidos mínimos: Lectura de bibliografía en inglés orientada al área audiovisual, en especial la referida a la tecnología básica para operar instrumentos y programas. Comprensión de textos, redacción y conversación que les permita participar en ámbitos de discusión e intercambio internacional, ya sea en congresos presenciales o virtuales, foros de discusión, festivales o convenios de intercambio. Expresar opiniones, acuerdos y desacuerdos de manera formal e informal. Comunicarse utilizando los tiempos pasados, presentes y futuros. Tipos de documentales. Profesiones y áreas relacionadas con la realización de películas Las cinco etapas de la realización. Desarrollo: La historia, el argumento, el guion. Planificar un programa de televisión. Preproducción: Casting Producción: Uso expresivo de la óptica. Cinematografía, la captación de imágenes. El sonido en la filmación. Redactar un ensayo que compare y analice la fotografía en 2 películas a elección. Postproducción: edición de imagen y sonido. Distribución: Financiamiento. Presupuesto. Escribir un artículo acerca del futuro del cine. Redacción de reseñas audiovisuales. Redacción de biografías. Descripción y elección de fotografías. Uso de adjetivos comparativos y superlativos, expresiones de cantidad (para sustantivos contables e incontables) y pronombres relativos. Expresar predicciones relacionadas con el mundo audiovisual. Incluir diferentes grados de probabilidad y oraciones condicionales de 1º tipo.

### **37. Introducción al Diseño de Videojuegos**

*Objetivo: Comprender el rol del/de la Diseñador/a de Videojuegos, estudiar y descomponer los juegos en sus elementos mínimos, Aprender el manejo de conceptualización, prototipado y playtesting para poder establecer los lineamientos de sus propios diseños.*

Contenidos mínimos: Definición del concepto de juego. Historia de los Videojuegos. Influencia de los videojuegos en el desarrollo social y tecnológico. Mapa de la industria de Videojuegos a nivel mundial. Proyección futura de los Videojuegos. Análisis de los juegos como productos. Géneros de juegos y sus particularidades. Similitudes con las teorías y estéticas cinematográficas, diseño de escenarios y diseño de personajes. Creación de historias y su verosímil. El proceso de diseño conceptual. Reglas y normas de los juegos. Sistemas de puntuación. Personajes e historias. El equipo de trabajo en el desarrollo de juegos. El/La líder de proyecto y su interacción con el equipo. Proceso de desarrollo de una idea hasta la concreción del proyecto. Tipos de Juegos. guion para Juegos. Juegos para Dispositivos móviles.



### **37. Diseño de Postproducción**

*Objetivo: Diseñar la postproducción desde la etapa de guion y desarrollar labores de postproducción digital integrando los conocimientos adquiridos en otras asignaturas.*

Contenidos mínimos: Composición multicapa 3d. Seguimiento 3d. Partículas 3d. Efectos visuales avanzados. Corrección de color avanzada: secundarios (cambio de color selectivo), seguimiento, máscaras, viñetas, desenfoces, estéticas (looks). Composición por nodos. Diseño, Profundización y entrenamiento en el trabajo de postproducción, edición, tratamiento de imagen y sonido, titulación. Coordinación de postproducción. Timeline. Cortes. Superposiciones y desplazamientos. El campo de la post producción. Historia. Sus etapas: Edición, composición, (dosificación, trucas, títulos) Post de sonido. Post producción para cine y video. Contratación de servicios Video y TV analógica digital, formatos. El time code, su uso e importancia para la post producción. El Time Code en los registros tapeless. El video assist y la edición en campo. Archivos y formatos digitales. Formatos de grabación tapeless. El key-code. El EDL (Edit decisión list) y la lista de corte de negativo. os diferentes flujo s de trabajo (Workflow) Edición con Avid y Premiere Pro y Final Cut. Edición Multicámara.

### **38. Optativa I (\*)**

#### **Para Orientación en Medios Digitales:**

##### **Escenografía Digital**

*Objetivo: Crear espacios virtuales basados en la multidimensionalidad desde un marco de posible búsqueda de representación y recreación de distintos paisajes interiores o exteriores, donde todo escenario es posible.*

Contenidos mínimos: Teorías del espacio. Fundamentos de la multidimensionalidad. Técnicas, Soportes y formatos de la escenografía digital. Características, posibilidades y restricciones. Espacio, cuerpo e Interfaces. Tipos de interfaces y modalidades de interactividad. En los confines del Monitor (NetArt, soportes offline). Más allá del Monitor (instalaciones, entornos virtuales). Espacio, Realidad, Representación y Simulación. Real, Virtual, Actual. Procesos de desmaterialización en los medios contemporáneos. Convergencia tecnológica y géneros. Proyección de imágenes sobre objetos y pantallas no planas. Videoarte y performática visual. Escenografías virtuales en cine y televisión.

#### **Para Orientación en Realización**

##### **Dirección de Fotografía:**



*Objetivo: Desde el diseño de la fotografía aunar los distintos elementos que influyen en la formación de una imagen.*

Contenidos mínimos: El rol del/de la directora/a de fotografía en el rodaje. Roles en el equipo fotografía y cámara. Relación del área fotográfica con otras áreas. Sistema zonal. Sensitometría y rango dinámico. Tricolorimetría. Interpretación del guion técnico. Propuesta Estética. La importancia del scouting. Selección de locaciones. Ejes de acción dramática. Movimientos de cámara. Filtros. El rol del/de la foquista. La elección del diafragma como propuesta fotográfica. Iluminación para diferentes géneros. Iluminación para personajes determinados. Paletas de colores. Iluminación para clave alta, baja y media.

(\*) La Universidad irá ampliando el listado de optativas, en función de la demanda de estudiantes y disponibilidad de docentes.

### **39. Optativa II (\*)**

**Opción Libre para la Orientación en Medios Digitales,** Se pueden elegir materias de la Orientación en Realización: 27/28/30/32/33/34 y 37.

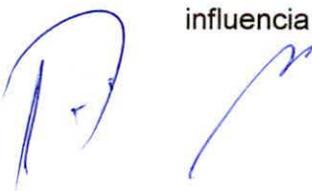
**Opción Libre para la Orientación en Realización,** Se pueden elegir materias de la Orientación en Medios Digitales: 27/28/30/32/33/34 y 37.

(\*)La Universidad irá ampliando el listado de optativas, en función de la demanda de estudiantes y disponibilidad de docentes.

### **40. Arte Contemporáneo**

*Objetivo: Esta asignatura se sitúa en el marco de las corrientes teóricas intersticiales (Estudios Culturales, Estudios Visuales, Audiovisuales y Sensoriales) y asume el carácter complejo de las tendencias artísticas de nuestra contemporaneidad, en cuanto a su concepción y materialidad. Por ser una asignatura de final de carrera, se propone que el/la estudiante reflexione en su hacer acerca de los orígenes y relaciones con prácticas artísticas y concepciones estéticas pre-existentes, que conozca los vínculos posibles entre distintas áreas disciplinares y reconozca su carácter de productor, situado en un contexto artístico complejo.*

Contenidos mínimos: Introducción al Arte Contemporáneo. Siglo XIX en Europa y América. Revoluciones, tecnología y su relación con el arte. Nuevos circuitos de arte, la especialización de la crítica y la ampliación del público. Neoclasicismo, Romanticismo y Realismo. La influencia de la fotografía y la crisis del paradigma mimético en arte: el Impresionismo.

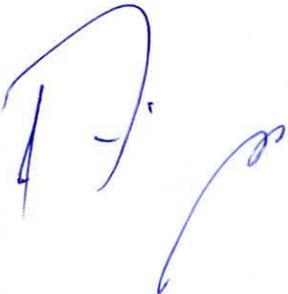


Rupturas de fin de siglo en el arte europeo. El Post-impresionismo como manifestación de las búsquedas artísticas individuales del siglo XIX: positivismo y romanticismo. El arte de los siglos XX y XXI. Movimientos artísticos, estilos y tendencias en arte, local, regional e internacional. La pervivencia de las disciplinas tradicionales. Arte y objeto: el collage, el ready-made, las instalaciones, compresiones, empaquetamientos y otras manifestaciones contemporáneas. Arte y utopía: las vanguardias artísticas de principios del XX, la mirada contemporánea sobre la ciudad. Arte y urbanismo. Arte y naturaleza: el paisajismo en pintura y arquitectura. La escultura como campo expandido, la mirada romántica en la contemporaneidad. Arte y tecnología: propuestas constructivas de las vanguardias rusas, modernismos, arte digital, instalaciones multimedia. Arte y ciencia: la ruptura de las fronteras disciplinares en el contexto posmoderno, relación con las vanguardias del siglo XX.

#### **41. Inglés II**

*Objetivo: Capacitar al/a la estudiante para insertarse profesionalmente e investigar la realidad circundante con solidez y herramientas acordes a las exigencias del medio; promoviendo sus competencias comunicativas en el idioma inglés.*

Contenidos mínimos: Leer bibliografía académica en inglés. Comunicarse en forma oral y escrita en situaciones relacionadas a su profesión utilizando los tiempos pasados, presentes y futuros. Preguntar y responder utilizando todos los tiempos verbales. Utilizar conectores de texto en las producciones escritas. Entender y utilizar voz pasiva. Discutir, opinar y argumentar. Dossier de prensa: elaboración de su propio kit de prensa en inglés, con portada, sinopsis de diferentes tamaños, tratamiento, biografías y entrevistas a actores y equipo técnico. Festivales cinematográficos: analizar ventajas y desventajas. Entrevistar y ser entrevistado. Pitch. Financiamiento online: confección de los documentos necesarios para obtener financiamiento en el exterior: sinopsis, tratamiento, presupuesto y plan financiero, CV.



**PLAN POR ÁREAS**

<b>ÁREA</b>	<b>ASIGNATURAS</b>
<b>Área de Formación General</b>	Introducción a Lectura y Escritura Académica - Historia General del Arte – Inglés I y II – Historia Analítica de los Medios Audiovisuales I y II - Lenguaje Audiovisual - Comunicación y Semiótica – Diseño Gráfico – Lenguaje Visual I y II – Arte Contemporáneo
<b>Área Específica</b>	Dibujo - guion I, II – Sonido I y II– Dirección Actoral – Fotografía y Cámara I y II – Introducción al Montaje – Gestión y Producción Audiovisual – Dirección de Arte – Tecnología Audiovisual – Montaje y Edición Digital – Producción y Ejecución de Proyectos Audiovisuales – Narrativa Transmedia - Postproducción Audiovisual- Diseño de postproducción – Animación – Teoría y Estética Cinematográfica – Contenidos y Modelos Digitales - Arte y Código Creativo I y II – Sistemas de Representación Digital – Video instalación y Tiempo real – Pintura – Introducción al Diseño de Videojuegos - Optativa: Escenografías Digitales, Dirección de Fotografía- Cultura Visual-
<b>Área de Práctica Profesional</b>	Taller de Diseño Audiovisual I, II, III, IV– Trabajo Final de Licenciatura – Ética y Legislación Profesional – Optativas I y II - Trabajo Social Audiovisual -



El desarrollo del plan se articula sobre la base de la implementación de tres áreas que involucran diferentes aspectos de la formación académica necesaria para la generación de la práctica y la realización audiovisual.

Cada una de ellas tiene una graduación y ubicación diferente en el plan de estudios, a fin de optimizar el tránsito por los distintos ciclos de la carrera. A continuación se detallan las distintas áreas:

### **Área de Formación General**

Brinda los contextos históricos de los procesos culturales nacionales y globales y en relación a la emergencia de nuevos paradigmas, elementos necesarios para el pensamiento crítico, y constituye el marco que permite al profesional posicionarse con su obra frente al mundo de hoy, en el contexto social y artístico. Permite manejar fundamentos conceptuales y metodológicos de diferentes disciplinas artísticas relacionadas con el quehacer audiovisual.

### **Área de Formación Específica**

Permite al/a la diseñador/a audiovisual comprender el medio expresivo con el que trabaja dando coherencia a sus proyectos en la medida en que el lenguaje artístico y su basamento tecnológico están intrínsecamente ligados. Las asignaturas del área realización permiten la práctica guiada en el manejo de los medios expresivos, buscando la calidad para el logro de su función comunicacional, integrando conocimientos provenientes de las demás áreas de formación.

### **Área de Práctica Profesional**

Incluye los conocimientos teóricos, metodológicos e instrumentales específicos de la disciplina audiovisual necesarios para su aplicación integral en las distintas áreas de práctica profesional. Asimismo, esta área de formación proporciona materias optativas seleccionadas de acuerdo a las demandas sociales, laborales que completan su formación profesional.



## PLAN TRANSICIÓN

### A) OBJETIVOS

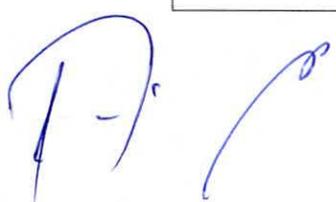
De acuerdo al Expediente N° 2057/10 del registro del Ministerio de Educación, y mediante Resol N° 812/11, se otorga el reconocimiento oficial a los títulos de Técnico Universitario en Diseño Artístico Audiovisual y Licenciado en Diseño Artístico Audiovisual. El presente Plan de transición establece las modalidades y condiciones en que los/as alumnos/as inscriptos/as en el Plan vigente; podrán optar por el plan nuevo y consecuentemente titularse en él.

El Objetivo del plan de transición es facilitar la trayectoria de los/as estudiantes que cursan actualmente la carrera y que deberán cambiarse de plan de estudio de acuerdo a las condiciones establecidas en el presente para lograr su titulación.

La implementación del nuevo plan de estudio será gradual y permitirá a todos/as los/as estudiantes que se encuentran en diferentes momentos de la carrera incorporarse al mismo paulatinamente de manera de capitalizar el trayecto realizado "ofreciendo **espacios alternativos** en materias idénticas en otras carreras; **reiteración del dictado** de las asignaturas que se discontinúan por el lapso de **un ciclo lectivo, cursado simultáneo de las materias que reconocidas por equivalencia directa y solo se modifica su denominación.**"

Se prevé comenzar la implementación del primer año de la carrera durante el 2018 y de acuerdo al siguiente esquema:

Año 2018	Año 2019	Año 2020
Se dicta 1° año del plan nuevo.	Se dicta 1°, 2° y 3° año del plan nuevo.	Se dicta 1°, 2°, 3° y 4° del plan nuevo.
Se dicta de 2° a 4° año del plan Resol N° 812/2011.	Se dicta 4° año del plan Resol N° 812/2011.	Se dictan las asignaturas que se señalan en las especificaciones del presente plan de



Año 2018	Año 2019	Año 2020
Se dictan solo en este año las asignaturas que se señalan en las especificaciones del presente plan de transición.	Se dictan las asignaturas que se señalan en las especificaciones del presente plan de transición	transición

El plan de transición finaliza al comienzo del ciclo lectivo 2020 en el cual solo se dictará el plan nuevo.

#### **B) CONDICIONES**

Todos/as los/as alumnos/as de la Carrera inscriptos/as en el plan 2009, correspondientes a las cohortes 2009 en adelante podrán optar por el nuevo Plan de acuerdo a las condiciones definidas en el presente plan de transición.

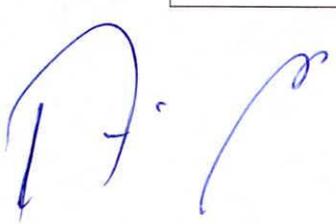
Ningún traspaso de plan podrá ser efectuado sin la previa solicitud al Dpto. de Alumnos. Este Departamento deberá asesorar a cada estudiante sobre las implicancias de la decisión adoptada.

#### **C) IMPLEMENTACIÓN**

Desde el Consejo Asesor de Carrera se convocará al Claustro de Estudiantes, Auxiliares y Profesores/as a través de sus representantes para comunicarles el Nuevo Plan y las ventajas que se proponen desde las Nuevas Orientaciones.

Se facilitará información al alumnado y sus familias sobre las características del Nuevo Plan, los alcances del Título y la fundamentación que motivaron los cambios.

Se realizarán tutorías y sesiones informativas individualizadas en las que se oriente y se explique la organización de las Nuevas Orientaciones.



Se generará online una sección correspondiente al Plan de Transición, para dejar visible documentación que pueda guiar tanto a estudiantes, como a auxiliares y profesores/as.

#### **D) SITUACIONES PARTICULARES**

Todos los pases de plan requieren solicitud al departamento de alumnos y la formalización del reconocimiento de equivalencias de acuerdo a lo estipulado en el presente plan de transición. Dicho reconocimiento no implica la opción de la orientación elegida.

En el caso de las materias que no han cambiado de nombre, se dará la equivalencia directa una vez aprobada la asignatura, se asignará en forma directa y total la aprobación de la asignatura en el plan nuevo.

Caso 1: Estudiantes que al momento de la transición tengan aprobadas todas las materias del Plan vigente y solo les quede para finalizar la instancia de realización del trabajo final de Licenciatura. No podrán optar por el Plan Nuevo.

Caso 2: Se podrá optar por la Orientación a partir del ciclo lectivo 2020, momento en el que se registran como asignaturas aprobadas aquellas que se hayan reconocido por equivalencia y se correspondan a la orientación elegida.

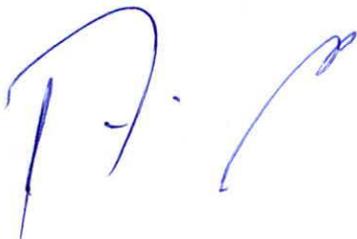
Caso 3: Materias que cambiaron de nombre y de año, pasándolas al Ciclo de Orientación. Estudiantes que han cursado materias de 1er y/o 2do año; y que las mismas fueron pasadas al ciclo de orientación; en esa situación particular la materia deberá ser sostenida por el lapso de tiempo determinado en el presente plan de transición.

#### **IMPLEMENTACION POR CICLO LECTIVO – PERIODO DE TRANSICIÓN**

##### **PROCESO DE TRANSICIÓN**

Año 2018: Se dicta 1<sup>er</sup> año plan nuevo y de 2° a 4° de Plan Vigente (PV) de acuerdo a las siguientes especificaciones

Asignaturas que son posibles de ser cursadas durante el ciclo 2018



### Plan Nuevo

Taller de Diseño Audiovisual I  
Introducción a la Lectura y Escritura Académica  
guion I (Válida para plan Res. ME N° 812/11)  
Dibujo  
Lenguaje Visual I (Válida para plan Res. ME N° 812/11)  
Historia General del Arte  
Sonido I (Válida para plan Res. ME N° 812/11)  
Comunicación y Semiótica  
Fotografía y Cámara I (Válida para plan Res. ME N° 812/11)

**Asignaturas que deben ser cursadas en comisiones de otras carreras de la sede que se ofrecen como espacios alternativos de cursado (Estudiantes plan 2009).**

- TICs,
- RRP

**Asignaturas de cursada compartida: (mantener los nombres y códigos guaraní de las materias de ambos planes que son equivalentes en contenidos y horas de cursado y se modifica su denominación)**

- **Historia del Arte y el Diseño I** (Plan Res. 812/2011) se cursa en el segundo cuatrimestre en conjunto con **Historia General del Arte**.
- **Dibujo I** (Plan Res. 812/2011) se cursa en el primer cuatrimestre en conjunto con **Dibujo**
- **Introducción a las ciencias de la comunicación** (Plan Res 812/11) se cursa en el segundo cuatrimestre en conjunto con **Comunicación y Semiótica**.

**Asignaturas del anterior plan (Res 812/2011) que deben seguir dictándose exclusivamente durante el 2018:**

- Inglés I (en la localización de El Bolsón la carrera Lic. Diseño Artístico audiovisual es la única que ofrece esta asignatura. Sus contenidos difieren de las asignaturas Inglés de las otras carreras de la localización.)
- Inglés II (Ídem)
- Lenguaje Visual II (asignatura de 1° año de plan viejo que "se discontinúa" en los hechos hasta el 2019, ya que a pesar de tener una asignatura equivalente en el plan nuevo; ésta asignatura es de 3 año.



- Historia del Arte y el Diseño II (asignatura de 1º año del plan viejo que "se discontinúa" en los hechos hasta el 2020, ya que a pesar de tener una asignatura equivalente en el plan nuevo: Arte Contemporáneo esta es asignatura exclusiva del plan 2018.
- Dibujo II (asignatura de 1º año del plan viejo que a pesar de tener una asignatura equivalente en el plan nuevo: sistema de Representación digital ésta equivalencia es una asignatura es de 3 año exclusiva del plan 2018.

Año 2019. Se dicta de 1º, 2º y 3 año del plan nuevo y 4º del plan Res. N° 812/2011 de acuerdo a las siguientes especificaciones

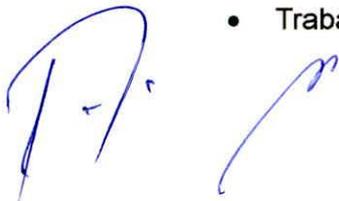
**Se dictan todos los espacios del plan nuevo correspondientes al 1º año (Ídem 2018) y además se dictan los siguientes espacios del plan nuevo correspondiente al segundo año:**

2º año

- Taller de Diseño Audiovisual II
- Introducción al montaje
- Lenguaje Audiovisual (Válida para plan Res. ME N° 812/11)
- Fotografía y Cámara II (Válida para plan Res. ME N° 812/11)
- Historia Analítica de los medios Audiovisuales I (Válida para plan Res. ME N° 812/11)
- Sonido II (Válida para plan Res. ME N° 812/11)
- Dirección de arte (Válida para plan Res. ME N° 812/11)
- Gestión y Producción Audiovisual
- guion II (Válida para plan Res. ME N° 812/11)
- Historia Analítica de los Medios Audiovisuales II (Válida para plan Res. ME N° 812/11)
- Dirección Actoral (Válida para plan Res. ME N° 812/11)

3º año

- Taller de Diseño Audiovisual III
- Tecnología audiovisual (Válida para plan Res. ME N° 812/11)
- Lenguaje Visual II
- Ética y Legislación profesional (Válida para plan Res. ME N° 812/11)
- Taller de Diseño Audiovisual IV
- Trabajo Social Audiovisual



- Montaje y Edición Digital (Válida para plan Res. ME N° 812/11)
- Producción y Ejecución de Proyectos Audiovisual
- Postproducción Audiovisual
- Narrativa Transmedia
- Arte y Código Creativo I
- Cultura Visual
- Sistemas de Representación Digital

**Asignaturas del plan Res. 812/2011 que se dictan exclusivamente durante el ciclo 2019:**

- Inglés III
- Inglés IV
- Diseño Gráfico
- Pintura
- Realización Audiovisual I
- Ciencia, tecnología y Sociedad.
- Televisión
- Animación

**Asignaturas de cursada compartida (mantener los nombres y códigos guaraní de las materias de ambos planes que son equivalentes en contenidos y horas de cursado y se modifica su denominación)**

- Sociología del Arte y del Diseño (Plan Res. 812/2011) se cursa en el segundo cuatrimestre en conjunto con Cultura Visual.
- Arte Digital se cursa en el segundo cuatrimestre en conjunto con Arte y Código creativo I (3° año PN).
- Teorías Estéticas (Plan Res. 812/2011) se cursa en conjunto con Teoría y Estética Cinematográfica (4° año PN).
- Postproducción Audiovisual I (Plan Res. 812/2011) se cursa en conjunto con Postproducción Audiovisual (3° año PN)

**Asignaturas que Se eliminan y no se dictan durante 2019**

- Metodología de la Investigación.



Año 2020: Se dicta de 1° a 4° año del plan nuevo de acuerdo a las siguientes especificaciones:

Se dicta íntegramente el Plan Nuevo

**Se dictan todos los espacios del plan nuevo correspondientes al 1° año (idem 2018), al segundo año y al 3° año (2019) y las siguientes asignaturas de 4° año:**

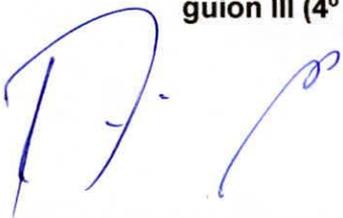
- Trabajo Final de Licenciatura (Válida para plan Res. ME N° 812/11)
- Teoría y Estética Cinematográfica
- Contenidos y Modelos Digitales
- Animación
- Diseño Grafico
- Inglés I
- Diseño de Posproducción
- Optativa I
- Optativa II
- Arte Contemporáneo
- Inglés II
- Pintura
- Video instalación y tiempo Real
- Arte y Código Creativo II
- Introducción al Diseño de Videojuegos

**Se eliminan y ya no se dictan**

- Semiótica de la Imagen

**Asignaturas de cursada compartida (mantener los nombres y códigos guaraní de las materias de ambos planes que son equivalentes en contenidos y horas de cursado y se modifica su denominación)**

**guion III (4° año PV) se cursará en el espacio de Narrativas Transmedia (3° año PN).**

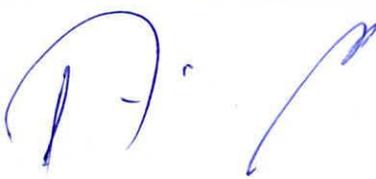


**Postproducción Audiovisual II (4° año PV)** (se cursará en el espacio de **Diseño de Postproducción (4° año PN)** que se dicta desde 2020.

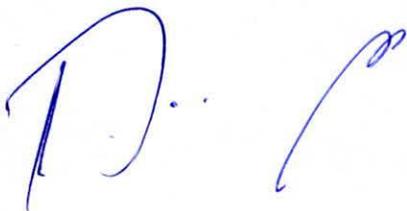
**Asignaturas del plan Res. ME N° 812/2011 que se dictan exclusivamente durante el ciclo 2020**

- **Realización Audiovisual II (4° año PV)**
- Materias específicas de la optativa I
- Materias específicas de la optativa II
- Materias específicas de la optativa III

PLAN ANTERIOR	PLAN NUEVO	Transición (requiere o no examen complementario)
Lenguaje Visual I	Lenguaje Visual I	No
Historia del Arte y el Diseño I	Historia General del Arte	No
Historia del Arte y El Diseño II	Arte Contemporáneo	Si
Dibujo I	Dibujo	No
guion I	guion I	No
Lenguaje Visual II	Lenguaje Visual II	No
Dibujo II	Sistemas de Representación Digital	No - Se modificó el nombre
Fotografía y Cámara I	Fotografía y Cámara I	No
Introducción a las Ciencias de	Comunicación y Semiótica	No - Se modificó el nombre



PLAN ANTERIOR	PLAN NUEVO	Transición (requiere o no examen complementario)
la Comunicación		
Taller de Informática y TICS		Se eliminó
Dirección Actoral	Dirección Actoral	No
Sociología del Arte y el Diseño	Cultura Visual	No
Lenguaje Audiovisual	Lenguaje Audiovisual	No
Sonido I	Sonido I	No
Sonido II	Sonido II	No
Tecnología Audiovisual	Tecnología Audiovisual	No
Metodología de la Investigación		Se eliminó
Dirección de Arte	Dirección de Arte	No
Teorías Estéticas	Teoría y Estética Cinematográfica	No - Se modificó el nombre
Montaje y Edición Digital	Montaje y Edición Digital	No
guion II	guion II	No



<b>PLAN ANTERIOR</b>	<b>PLAN NUEVO</b>	Transición (requiere o no examen complementario)
Diseño Gráfico	Diseño Gráfico	No
Pintura	Pintura	No
Historia Analítica de los Medios Audiovisuales I	Historia Analítica de los Medios Audiovisuales I	No
Historia Analítica de los Medios Audiovisuales II	Historia Analítica de los Medios Audiovisuales II	No
Fotografía y Cámara II	Fotografía y cámara II	No
Realización Audiovisual I	Taller de Diseño Audiovisual I	Si - pasa de cuatrimestral a anual
Ciencia, Tecnología y Sociedad		Se eliminó
Televisión		Se eliminó
Animación	Animación	No
Ética y Legislación profesional	Ética y Legislación profesional	No
Semiótica de la Imagen		Se eliminó
Postproducción Audiovisual I	Postproducción Audiovisual	No



<b>PLAN ANTERIOR</b>	<b>PLAN NUEVO</b>	Transición (requiere o no examen complementario)
Postproducción Audiovisual II	Diseño de Postproducción	No
guion III	Narrativa Transmedia	No - Se modificó el nombre
Arte Digital	Arte y Código Creativo I	No - Se modificó el nombre
Realización Audiovisual II	Taller de Diseño Audiovisual II	SI – pasa de cuatrimestral a anual
Producción y Ejecución de Proyectos Audiovisuales	Producción y Ejecución de Proyectos Audiovisuales	No
Inglés I		Se elimina.
Inglés II		Se elimina.
Inglés III	Inglés I	No
Inglés IV	Inglés II	No
Trabajo Audiovisual Social	Trabajo Social Audiovisual	No
Trabajo Final de Licenciatura	Trabajo Final de Licenciatura	No
Optativa I	Área Profesional	No
Optativa II	Opción Libre	No



PLAN ANTERIOR	PLAN NUEVO	Transición (requiere o no examen complementario)
Optativa III -		Se eliminó
Taller de la Lectura y Escritura Académica	Introducción a la Lectura y Escritura Académica	No
	Introducción al Montaje	Si - Nueva
	Taller de Diseño Audiovisual III	SI - Nueva
	Taller de Diseño Audiovisual IV	SI - Nueva
	Contenidos y Modelos Digitales	SI - Nueva
	Gestión y Producción Audiovisual	Si - Nueva
	Introducción al Diseño de Videojuegos	Si - Nueva
	Arte y Código Creativo II	Si- Nueva
	Video Instalación y Tiempo Real	Si- Nueva



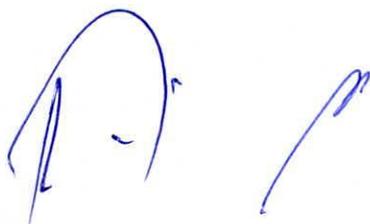
**REGIMEN DE EQUIVALENCIAS CON EL PLAN ANTERIOR (Res. N°812/2011)**

**Su aplicación debe respetar la exigencia de examen del cuadro anterior.**

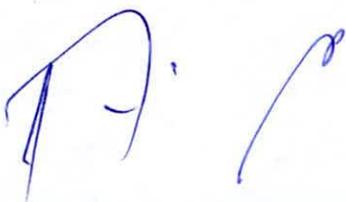
<b>Plan de Estudio Resolución N° 812 – Ministerio de Educación (04/11/2011)</b>	<b>Plan de Estudio Nuevo</b>
<b>Asignaturas</b>	<b>Asignaturas</b>
11. Lenguaje Visual I	5. Lenguaje Visual I
12. Historia del Arte y el Diseño I	6. Historia General del Arte
13. Dibujo I	4. Dibujo –
14. guion I	3. guion I
15. Inglés I	Se eliminaron los contenidos de Inglés I del anterior plan.
16. Taller de Lectura y Escritura Académica	2. Introducción a la Lectura y Escritura Académica
17. Taller de Informática y TICs	Se eliminó
21. Lenguaje Visual II: 11	23. Lenguaje Visual II: 5
22. Historia del Arte y el Diseño II: 12	40. Arte Contemporáneo: 6
23. Dibujo II: 13	30. Sistemas de Representación Digital: 4



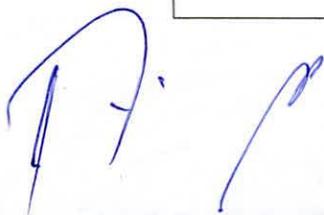
<b>Plan de Estudio Resolución N° 812 – Ministerio de Educación (04/11/2011)</b>	<b>Plan de Estudio Nuevo</b>
<b>Asignaturas</b>	<b>Asignaturas</b>
	Orientación en Medios Digitales
24. Fotografía y Cámara I: 11	9. Fotografía y Cámara I: 5
25. Inglés II: 15	Se eliminaron los contenidos de Inglés II del anterior plan.
26. Introducción a las Ciencias de la Comunicación	8. Comunicación y Semiótica
31. Sociología del Arte y el Diseño: 22	28. Cultura Visual: 6 Orientación en Medios Digitales
32. Lenguaje Audiovisual: 24	12.– Lenguaje Audiovisual: 1/9
33. Sonido I	7. Sonido I
34. Tecnología Audiovisual: 17-24	22. Tecnología Audiovisual: 7/9
35. Inglés III: 25	36. Inglés I
36. Arte Digital: 21 – 23	27. Arte y Código Creativo I: 12/1/5 Orientación en Medios Digitales



<b>Plan de Estudio Resolución N° 812 – Ministerio de Educación (04/11/2011)</b>	<b>Plan de Estudio Nuevo</b>
<b>Asignaturas</b>	<b>Asignaturas</b>
37. Metodologías de Investigación: 16	Se eliminó
41. Teorías Estéticas: 31	32. Teoría y Estética Cinematográfica: 19/8 Orientación en Realización
42. Montaje y Edición Digital: 32-33-34	27. Montaje y Edición Digital: 11/1 Orientación en Realización
43. guion II: 14	18. guion II: 3
44. Diseño Gráfico: 21-33	35. Diseño Gráfico: 5/23
45. Inglés IV: 35	41. Inglés II: 36
46. Pintura: 21 - 33	32. Pintura: 4/5 Orientación en Medios Digitales
51. Historia Analítica de los Medios Audiovisuales I: 32	14. Historia Analítica de los Medios Audiovisuales I
52. Fotografía y Cámara II: 24	13. Fotografía y Cámara II: 9
53. Realización Audiovisual I: 42	1. Taller de Diseño Audiovisual I – TDA I



<b>Plan de Estudio Resolución N° 812 – Ministerio de Educación (04/11/2011)</b>	<b>Plan de Estudio Nuevo</b>
<b>Asignaturas</b>	<b>Asignaturas</b>
54. Dirección Actoral: 24 - 33	20. Dirección Actoral:
55. Dirección de Arte: 46	16. Dirección de Arte: 5
56. Ciencia, Tecnología y Sociedad: 31	Se eliminó
61. Historia Analítica de los Medios Audiovisuales II: 51	19. Historia Analítica de los Medios Audiovisuales II: 14
62. Sonido II: 33	15. Sonido II: 7
63. Postproducción Audiovisual I: 53	29. Postproducción Audiovisual: 11/1
64. Televisión: 42	Se eliminó
65. Animación: 34-36-46	34. Animación: 4  Orientación en Realización
66. Ética y Legislación Profesional	24. Ética y Legislación Profesional: 17
71. Semiótica de la Imagen: 26-41	Se eliminó
72. guion III: 43	30. Narrativa Transmedia: 18/3  Orientación en Realización



<b>Plan de Estudio Resolución N° 812 – Ministerio de Educación (04/11/2011)</b>	<b>Plan de Estudio Nuevo</b>
<b>Asignaturas</b>	<b>Asignaturas</b>
73. Realización Audiovisual II: 53-62	10. Taller de Diseño Audiovisual II: 1
74. Producción y Ejecución de Proyectos Audiovisuales: 37	28. Producción y Ejecución de Proyectos Audiovisuales: 17  Orientación en Realización
75. Trabajo Audiovisual Social: 52-53	26. Trabajo Social Audiovisual: 10
76. Trabajo Final de Licenciatura: 52-53	31. Trabajo Final de Licenciatura: 21/25
81. Postproducción Audiovisual II: 63-73	37. Diseño de Postproducción: 29  Orientación en Realización
82. Optativa I: 52-53-45	38. Optativa I: 25/21
83. Optativa II: 52-53-45	39. Optativa II: 25/21
84. Optativa III: 52-53-45	Se eliminó
	11. Introducción al Montaje:
	21. Taller de Diseño Audiovisual III: 10/1
	25. Taller de Diseño Audiovisual IV: 21/10



<b>Plan de Estudio Resolución N° 812 –          Ministerio de Educación (04/11/2011)</b>	<b>Plan de Estudio Nuevo</b>
<b>Asignaturas</b>	<b>Asignaturas</b>
	33. Contenidos y Modelos Digitales: 10/30 Orientación en Realización
	34. Arte y Código Creativo II: 27  Orientación en Medios Digitales
	17. Gestión y Producción Audiovisual
	33. Video Instalación y Tiempo Real: 12/1  Orientación en Medios Digitales
	37. Introducción al Diseño de Videojuegos: 10/3  Orientación en Medios Digitales

