

## RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012/17

S.C de Bariloche, 20 de diciembre de 2017.

**VISTO**, la Ley N° 26.330 de creación de la Universidad Nacional de Río Negro (UNRN) para el desarrollo de actividades universitarias en la provincia de Río Negro, el Estatuto de la Universidad Nacional de Río Negro, la Resolución UNRN 30/2008.

### CONSIDERANDO

Que la Resolución UNRN 30/2008 dictamina el dictado y aprueba los fundamentos, objetivos, alcances del título y plan de estudios de la carrera Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual en la localidad de El Bolsón de la Sede Andina.

Que la directora de la Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual, DiyS Mónica MÚÑOZ, presentó la propuesta de modificación de Plan de Estudios para la carrera.

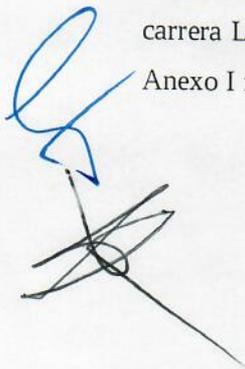
Que la mencionada presentación fue tratada en la Sesión Extraordinaria del Consejo Directivo de Docencia, Extensión y Vida Estudiantil de la Sede Andina del 20 de diciembre de 2017.

Que la presente se dicta en ejercicio pleno de las atribuciones conferidas.

**Por ello:**

**EL CONSEJO DIRECTIVO DE DOCENCIA, EXTENSIÓN Y VIDA ESTUDIANTIL  
DE LA SEDE ANDINA DE LA  
UNIVERSIDAD NACIONAL DE RIO NEGRO  
RESUELVE:**

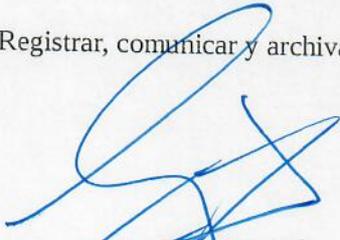
**Artículo 1°**- Elevar con opinión favorable para su tratamiento en el Consejo de Docencia, Extensión y Vida Estudiantil de la Universidad Nacional de Río Negro la propuesta de modificación del Plan de Estudios de la carrera Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual que se dicta en la Sede Andina de la UNRN que como Anexo I forma parte de la presente Resolución.



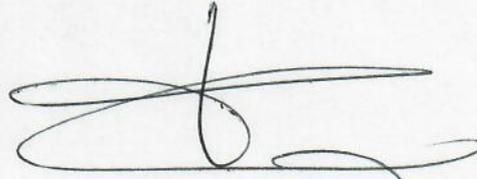


**Artículo 2º-** Elevar con opinión favorable para su tratamiento en el Consejo de Docencia, Extensión y Vida Estudiantil de la Universidad Nacional de Río Negro el Plan de Transición que como Anexo II forma parte de la presente

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



Ing. Agr. M. Sc. Carlos A. REZZANO  
Secretario Académico  
Sede Andina - UNRN



Lic. ROBERTO KOZULKA  
VICERRECTOR  
SEDE ANDINA  
UNIV. NAC. DE RÍO NEGRO



## ANEXO I - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17

	<b>SEDE:</b>	Andina
	<b>ESCUELA DE DOCENCIA:</b>	Escuela de Humanidades y Ciencias Sociales
	<b>CARRERA:</b>	Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual

**PLAN DE ESTUDIOS de**  
**Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual**

3

<b>Denominación de la Carrera:</b>	Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual
<b>Títulos que otorga:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Licenciado/a en Diseño Artístico Audiovisual con Orientación en Realización</li> <li>● Licenciado/a en Diseño Artístico Audiovisual Orientación en Medios Digitales</li></ul>
<b>Título intermedio</b>	● Técnico/a en Diseño Artístico Audiovisual
<b>Modalidad de dictado:</b>	Presencial
<b>Horas totales de la carrera:</b>	La Estructura curricular es de 2 ciclos: Ciclo Básico: Tecnatura en Diseño Artístico Audiovisual: 1.664 hs  Ciclo Orientado: Diseño Artístico Audiovisual con orientación en Realización: 1120 Diseño Artístico Audiovisual con orientación en Medios Digitales: 1120 hs



## ANEXO I - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17

	Ciclo completo: 2784 hs
--	-------------------------

<b>Condiciones de Ingreso</b>	<p>Condición para el ingreso a la Tecnicatura en Diseño Artístico Audiovisual:</p> <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><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 Enseñanza Superior."</li><li>• Cumplimiento de los requisitos del curso de ingreso de la UNRN.</li></ul> <p>Condición para el ingreso al Ciclo Orientado en Diseño Artístico Audiovisual:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Haber aprobado las materias de la Tecnicatura en Diseño Artístico Audiovisual de la UNRN de acuerdo al esquema de correlatividades.</li><li>• Poseer título equivalente a la misma, otorgado por otras universidades (sujeto a convenio).</li></ul>
<b>Condiciones de Egreso</b>	<p>Condición para obtener el título de Técnico/a en Diseño Artístico Audiovisual</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Haber aprobado las materias de la Tecnicatura en Diseño Audiovisual de la UNRN.</li></ul> <p>Condición de egreso para obtener el título de Licenciado/a en Diseño Artístico Audiovisual:</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>

**ANEXO I - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17**


<b>Perfil del Egresado/a:</b>	<p>Los 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 doctorado.</p>
<b>Alcances del título:</b>	<p><b>Alcances del Título de Técnico/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>




## ANEXO I - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17

	<ul style="list-style-type: none"><li>● Realizar entornos virtuales para espectáculos en vivo a través de Tecnologías digitales y software específicos.</li><li>● Expresar y adaptar diferentes lenguajes al lenguaje audiovisual, adecuando el contenido a las nuevas tecnologías.</li><li>● Aplicar criterios artísticos y estéticos en los campos del sonido y de la imagen.</li><li>● Desarrollar procedimientos transmedia aplicables a piezas de comunicación y educación.</li><li>● Coordinar y ejecutar tareas de postproducción audiovisual.</li><li>● Diseñar y realizar proyectos integrales de comunicación Audiovisual tales como campañas de difusión y comercialización en los medios.</li><li>● Pre-producir, producir y postproducir proyectos transmediales para distintas pantallas.</li><li>● Diseñar propuestas en las diferentes áreas de una producción audiovisual tales como Fotografía, Cámara, Sonido, entre otras.</li><li>● 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.</li><li>● Actuar como jurado en festivales y eventos relacionados con la Industria Audiovisual.</li><li>● Investigar las posibilidades expresivas que ofrecen las nuevas tecnologías y los nuevos lenguajes en Red.</li><li>● Abordar investigaciones en el campo de la creación audiovisual con el fin de hacer nuevos aportes académicos.</li></ul>
--	---

### 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 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 de los estudiantes avanzados trabajan en Canales de TV, y en pequeñas productoras audiovisuales desde donde generan contenidos.

## ANEXO I - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17

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.

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 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, Dpto de Plan de Estudios y Dpto de Alumnos; analizando reportes, estadísticas, versiones disponibles del Plan de Estudios 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 estudios correspondiente a la Resolución N° 812 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.

## ANEXO I - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17

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 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 dejo 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 revisitar el perfil del egresado/a y el perfil de la Tecnicatura y de la Licenciatura, el alcance del título y los objetivos de cada una. Partiendo desde la premisa de mejorar la propuesta curricular y atendiendo los indicadores de desempeño que demostraron falta de interés luego de finalizada la Tecnicatura, 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 realizaron; y también se establece la duración real de acuerdo a las materias que actualmente se dictan. En el segundo ciclo se proponen dos orientaciones. La primera se basa en la Industria Cinematográfica, la que con más de un siglo de existencia es la Industria capaz de poner en marcha otros mecanismos audiovisuales; desde esta perspectiva se propone la **Orientación en Realización**.

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 orientación demanda un REALIZADOR 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

## ANEXO I - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17

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 la **Orientación en 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 globales. 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 en Medios Digitales** será la única Orientación en este sentido en la Patagonia.

### Objetivos Generales:

Formar un 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; comprometido 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 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 hombre/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.

## ANEXO I - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17

- Exponer a los alumnos 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 estudiantes, futuros profesionales, con la realidad local social y ambiental.

### Fundamentos curriculares:

#### Estructura Curricular:

La Estructura curricular es de 2 ciclos:

Total de horas del primer ciclo: 1632 hs

Total de horas del ciclo orientado en Realización: 1120 hs

Total de horas del ciclo orientado en Medios Digitales: 1120 hs

Carga horaria Total: 2752 hs

El cambio fundamental de la nueva propuesta del Plan; está basado en su estructura. Equilibrando el primer ciclo en su carga horaria y atendiendo al segundo ciclo que es puntualmente el lugar donde más desgrana la carrera actualmente; es en 3er y 4to año donde se produce el cambio estructural, reorganizando las materias en 2 orientaciones con un corpus común que oficia de intersección entre ambas orientaciones. Siendo los 3 espacios de gran importancia; las orientaciones por la posibilidad de intensificar en los trayectos de interés y la intersección de ambas por su rol fundamental en la transición y en las posibilidades de conexión entre ambas orientaciones.

La nueva estructura curricular de la Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual se organiza en función de una secuencia articulada de conocimientos. El primer ciclo, es un ciclo básico de formación acorde a los objetivos de la Tecnicatura en Diseño Artístico Audiovisual, 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 estudiante obtiene el título de Técnico/a en Diseño Artístico Audiovisual – pregrado-.

El segundo ciclo, con 2 orientaciones: **EN REALIZACIÓN Y EN MEDIOS DIGITALES**; ambas con la misma duración; con la particularidad de que comparten un Corpus Común a ambas orientaciones que consta de 2 niveles de inglés y materias que corresponden al área de formación profesional.

## ANEXO I - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17

- nombre a Ingles I (corpus común)
- 12) 2do año - 1er cuatrimestre; Arte Digital pasa a 3er año 1er cuatrimestre y cambia de nombre a: Arte Digital y Código Creativo I de la Orientación en Medios Digitales.
- 13) 2do año - 1er cuatrimestre; Metodología de la Investigación se elimina y se propone Gestion y Produccion Audiovisual.
- 14) 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.
- 15) 2do año - 2do cuatrimestres; Montaje y Edición Digital pasa a 3er año 2do cuatrimestre de la Orientación en Realización.
- 16) 2do año - 2do cuatrimestre; Diseño Gráfico pasa a 4to año 1er cuatrimestre (corpus común)
- 17) 2do - 2do cuatrimestre; Ingles IV pasa a 4to año 2do cuatrimestre (corpus común) y cambia de nombre a Ingles II.
- 18) 2do año - 2do cuatrimestre; Pintura pasa a 4to año 1er cuatrimestre de Orientación en Medios Digitales.
- 19) 2do año se reemplaza Realización Audiovisual II por Taller de Diseño Audiovisual II, Anual -
- 20) 3er año - 1er cuatrimestre; Historia Analítica de los Medios Audiovisuales pasa a 2do año 1er cuatrimestre.
- 21) 3er año - 1er cuatrimestre; Fotografía y Cámara II pasa a 2do año 1er cuatrimestre.
- 22) 3er año - 1er cuatrimestre; Realización Audiovisual I pasa a 1er año Anual y cambia de nombre a: Taller de Diseño Audiovisual.
- 23) 3er año - 1er cuatrimestre; Dirección Actoral pasa a 2do año 2do cuatrimestre.
- 24) 3er año - 1er cuatrimestre; Dirección de Arte pasa a 2do año 2do cuatrimestre.
- 25) 3er año - 1er cuatrimestre; Ciencia, Tecnología y Sociedad se elimina.
- 26) 3er año - 2do cuatrimestre; Historia Analítica de los Medios Audiovisuales II pasa a 2do año 2do cuatrimestre.
- 27) 3er año - 2do cuatrimestre; Sonido II pasa a 2do año 2do cuatrimestre.
- 28) 3er año - 2do cuatrimestre; Postproducción audiovisual I queda en 3er año 2do cuatrimestre y cambia ed nombre a Postproducción Audiovisual (corpus común)
- 28) 3er año - 2do cuatrimestre; Televisión se elimina.

## ANEXO I - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17

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

### **Materias que cambian de nombre: 6**

### **Materias que se quitaron: 672 hs**

Inglés I y II, Tics, Semiótica, Ciencia, Tecnología y Sociedad, Televisión, Metodologías de la Investigación, hs de Trabajo Final de Licenciatura pasa de 192 hs a 96 hs, matemática y Optativa III.

### **Materias que se agregan: 640 hs**

En la Tecnicatura se agregan 4 materias:

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

Realización I y Realización II; ambas cuatrimestrales, pertenecían a la Licenciatura, la Tecnicatura no tenía Realización.



## ANEXO I - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17

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 agrega la siguiente materia:

- Taller de Diseño Audiovisual IV - 64 hs
- Contenidos y Modelos Digitales - 64 hs

### TECNICO UNIVERSITARIO EN REALIZACIÓN AUDIOVISUAL

**Carga Horaria: 1632**

**Asignaturas: 24**

**Duración: 5 Cuatrimestres**

#### 1- MAPA CURRICULAR

## ANEXO I - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17

Número de Orden	Año/ Cuatrimestre/ Asignatura	Hs. Semanales	Hs. Anuales	Para cursar Cursada Aprobada	Para Cursar Materia Ap.	Para aprobar Materia Aprobada	Campo de formación
PRIMER AÑO							
ANUALES							
1	Taller de Diseño Audiovisual I (TDA I)	3	128				Profesional
PRIMER CUATRIMESTRE							
2	Introducción a la Lectura y Escritura Académica	4	64				General
3	Guión I	4	64				Específica
4	Dibujo	4	64				Específica
5	Lenguaje Visual I	4	64				General
SEGUNDO CUATRIMESTRE							
6	Historia General del Arte	4	64				General
7	Sonido I	4	64				Específica
8	Comunicación y Semiótica	4	64				General
9	Fotografía y Cámara I	4	64				Específica
	<b>Sub total 1° año</b>		<b>640</b>				
SEGUNDO AÑO							
ANUALES							
10	Taller de Diseño Audiovisual II (TDA II)	4	128	TDA I	TDA I	TDA I	Profesional
PRIMER CUATRIMESTRE							
11	Introducción al Montaje	4	64				Específica
12	Lenguaje audiovisual	4	64				General
13	Fotografía y Cámara II	4	64	9	9	9	Específica
14	Historia Analítica de los Medios Audiovisuales	4	64				General
15	Sonido II	4	64	7	7	7	Específica
SEGUNDO CUATRIMESTRE							
16	Dirección de Arte	4	64	5	5	5	Específica
17	Gestión y Producción Audiovisual	4	64				Específica
18	Guión II	4	64	3	3	3	Específica
19	Historia Analítica de los Medios Audiovisuales	4	64	14	14	14	General
20	Dirección Actoral	4	64				Específica
	<b>Sub total 2° año</b>		<b>768</b>				
TERCER AÑO							
PRIMER CUATRIMESTRE							
21	Taller de Diseño Audiovisual III (TDA III)	4	64	TDA2	TDA2	TDA2	Profesional
22	Tecnología Audiovisual	4	64				Específica
23	Lenguaje Visual II	4	64	5	5	5	General
24	Ética y Legislación Profesional	4	64	17	17	17	Profesional
	<b>Sub total 1er c de Tercer Año</b>		<b>256</b>				
<b>TECNICO UNIVERSITARIO EN DISEÑO ARTISTICO</b>			<b>1664</b>				

## ANEXO I - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17

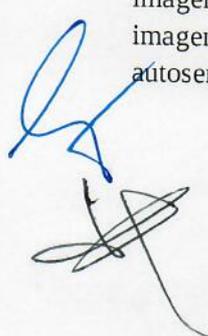
**1- Taller de Diseño Audiovisual I:** Ficción, verdad vs verosímil. La historia (la diégesis), el relato y la narración. Las materialidades del lenguaje audiovisual: la imagen y el sonido. El montaje como principio organizativo. La puesta en escena. La construcción del espacio y el tiempo en el discurso 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:** El taller se propone facilitar la inserción de los 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- Guión I:** Principios de escritura audiovisual. Similitudes y diferencias con la escritura literaria y teatral. El pensamiento y la escritura en imágenes y sonidos. El guión: estructura narrativa, acción, conflicto. El personaje, aspectos principales y caracterización. Las etapas de realización del guión: idea, story line, sinopsis, guión 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 I:** 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:** 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 auto semejanza.



## ANEXO I - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17

**6- Historia General del Arte:** 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:** 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:** 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, el chiste, 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:** 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:** Abordaje de los géneros de no ficción desde su producción y realización. El género clásico documental y sus variantes actuales: de género, turístico, cultural, de

## ANEXO I - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17

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:** 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:** 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:** 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:** 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:** 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.

## ANEXO I - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17

Dolby Digital. Dts. Sdds. Thx. DSP.

**16- Dirección de Arte:** 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:** 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- Guión II:** Guión documental. Investigación. Guión 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:** 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:** 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.

## ANEXO I - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17

**21- Taller de Diseño Audiovisual III:** 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:** 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 digitales 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:** 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.

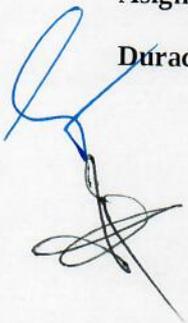
**24- Ética y Legislación Profesional:** Normas que hacen a la actividad del profesional, a su relación con terceros y a la relación con los productos. Tareas y responsabilidades del productor según el medio. La cuestión ética de la producción. El derecho. Orígenes y evolución de los regímenes jurídicos. 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.

**LICENCIATURA EN DISEÑO ARTÍSTICO AUDIOVISUAL con orientación en REALIZACIÓN**

**Carga Horaria: 1120**

**Asignaturas: 17**

**Duración: 3 Cuatrimestres**



**ANEXO I - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17**

<b>Diseño Artístico Audiovisual con ORIENTACIÓN EN REALIZACIÓN</b>							
<b>SEGUNDO CUATRIMESTRE TERCER AÑO</b>							
25	Taller de Diseño Audiovisual IV (TDA IV)	4	64	TDA 3	TDA3	TDA3	Profesional
26	Trabajo Social Audiovisual (CC)	4	64	TDA2	TDA2	TDA2	Profesional
27	Montaje y Edición Digital	4	64	11	11	11	Específica
28	Producción y Ejecución de Proyectos Audiovisuales	4	64	17	17	17	Específica
29	Post producción Audiovisual (CC)	4	64				Específica
30	Narrativa Transmedia	4	64	18	18	18	Específica
<b>Subtotal 2do. C de Tercer Año</b>			<b>384</b>				
<b>CUARTO AÑO</b>							
<b>ANUALES</b>							
31	Trabajo Final de Licenciatura (CC)	3	96	TDA 3	TDA3	TDA 3	Profesional
<b>PRIMER CUATRIMESTRE</b>							
32	Teoría y Estética Cinematográfica	4	64				Específica
33	Contenidos y Modelos Digitales	4	64				Específica
34	Animación	4	64				Específica
35	Diseño Gráfico (CC)	4	64	5	5	5	General
36	Inglés I (CC)	4	64				General
<b>Subtotal 1er C de Cuarto Año</b>			<b>320</b>				
<b>SEGUNDO CUATRIMESTRE</b>							
37	Diseño de Post producción	4	64	29	29	29	Específica
38	Optativa I (Area de F. Profesional)	4	64	25	25	25	Específica
39	Optativa II (opcion Libre)	4	64	25	25	25	Específica
40	Arte Contemporáneo (CC)	4	64	6	6	6	General
41	Inglés II (CC)	4	64	36	36	36	General
<b>Sub Total 2C de cuarto año</b>			<b>320</b>				
<b>PRIMER CUATRIMESTRE</b>							
<b>CICLO en Realización</b>			<b>1120</b>				
<b>LICENCIADO EN DISEÑO ARTISTICO AUDIOVISUAL - con</b>			<b>2784</b>				

**25- Taller de Diseño Audiovisual IV:** 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:** Todos los estudiantes de la Universidad deben realizar una actividad que relacione los contenidos de la carrera que cursan con el medio social, llevando a cabo una tarea en un ámbito comunitario, en particular relacionado a sectores sociales menos favorecidos. Contenidos: Que es el trabajo social; identificación de necesidades culturales; proyectos culturales y sociales; estrategias de intervención individual y grupal; desarrollo de proyecto socio cultural.

## ANEXO I - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17

**27- Montaje y Edición Digital:** 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:** 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- Post Producción Audiovisual:** 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, sampleo 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). Mate 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:** 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 maisntream. 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)

## ANEXO I - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17

**31- Trabajo Final de Licenciatura:** 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 docente de la carrera, en un lapso no menor a seis (6) meses ni superior a dieciocho (18) 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.

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- Teoría y Estética Cinematográfica:** 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 tecnoestética 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 transmedias y reconfiguración del espectador. Narraciones abiertas a marcación.

**33 - Contenidos y Modelos Digitales:** 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.

## ANEXO I - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17

**34- Animación:** 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:** 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- Ingles I:** 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 guión. 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 1° tipo.

**37- Diseño de Postproducción:** Composición multicapa 3d. Seguimiento 3d. Partículas 3d. Efectos visuales avanzados. Corrección de color avanzada: secundarios (cambio de color selectivo), seguimiento, máscaras, viñetas, desenfocos, 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 flujos de trabajo (Workflow) Edición con Avid y Premiere Pro y Final Cut. Edición Multicámara.

**38- Optativa I: Dirección de Fotografía:** El rol del director 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 guión técnico. Propuesta Estética. La importancia del scouting. Selección de locaciones. Ejes de acción dramática. Movimientos de cámara. Filtros. El rol del 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.

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

**40- Arte Contemporáneo:** 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

## ANEXO I - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17

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- Ingles II:** 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.

### LICENCIATURA EN DISEÑO ARTÍSTICO AUDIOVISUAL con orientación en MEDIOS AUDIOVISUALES

**Carga Horaria: 1120**

**Asignaturas: 17**

**Duración: 3 Cuatrimestres**


## ANEXO I - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17

Diseño Artístico Audiovisual con ORIENTACIÓN EN MEDIOS DIGITALES							
SEGUNDO CUATRIMESTRE TERCER AÑO							
25	Taller de Diseño Audiovisual IV (TDA IV)	4	64	TDA 3	TDA3	TDA3	Profesional
26	Trabajo Social Audiovisual (CC)	4	64	TDA2	TDA2	TDA 2	Profesional
27	Arte y Código Creativo I	4	64				Específica
28	Cultura Visual	4	64	6	6	6	Específica
29	Post producción audiovisual (CC)	4	64				Específica
30	Sistemas de Representación Digital	4	64	4	4	4	Específica
<b>Subtotal 2do. C de Tercer Año</b>			<b>384</b>				
CUARTO AÑO							
ANUALES							
31	Trabajo Final de Licenciatura (CC)	3	96	TDA 3	TDA3	TDA 3	Profesional
PRIMER CUATRIMESTRE							
32	Pintura	4	64	5	5	5	Específica
33	Video Instalación y Tiempo Real	4	64				Específica
34	Arte y Código Creativo II	4	64	27	27	27	Específica
35	Diseño Gráfico (CC)	4	64	5	5	5	General
36	Indes I (CC)	4	64				General
<b>Subtotal 1er C de Cuarto Año</b>			<b>320</b>				
SEGUNDO CUATRIMESTRE							
37	Introducción al Diseño de Videojuegos	4	64				Específica
38	Optativa I (Area de F. Profesional)	4	64	25	25	25	Específica
39	Optativa II (opcion Libre)	4	64	25	25	25	Específica
40	Arte Contemporáneo (CC)	4	64	6	6	6	General
41	Inglés II (CC)	4	64	36	36	36	General
<b>Sub Total cuarto año</b>			<b>320</b>				
PRIMER CUATRIMESTRE							
<b>CICLO en Medios Digitales</b>			<b>1120</b>				
<b>LICENCIADO EN DISEÑO ARTISTICO AUDIOVISUAL - con</b>			<b>2784</b>				

25- Taller de Diseño Audiovisual IV: Gestión de Diseño en Arte y Código Creativo. Introducción al Desarrollo de Proyectos de Programación, Creación y Experimentación. Investigación para proyectos basados en las nuevas tecnologías audiovisuales. (Búsquedas de material, entrevistas, por ej.)- Proyecto del TDA IV: Formato Libre.

26- Trabajo Social Audiovisual: Todos los estudiantes de la Universidad deben realizar una actividad que relacione los contenidos de la carrera que cursan con el medio social, llevando a cabo una tarea en un ámbito comunitario, en particular relacionado a sectores sociales menos favorecidos. Que es el trabajo social; identificación de necesidades culturales; proyectos culturales y sociales; estrategias de intervención individual y grupal; desarrollo de proyecto socio cultural.

## ANEXO I - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17

**27. Arte y Código Creativo I:** 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 gráficas. Elementos visuales básicos. Tratamiento de color. Funciones, variables, parámetros, loopings, disparadores. Repetición. Recursión. Complejidad. Animación. Interactividad.

**28. Cultura Visual:** 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).

**29- Post Producción Audiovisual:** 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, sampleo 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). Mate 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- Sistemas de Representación Digital:** Problemática de la representación. Problemática del espacio. Códigos de la representación en la construcción del espacio gráfico. 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.

**31- Trabajo Final de Licenciatura:** A esta materia se incorpora el enfoque cualitativo en la metodología de las ciencias sociales y humanas, contemplando un ejercicio a la vez teórico y práctico, a la vez que se abordan conceptos de enfoques cuantitativos; desde la perspectiva de la producción y realización audiovisual. Se aborda la definición de lo cualitativo versus lo cuantitativo y la reflexión sobre los modos de construcción de conocimiento. Esto incluye una aproximación a los ejes de: Objetivismo y subjetivismo en ciencias sociales. 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. Análisis inicial y profundización. Búsqueda de fuentes secundarias. Implicancias éticas del trabajo cualitativo. La obtención de consentimiento previo, libre e informado. Proceso de investigación y desarrollo de la idea audiovisual.

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

## ANEXO I - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17

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:** 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:** Materia que capacita a los 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:** 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.

**35- Diseño Gráfico:** 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- Ingles I:** 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. 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 audiovisuales. Las cinco etapas de la realización. Desarrollo: La historia, el argumento, el guión. 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 1° tipo.

## ANEXO I - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17

**37- Introducción al Diseño de Videojuegos:** 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 líder de proyecto y su interacción con el equipo. Proceso de desarrollo de una idea hasta la concreción del proyecto. Tipos de Juegos. Guión para Juegos. Juegos para Dispositivos móviles.

**38- Optativa I: Escenografía Digital:** 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.

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

**40- Arte Contemporáneo:** 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- Ingles II:** 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.



## ANEXO I - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17

Plan por áreas	
Área	Materias
<b>Área de formación general</b>	Introducción a Lectura y Escritura Académica - Historia General del Arte – Ingles I y II – Historia Analítica de los Medios Audiovisuales I y II - Lenguaje Audiovisual - Comunicación y Semiótica – Diseño Gráfico – Cultura Visual – Lenguaje Visual I y II – Arte Contemporáneo
<b>Area específica</b>	Dibujo - Guión 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, Direccion de Fotografia.
<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.

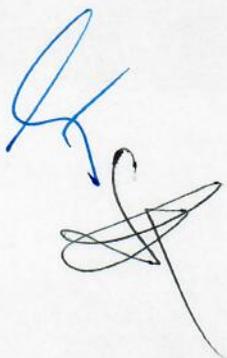
## ANEXO I - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17

### **Área de Formación Específica:**

Permite al 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 Practica 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.



## ANEXO II - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17

### 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 las Carreras de Técnico en Diseño Artístico Audiovisual y Licenciado en Diseño Artístico Audiovisual. El presente Plan de transición establece las modalidades y condiciones en que los alumnos inscriptos 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 estudiantes que cursan actualmente la carrera y que deberán cambiarse de plan de estudios de acuerdo a las condiciones establecidas en el presente para lograr su titulación.

La implementación del nuevo plan de estudios será gradual (un año por ciclo lectivo) y permitirá a todos los estudiantes que se encuentran en diferentes momentos de la carrera incorporarse al mismo paulatinamente de manera de capitalizar el trayecto realizado (ofreciendo espacios de cursado alternativos o reiteración de espacios curriculares que se discontinúan)

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	AÑO 2021
Se dicta 1° año del plan nuevo.	Se dicta 1° y 2° año del plan nuevo.	Se dicta 1°, 2° y 3° del plan nuevo.	Se dicta solo el plan nuevo de 1° a 4° año.
Se dicta de 2° a 4° año del plan 812/2011	Se dicta de 3° a 4° del plan 812/2011	Se dicta 4° año del plan viejo	

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

#### B) CONDICIONES

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

Ningún traspaso podrá ser efectuado sin la previa solicitud, al Dpto. de Alumnos, de cambio de plan.

La pérdida de la regularidad -y por lo tanto de las condiciones contempladas en el presente plan de transición- por parte de cualquier alumno inscripto en el plan 2009 en adelante implica el pase automático al nuevo plan de estudios.



## ANEXO II - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17

### C) IMPLEMENTACIÓN

Desde el Consejo Asesor de Carrera se convocará al Claustro de Estudiantes, Auxiliares y Profesores 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 realizará 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.

### 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 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.

En caso de asignaturas que requieren examen complementario para que sea aprobada por equivalencia se levantará la exigencia de correlativa anterior durante el tiempo de vigencia del plan de transición. Tal decisión se justifica en garantizar los tiempos administrativos que requiere la organización de los exámenes.

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 ya hayan reconocido por equivalencia y se correspondan a la orientación elegida.

Caso 4: 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.

## ANEXO II - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17

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)

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  
Dibujo  
Lenguaje Visual I  
Historia General del Arte  
Sonido I  
Comunicación y Semiótica  
Fotografía y Cámara I

**Asignaturas que debe ser cursadas en comisiones de otras carreras de la sede (estudiantes plan 2009)**

- TICs,
- Ingles I,
- Ingles II
- RRP

**Asignaturas de cursada compartida:**

- **Historia del Arte y el Diseño I** (Plan Res. 812/2011) se cursa en el segundo cuatrimestre en conjunto con **Historia General del Arte**

Año 2019. Se dicta de 1° a 2° año del plan nuevo y de 3° a 4° del plan Res. N° 812/2011

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

- Taller de Diseño Audiovisual II
- Introducción al montaje
- Lenguaje Audiovisual
- Fotografía y Cámara II

## ANEXO II - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17

- Historia Analítica de los medios Audiovisuales I
- Sonido II
- Dirección de arte
- Gestión y Producción Audiovisual
- Guion II
- Historia Analítica de los Medios Audiovisuales II
- Dirección Actoral

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

- Sociología del arte y del diseño (PV)
- Tecnología Audiovisual I (PV)
- Arte Digital (PV)
- Montaje y Edición Digital (PV)
- Teorías Estéticas (PV)
- Pintura (PV)
- Diseño Gráfico (PV)

### Asignaturas que Se eliminan y no se dictan durante 2019:

- Metodología de la Investigación

Ingles III, Ingles IV se podrán cursar en otras carreras de la sede

Año 2020: Se dicta de 1° a 3° año del plan nuevo y 4° año del plan viejo

Se dictan todos los espacios del plan nuevo correspondientes al 1° año (Idem 2018), al segundo año (ídem 2019) y además se dictan los siguientes espacios del plan nuevo correspondientes a 3° año:

- Taller de Diseño Audiovisual III
- Tecnología audiovisual
- Lenguaje Visual II
- Ética y Legislación profesional
- Taller de Diseño Audiovisual IV
- Trabajo Social Audiovisual
- Montaje y Edición Digital
- Producción y Ejecución de Proyectos Audiovisual
- Posproducción Audiovisual
- Narrativa Transmedia
- Arte y Código Creativo I
- Cultura Visual
- Sistemas de Representación Digital

## ANEXO II - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17

### Asignaturas del plan Res. 812/2011 que se dictan exclusivamente durante el ciclo 2020:

- Teorías Estéticas (PV)
- Pintura (PV)
- Diseño Gráfico (PV)
- Animación (PV)

### Se eliminan y ya no se dictan

- Ciencia Tecnología y Sociedad
- Televisión

**Realización Audiovisual I** se cursará en el espacio de **Taller de Diseño Audiovisual I**  
**Postproducción Audiovisual I** se cursará en el espacio de **Postproducción audiovisual**

Año 2021

Se dicta íntegramente el Plan Nuevo

Se dictan todos los espacios del plan nuevo correspondientes al 1° año (idem 2018), al segundo año (idem 2019) al 3° año (2020) y las siguientes asignaturas de 4° año:

- Trabajo Final de Licenciatura
- 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

**Realización Audiovisual II** se cursará en el espacio de **Taller de Diseño Audiovisual II**

## ANEXO II - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17

**Guión III** se cursará en el espacio de **Narrativas Transmedia**

**Postproducción Audiovisual II** se cursará en el espacio de **Diseño de Postproducción**

PLAN ANTERIOR	PLAN NUEVO	Transición (requiere o no examen complementario)
Lenguaje Visual I	Lenguaje Visual I	
Historia del arte y el Diseño I	Historia General del Arte I	No
Historia del Arte y El Diseño II	Arte Contemporáneo	Si
Dibujo I	Dibujo	No
Guión I	Guión I	No
Lenguaje Visual II	Lenguaje Visual II	No
Dibujo II	Sistemas de Representación Digital	No - Se modificó en nombre
Fotografía y cámara I	Fotografía y cámara I	No
Introducción a las Ciencias de la Comunicación	Comunicación y Semiótica	No - se modificó el nombre
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
Arte Digital	Arte y Código Creativo	No - Se modificó nombre
Metodología de la Investigación		Se eliminó
Dirección de Arte	Dirección de Arte	No
Teorías Estéticas	Teoría y Estética Cinematográfica	No - se modificó nombre
Montaje y Edición Digital	Montaje y Edición Digital	No
Guión II	Guión II	No
Diseño Gráfico	Diseño Gráfico	No



## ANEXO II - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17

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
Post producción audiovisual I	Postproducción Audiovisual	No
Post producción audiovisual II	Diseño de Postproducción	No
Guión III	Narrativa Transmedia	No - Se modifiko nombre
Arte Digital	Arte y Código Creativo I	No - Se modifiko 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, II, III y IV	Inglés I y II	Si - Los contenidos de Inglés III y IV pasan a Ingles I y II
Trabajo Audiovisual Social	Trabajo Audiovisual Social	No
Trabajo Final de Licenciatura	Trabajo Final de Licenciatura	No
Optativa I	Area Profesional	
Optativa II	Opcion Libre	
Optativa III -		Se eliminó
	Taller de Diseño Audiovisual III	SI - Nueva -
	Taller de Diseño Audiovisual IV	SI - Nueva
	Contenidos y Modelos Digitales	SI - Nueva
	Gestion y Produccion Audiovisual	Si - Nueva



**ANEXO II - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17**

	Introducción al Diseño de Videojuegos	Si - Nueva
	Arte y Código Creativo II	Si- Nueva

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

Plan de Estudio Resolución n° 812 – Ministerio de Educación de 04/11/2011	Plan de Estudio Nuevo
<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 eliminó
16 – Taller de Lectura y Escritura Académica	2 – Taller de 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 orientación en medios digitales
24 – Fotografía y Cámara I: 11	9 – Fotografía y Cámara I
25 – Inglés II: 15	Se eliminó
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

## ANEXO II - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17

33 – Sonido I	7 – Sonido I
34 – Tecnología Audiovisual: 17-24	22 – Tecnología Audiovisual
35 – Inglés III: 25	36 - Inglés I
36 – Arte Digital: 21 – 23	27 – Arte y Código Creativo I Orientación en medios digitales
37 – Metodologías de la Investigación: 16	Se eliminó
41 – Teorías Estéticas: 31	32 – Teoría y Estética Cinematográfica Orientación en realización
42 – Montaje y Edición Digital: 32-33-34	27 – Montaje y Edición Digital: 11 Orientación en Realización
43 – Guión II: 14	18 – Guión II: 3
44 – Diseño Gráfico: 21-33	35 – Diseño Gráfico: 5
45 – Inglés IV: 35	41 – Inglés II: 36
46 – Pintura: 21 - 33	32 – Pintura 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
54 – Dirección Actoral: 24 - 33	20 – Dirección Actoral:
55 – Dirección de Arte: 46	16 – Dirección de Arte: 5
56 – Ciencia, tecnología y Sociedad: 31	33 – Contenidos y Modelos Digitales Orientación en Realización
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
64 – Televisión: 42	11 – Introducción al Montaje

**ANEXO II - RESOLUCIÓN CDDEyVE SEDE ANDINA UNRN N° 012 /17**

65 – Animación: 34-36-46	34 – Animación Orientación en Realización
66 – Ética y Legislación profesional	24 – Ética y Legislación profesional
71- Semiótica de la Imagen: 26-41	Se eliminó
72 – Guión III: 43	30 - Narrativa Transmedia Orientación en realización
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
81 – Post producción audiovisual II: 63-73	37 – Diseño de Postproducción: 29 Orientación en Realización
82 –Optativa I: 52-53-45	38 –Optativa I: 25
83 – Optativa II: 52-53-45	39 – Optativa II: 25
84 – Optativa III: 52-53-45	Se eliminó
	21 - Taller de Diseño Audiovisual III: 10
	25 - Taller de Diseño Audiovisual IV: 21
	34 - Arte y Código creativo II: 27 Orientación en Medios Digitales
	17 - Gestión y Producción Audiovisual
	33 - Video Instalación y Tiempo Real Orientación en Medios Digitales
	37- Introducción al Diseño de Videojuegos Orientación en Medios Digitales

