

RESOLUCIÓN CDEyVE SAVVM UNRN N° 10/2022

General Roca, 11 OCT. 2022

VISTO, el Expediente N° 2310/2014 del registro de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE RÍO NEGRO, y

CONSIDERANDO

Que mediante el Expediente N° 2310/2014, se tramita la modificación del Plan de Estudios de la Carrera Licenciatura en Diseño Visual de la Sede Alto Valle – Valle Medio de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE RÍO NEGRO.

Que el Director de la carrera Licenciatura en Diseño Visual ha elaborado una propuesta de modificación del Plan de Estudios y cuenta con el aval de la Comisión Consultiva Ad hoc de la Carrera y del Director de la Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño de la Sede Alto Valle – Valle Medio.

Que la Secretaría de Docencia, Extensión y Vida Estudiantil de la Sede Alto Valle – Valle Medio ha dado el aval de dicha propuesta de modificación.

Que en la sesión ordinaria del Consejo de Docencia, Extensión y Vida Estudiantil de la Sede Alto Valle – Valle Medio, realizada el 11 de octubre de 2022, en los términos del artículo 13° del Estatuto Universitario, por se ha tratado el tema en el Punto 5 del Orden del Día, habiéndose aprobado por unanimidad de las/os integrantes del Consejo presentes.

Que la presente se dicta en uso de las atribuciones conferidas por el artículo 34° inciso vi del Estatuto de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE RÍO NEGRO.

Por ello,

**EL CONSEJO DE DOCENCIA, EXTENSIÓN Y VIDA ESTUDIANTIL
DE LA SEDE ALTO VALLE - VALLE MEDIO
DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE RÍO NEGRO**

RESUELVE:

ARTÍCULO 1°.- Dictaminar favorablemente sobre la propuesta de modificación del Plan de Estudios de la carrera Licenciatura en Diseño Visual de la Sede Alto Valle –

Valle Medio de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE RÍO NEGRO, conforme se detalla en el ANEXO I de la presente.

ARTÍCULO 2°.- Elevar al Consejo Superior de Docencia, Extensión y Vida Estudiantil la propuesta de modificación del Plan de Estudios de la carrera Licenciatura en Diseño Visual de la Sede Alto Valle-Valle Medio, para la prosecución del trámite correspondiente.

ARTÍCULO 3°.- Registrar, comunicar y archivar.



Firmado digitalmente por HERRERA
Silvana Amalia
Motivo: <SDEyVE AVVM>
Fecha: 2022.10.11 14:08:24 -03'00'

Firmado digitalmente por TAPIA Maria Andrea
Motivo: Vicerrectora Universidad Nacional de Rio
Negro - SAVVM
Fecha: 2022.10.11 19:28:42 -03'00'



RESOLUCIÓN CDEyVE SAVVM UNRN N° 10/2022

ANEXO I – RESOLUCIÓN CDEyVE SAVVM UNRN N° 10/2022

SEDE	Alto Valle-Valle Medio
ESCUELA DE DOCENCIA	Arquitectura, Arte y Diseño
CARRERA	Licenciatura en Diseño Visual

MODIFICACIÓN PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN DISEÑO VISUAL

Denominación de la Carrera	Licenciatura en Diseño Visual
Título que otorga	Licenciada/Licenciado en Diseño Visual
Modalidad de dictado	Presencial
Horas totales de la carrera	2.800 hs.

Condiciones de Ingreso	<ul style="list-style-type: none"> - Poseer título o certificado de Educación Secundaria obtenido en el país, cuya validez esté garantizada por las leyes y normas vigentes. - Poseer título o certificado de Educación Secundaria 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 legalizadas. - Cumplimentar con los requisitos de ingreso para mayores de 25 años de edad establecidos en la Ley de Educación Superior
-------------------------------	--

	<p>- Cumplimentar con los requisitos de ingreso establecidos por la UNRN.</p>
<p>Condiciones de Egreso</p>	<p>Para la obtención del título de Licenciado/a en Diseño Visual (cuatro años) se requiere:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aprobación de todas las asignaturas que integran el Plan de Estudio. - Cumplir con la realización del Programa de Trabajo Social según lo establecido en el artículo 77° del Estatuto de la UNRN.
<p>Perfil del/de la Egresado/a</p>	<p>La UNRN formará un/a Licenciado/a en Diseño Visual con un perfil profesional de una marcada impronta proyectual, consolidado por una necesaria apoyatura instrumental y teórica. Un perfil provisto de sólidas herramientas teóricas-conceptuales-técnicas en las distintas áreas epistemológicas que componen el campo de esta disciplina del diseño, que le posibilite desempeñarse tanto en organizaciones del ámbito público, privado y tercer sector, siendo capaz de resolver los problemas profesionales básicos, más generales y frecuentes en todas las esferas de su actuación y desempeñarse con idoneidad en todos los campos de su ejercicio como diseñadores, desde la perspectiva de la realidad local y regional, con inserción en el ámbito social en el que interviene, con espíritu crítico, innovador y propositivo, sobre la base de valores solidarios y humanistas.</p> <p>Se pretende que el estudiante adquiera los siguientes conocimientos y habilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> > Comprender la cultura del diseño contemporáneo, analizar críticamente y buscar interpretaciones y metodologías proyectuales adecuadas para los problemas de diseño. > Concebir al diseño visual como una disciplina que opera sobre la cultura y la sociedad, que apunta a la acción proyectual, cognoscitiva y persuasiva, que, con diversidad de enfoques su finalidad es producir interfaces para asegurar la transmisión de contenidos que estén en constante adecuación con la realidad. > Actuar en el amplio campo del diseño visual, tanto en las organizaciones públicas o privadas tradicionales con o sin fines de lucro, como en las realidades alternativas, con habilidades tanto para el diseño, organización, gestión, conducción, control y/o asesoramiento de las mismas, como para formular, producir y ejecutar políticas de diseño y comunicación que favorezcan su desarrollo. > Adquirir capacidades para analizar y evaluar con rigor los procesos y la diversidad de ideas y pensamientos en el devenir histórico y su vinculación con la compleja realidad social, cultural y política de nuestros días, a fin de contribuir al diseño de modelos, productos y objetos tangibles e intangibles, analógicos y digitales que interpreten y expliquen el comportamiento e impacto de los fenómenos tecnológicos-informativos-comunicativos de los distintos agentes y contextos. > Elaborar programas de gestión del diseño a través de estrategias y políticas de implementación apropiadas que contribuyan con el diseño universal accesible,

	<p>inclusivo y sustentable.</p> <p>> Asumir el compromiso ético de trabajar al servicio de la sociedad, respetando principios fundamentales de la libertad, igualdad, solidaridad, la forma republicana de gobierno, las instituciones democráticas, y responsabilidad por el bienestar de las generaciones futuras.</p> <p>> Desarrollar actitudes que consideren los estudios de postgrado, a fin de especializarse en las diversas ramas e intereses de la disciplina, actualizarse y perfeccionarse permanentemente en sus conocimientos y habilidades, particularmente en el acceso a las diversas herramientas tecnológicas y la comprensión lectora de otras lenguas que aumente su potencial como profesional, docente o investigador.</p> <p>> Adquirir habilidades para la planificación, gestión, administración y comercialización de servicios y proyectos que resulten de su actividad profesional.</p> <p>> Desarrollar capacidad interdisciplinaria para adaptarse a los cambios de la disciplina y sus demandas profesionales, logrando una mayor especialización, tendencia muy acentuada en el diseño contemporáneo.</p> <p>> Ser responsable y competente en el manejo de las identidades y de las realidades socioculturales y los efectos que se desencadenan en las sociedades actuales a partir del empleo de los recursos tecnológicos aplicados al acceso al conocimiento, el trabajo y el entretenimiento.</p> <p>> Analizar críticamente las potencialidades de la revolución tecnológica en el campo del diseño, de las comunicaciones</p>
<p>Alcances del título</p>	<p>Conforme la formación propuesta, que es resultante de un proceso proyectual que involucra aspectos culturales, formales, funcionales, tecnológicos y económicos y, de acuerdo con el conjunto de conocimientos y habilidades que enmarcan el perfil definido para la Licenciatura en Diseño Visual de la UNRN, el futuro profesional podrá desarrollar profesionalmente las siguientes habilidades laborales:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Planificar, crear, producir, dirigir, evaluar y efectivizar las producciones de diseño gráfico/visual. b. Desarrollar a través de métodos, herramientas y conceptos las producciones y dispositivos del diseño gráfico/visual que circulan en la cultura mediática contemporánea. c. Realizar producción de diseño gráfico/visual, interpretando mensajes para las diferentes propuestas mediáticas en diversos códigos, tipologías, formatos y géneros comunicativos discursivos. d. Ejecutar las tareas especializadas a su profesión de acuerdo con las orientaciones disciplinares profesionales vigentes. e. Participar en tareas de consultoría, asesoramiento, diagnóstico, planificación, gestión y evaluación en diseño estratégico, tanto en instituciones públicas, estatales, privadas y/o tercer sector. f. Producir diseño de productos y mensajes empleando el sentido estético y creativo para las diferentes propuestas mediáticas con los conocimientos que le proporcionan las disciplinas relativas al estudio del lenguaje visual, los discursos sociales y los modos de lectura. g. Emplear los medios técnicos y las nuevas tecnologías para el mejoramiento de la calidad de los contenidos a editar y diseñar para

informar y comunicar.

- h. Diseñar herramientas de análisis socio-cultural a partir de estudios cuali-cuantitativos para reconocer los mecanismos argumentativos narrativos que son más efectivos en las diferentes audiencias y núcleos de usuarios.
- i. Realizar estudios e investigaciones propias del campo del diseño, investigaciones aplicadas y ejecución de programas específicos de incorporación de diseño en ámbitos públicos y privados.
- j. Incorporar en las diferentes especializaciones disciplinares el desarrollo de las nuevas tecnologías de la comunicación e información.
- k. Intervenir las cuestiones referidas a las normas éticas que ordenan el ejercicio profesional del Diseño Gráfico/Visual, a los efectos que ellas provocan y a la necesidad de tener una participación activa para mejorar a través de asociaciones y cámaras el estado y competitividad del sector.

Áreas de desempeño profesional:

> Departamentos de diseño como diseñadores creativos, consultores, asesores de producción en: programas de identidad para instituciones, empresas y productos; gráfica aplicada; señalización; creación de lenguajes y códigos visuales; diseño de información complejo; campañas de interés social, cultural, político; diseño de stands y exposiciones; diseño de envases; diseño editorial, entre otros.

> Áreas de coordinación encargadas de supervisar la intervención de quienes realicen operaciones creativas y técnicas parciales en los equipos de producción dentro del proceso proyectual en el área de diseño y medios, en agencias de publicidad, editoriales, departamentos de arte o empresas.

> Estudios de factibilidad, programación, gestación, creación, desarrollo, supervisión, control y realización de producciones de diseño en medios gráficos, audiovisuales, interactivos, de comunicación masiva, televisión, cinematografía y espacios virtuales, en sus aspectos de imagen y contenido.

> Áreas especialistas en recursos tecnológicos existentes en el mercado que pretendan agilizar, economizar y hacer más eficaces y eficientes los procesos productivos y lograr que el diseño tenga un enfoque centrado en el usuario siendo así universal, inclusivo y sustentable.

> Espacios de consultoría para instituciones públicas o privadas respecto de problemas de diseño gráfico y comunicación visual.

> Departamentos de auditorías, pericias, tasaciones y presupuestos de proyectos de diseño de producción analógica y/o digital virtual.

> Sectores relacionados a la planificación y diseño de normas y patrones de sistemas de comunicación pública o privada y cualquier otra tarea profesional emergente de las actividades que competen a la carrera de diseño gráfico/visual.

> Espacios de curaduría, donde se realicen actividades que afecten al diseño, al arte y exhibición de productos gráficos/visuales en todos sus soportes y modalidades.

> Instituciones educativas, como docentes universitarios/as y/o investigadores

El/la egresado/a de la carrera estará capacitado/a para realizar propuestas con creatividad sobre problemáticas de diseño gráfico/visual –en el sentido amplio del concepto disciplinar actual–, atendiendo a las necesidades de un contexto socio-

tecnológico en permanente transformación. Desarrollará capacidades y habilidades para coordinar metodológica y sistemáticamente los conceptos, técnicas e instrumentos inherentes a la práctica proyectual, tanto en forma independiente como en equipos disciplinares e interdisciplinarios, y estará en condiciones de participar, contribuir y producir actividades de investigación, desarrollo y transferencia en el marco de su disciplina.

Fundamentación de la carrera

Conformación inicial del Plan de Estudios

La conformación inicial del Plan de Estudios de la carrera Licenciatura en Diseño Visual de la Universidad Nacional de Río Negro, históricamente tuvo como base:

1. La situación contextual, local e internacional, del diseño de la comunicación y la información visual. La (re) evolución de la comunicación y la información visual en los últimos 25 años no sólo por el impacto de las nuevas tecnologías en la comunicación social, como la compleja trama de relaciones de poder que surgieron entre mercado, Estado y sociedad hasta fenómenos de masivos grupos sociales que demandan por sus derechos, todos son elementos determinantes para el trazado de las directrices del Plan.
2. El perfil socio-productivo y la demanda de diseñadores en la provincia de Río Negro. La necesidad de cubrir la demanda de profesionales del diseño visual que tiene la provincia, obliga a la creación de un plan para la carrera que atienda el perfil geopolítico definido por los pilares socio-económicos del sector comercial, agro-industrial, de productos industriales (para energías alternativas, industria química, petroquímica y farmacéutica, automatización, entre otros), marítimos, tecnología espacial y nuclear, turismo, la industria de comunicaciones y telecomunicaciones y software para sistemas corporativos, gubernamentales, de defensa y seguridad y minería, entre otros. Asimismo para atender la potencial demanda de diseñadores visuales con conocimiento en el área de diseño de visualización de datos científicos y diseño de información.
3. La necesidad de actualizar los modos de transferencia del saber y las competencias disciplinares.

El "Diseño Visual" es el concepto que toma la UNRN para el nombre de su nueva carrera Licenciatura en Diseño Visual que resume las actividades y formaciones que tradicionalmente se definían dentro del "diseño gráfico" o "diseño de comunicación visual" y sintetiza la actividad, incluso a futuro con un campo de habilidades abierto para la actualización, para la investigación y el ejercicio profesional.

El diseño visual no es solamente un fenómeno estético-visual, tiene un grado de complejidad que va mucho más allá de un mero hecho de estilo. Su capacidad se concentra en la calidad y eficacia visual de los mensajes, en la legibilidad, en la vinculación de las organizaciones con los públicos, en el aprovechamiento de los recursos y las tecnologías disponibles y atiende amplias áreas de actividad humana: salud, educación, turismo, deportes, política, economía, ciencias, producción, tránsito, transporte, incluso, aporta a la "visibilidad" de minorías sociales que procuran sus derechos, entre otros. El diseño tradicionalmente se ajustó al modelo de la enseñanza fundamentada en la transmisión de conocimientos, a pesar de haber implementado el "taller" originado en los gremios, consolidado en las artes y la arquitectura desde el Renacimiento. Es un modo de aprender a "proyectar" ("aprender haciendo"), pero los profundos cambios tecnológicos con base en la informática y los avances de la psicología cognitiva, exigen una actualización.

En el momento la creación de la Licenciatura en Diseño Visual se hizo un trabajo de análisis de planes de carreras de diseño en las siguientes universidades: Universidad de las América Puebla, México, UAM (Universidad Autónoma Metropolitana), México, UTEM (Universidad Tecnológica Metropolitana), Chile; Universidad de Federal de Santa Catarina, Brasil; Universidad de Curitiba (carrera de Design), Brasil; ESDI (Escala de Disenho Industrial de Ria de Janeiro), Brasil; ESDI (Escala de Superior de Disseny) Sabadell, Cataluña, España; KISD (Kolin International School of Design); Universidad de Ciencias Aplicadas de Colonia, Alemania Wuppertal Universitat (carrera de diseño gráfico) Alemania; Jan van Eyck Academie de Maastricht (centro de postgrado), Holanda

Zurich ZHDK, Suiza; Schule für Gestaltung Basel, Suiza; Univeritiisítá IUAV di Venezia (Instituto Universitario de Arquitectura, carrera de diseño), Italia; Ottago Univesity, Dunidin (Nueva Zelanda)

Y en las Universidades Nacionales argentinas en: Buenos Aires, Cuyo, La Plata, Misiones, Santa Fé, San Luis, Tucumán, entre otras.

El Diseño Gráfico/Visual en la actualidad interactúa sobre las mediaciones culturales que afectan a la manera de acceso a la información y a los consumos culturales contemporáneos de millones de personas. El Diseño se ha desarrollado con tal penetración que hoy podríamos afirmar que es ubicuo en nuestras vidas urbanas. Interviene en la mayoría de las comunicaciones sociales de la urbanidad y de aquellas de lugares más alejados a través de múltiples medios: TV de aire, TV Digital, Cine, SmartPhone, Internet y una multiplicidad de medios impresos (libros, publicaciones periódicas, comunicaciones de gran impacto, folletos) entre otros. En cada uno de estos contactos se establecen estímulos de intercambio de información en un entorno "diseñado para un fin", una experiencia de conocimiento y de comunicación. Los diseñadores son mediadores de las relaciones y creaciones de la cultura contemporánea en tanto operadores culturales y co-constructores de la subjetividad contemporánea. Los diseñadores no son técnicos especializados sino profesionales-personas directamente implicadas en la "salud cultural" en la sociedad donde operan nuestras formas visuales-informativas, es desde este punto de partida del perfil del diseñador que debe ser pensado el plan de estudios de la universidad pública. (Rico, 2018)

Estamos entonces en la necesidad de cuestionar los límites actuales de las fronteras disciplinares del Diseño trabajando una nueva agenda que redefina funciones profesionales, que plantee procesos de innovación y que repiense el status profesional tradicional. Se trata de una profesión que está en transición y se necesitan estrategias concretas para la formación de los futuros diseñadores y para la actualización de los actuales profesionales.

Justificación de los cambios propuestos

Síntesis de la historia de la carrera y sus modificaciones

La Licenciatura en Diseño Visual (LDV) fue creada en agosto de 2012, mediante la Resolución del Consejo de Docencia, Extensión y Vida Estudiantil N° 041/2012 RME 1515/2014, y comenzó a dictarse a inicios de 2013. La LDV es heredera de la carrera Diseño Gráfico, de 3 años de duración, creada en abril de 2009. La misma comenzó a dictarse en la ciudad de General Roca a comienzos de 2010, hasta 2012, año que cerró su inscripción para dar paso a la Licenciatura. En septiembre de 2014, el Ministerio de Educación de Nación le otorga reconocimiento oficial y validez nacional a la Licenciatura en Diseño Visual. En el año 2015 la LDV modifica su plan de estudio Resolución Rectoral N° 053/2015, con algunos cambios estructurales en relación a la incorporación y eliminación de asignaturas. Modificación de orden de dictado y actualización de espacios curriculares. Dicho plan ha estado vigente hasta la actualidad.

Síntesis de los resultados de la evaluación del desarrollo curricular y conclusiones (diagnóstico de las necesidades)

La Licenciatura en Diseño Visual debe actualizarse considerando esta realidad cambiante de la disciplina atravesada por transformaciones tecnológicas que, en más de una ocasión, están por delante de los desarrollos teóricos y de las prácticas profesionales. Se necesita considerar a las/os estudiantes que opten por el cursado de esta Licenciatura, quienes tendrán que contar con un amplio y adecuado acceso a dichas tecnologías como parte de su formación. El Diseño Visual es hoy, una disciplina que contiene toda la tradición del diseño gráfico, la potencia del diseño cinético audiovisual y el diseño de interacción.

Todo esto hace necesario una actualización curricular de la Licenciatura en Diseño Visual. Para lograr un diagnóstico de necesidades se realizó durante el año 2020 una tarea conjunta de reflexión con profesores, docentes, estudiantes y graduados. A través de encuentros, encuestas y entrevistas en profundidad se pudieron analizar las necesidades de cambios para que los conocimientos totales de formación de la Licenciatura en

Diseño Visual puedan articular la práctica con la teoría de manera de producir una adecuada relación productiva y crítica que sea eficaz de volcarse en el desarrollo proyectual. Se realizaron consultas con colegas profesores, especialistas de diferentes materias de la Universidad Nacional de La Plata, Universidad de Buenos Aires, Universidad Nacional del Noroeste de la Pcia de Buenos Aires y Universidad Nacional de Mar del Plata.

La realidad socioeducativa del área de pertenencia geográfica e influencia de la UNRN tiene especificidades propias de la región patagónica que deben considerarse, el solo acceso a la tecnología no implica que este recurso resulte eficaz para la articulación de los conceptos en sistemas de pensamiento que posibiliten una aproximación efectiva a la realidad circundante. De aquí la función que debe desempeñar un trayecto formativo en la Universidad que se ocupe de ahondar en estas temáticas. Los discursos sociales que se articulan alrededor de la realidad requieren de una sistematización y una reflexión tanto teórica como práctica para lo que se propone una carrera que brinde la mayor excelencia académica y los más actuales dispositivos tecnológicos.

La LDV-UNRN necesita renovar y actualizar el proceso de enseñanza aprendizaje profundizando la modalidad de talleres teóricos prácticos, laboratorios con dispositivos basados en tecnologías digitales (informáticos, interactivos, multimediales, etc) y con tecnologías analógicas (materialidades tangibles) que le posibilitará formar profesionales con un desarrollo de competencias teórico práctico consistente para hacer frente a los desafíos actuales que presenta la disciplina en su desarrollo profesional. Los distintos saberes y contenidos actualizados, los conocimientos tecnológicos junto a perfilamientos profesionales nos permitirán mantener un nivel de formación disciplinar.

Motivos que originan la propuesta de modificación de la carrera.

Fundamentos institucionales

1- La Universidad Nacional de Río Negro definió sus propósitos de formación, los objetivos para concretarlos y la organización académica de sus carreras en su Estatuto. Teniendo en cuenta que gradual y progresivamente, la Universidad tenderá a medir el progreso académico a través del sistema de créditos, a fin de facilitar la movilidad de los estudiantes entre programas de estudio de la Universidad y con otras universidades argentinas y del exterior, se han planteado metas y lineamientos programáticos para: "la expansión y mejora de su oferta formativa", "la consolidación de una propuesta académica de calidad vinculada al proyecto institucional", "la diversificación y flexibilización de los trayectos formativos", "la promoción de la internacionalización de los programas de grado y posgrado", así como el desarrollo de "modalidades de enseñanza acorde a las nuevas tendencias mundiales de aprendizaje, las características de los nuevos alumnos y los avances tecnológicos".

2- De acuerdo a la Resolución CSDEyVE N° 032 del 24/09/20, en su Artículo 1° se aprueban los "Acuerdos académicos básicos" para los planes de estudio de las carreras pertenecientes al Artículo 42° de la Ley de Educación Superior en consonancia con las tendencias actuales, donde indica que las carreras de grado de ciclo largo, entre ellas la LICENCIATURA EN DISEÑO VISUAL, deberán tener entre 2600 y 2800 horas totales, distribuidas en 4 años, incluyendo en dicho cómputo horario todas las actividades formativas, sean asignaturas, seminarios, prácticas, trabajo final.

Por otra parte, se indica que el progreso académico se medirá con el sistema créditos adoptando las dinámicas internacionales, favoreciendo la flexibilidad en el desarrollo curricular de las universidades, otorgando una mayor libertad a los/as estudiantes para elegir su propia trayectoria curricular y adaptarla a sus propios intereses, necesidades y motivaciones.

Fundamentos disciplinares

La sociedad de la información y de las comunicaciones masivas ha experimentado una vertiginosa expansión y cambio a lo largo del siglo XX y en particular en los últimos decenios. El acceso a la información también se ha visto transformado por las herramientas digitales que se han desarrollado y que han impactado no solo en

nuestro medio, sino también en el orden mundial. Ello ha significado que tanto la comunicación como la información, pueden ser consideradas como fenómenos que revolucionaron los hábitos y las conductas de los/as ciudadanos/as y de las sociedades. Es por ello que hoy se las considera como un sector indispensable del desarrollo económico. Son herramientas productivas que se incorporan al estudio de los fenómenos socio-económicos en tanto instrumentos centrales para la organización, el desarrollo y la participación político-cultural, en los niveles globales, nacionales y locales.

El debate acerca de la información y las comunicaciones ha llevado a que se desplieguen diferentes enfoques teóricos dentro del campo del diseño gráfico/visual que, desde distintos paradigmas, dan cuenta no solo de los fenómenos actuales de transformación que se dan en las sociedades sino también, de aquellos que se pueden ir previendo y que darán lugar al surgimiento de nuevos actores en los distintos modelos de sociedades. Latinoamérica y Argentina, no han sido ajenas a esta confrontación de teorías e incluso, en el ámbito nacional, se han hecho aportes ricos y efectivos para hacer frente a los desafíos que se presentan.

El Diseño Gráfico/Visual ha operado desde siempre como un mediador entre escritura y lectura, colaborando en la formación de nuevos modos de leer y comprender (Ledesma, 2001). Gui Bonsiepe (2010) considera de suma importancia esta operación de mediación, reflexiona sobre la interfase como dominio sobre el cual se estructura un espacio de acción del usuario y la reconsideración del dominio de competencias básicas del diseño gráfico/visual.

El diseño puede colaborar positivamente frente a la *hiperinformación* y la *infoxicación* que aparece en el marco del surgimiento de Internet y sus problemas asociados. La hiperinformación y el *data smog*, pero también el veloz crecimiento de la masa simbólica de información, la velocidad de transmisión y difusión de datos, la proliferación de fuentes y medios de información y las nuevas y numerosas fórmulas de interactividad, requieren de profesionales del diseño que organicen, seleccionen, jerarquicen, relacionen, pero por sobre todo presenten los datos relevantes de manera "comprensible" (Leonardi, 2005). Para comprender los requerimientos comunitarios de información de diversa índole, es importante enfocar en los desarrollos teóricos de Herbert Schiller sobre la "información socialmente necesaria" que una persona requiere para tomar las decisiones y constituir opinión pública acerca de sus acciones políticas, económicas, culturales y sociales. (Rico-Pinkus, 2007)

En el contexto de la Cuarta Revolución industrial y la Industria 4.0 (Motta et al, 2019, Schwab, 2016), las/los diseñadores visuales se encuentran en una adaptación de nuevas teorías y prácticas. La adaptación del diseño centrado en el ser humano se presenta como un fundamento de la carrera. La noción de diseño emocional debe ser utilizada por los diseñadores visuales, para enriquecer a las personas que viven sus vidas en sistemas y entornos cada vez más complejos (Bin Baharom et al, 2018).

La Licenciatura en Diseño Visual deberá re configurarse, considerando esta realidad cambiante atravesada por transformaciones tecnológicas que, en más de una ocasión, están por delante de los desarrollos teóricos. Deberá además considerar a las/os estudiantes que opten por el cursado de esta Licenciatura, quienes tendrán que contar con un amplio y adecuado acceso a dichas tecnologías como parte de su formación. Todo esto hace necesario realizar una tarea conjunta de reflexión acerca del empleo de esos conocimientos que deben articular la práctica con la teoría de manera de producir una adecuada relación productiva y crítica que sea eficaz de volcarse en el desarrollo proyectual de esta área de conocimientos.

La realidad socioeducativa del área de pertenencia geográfica e influencia de la UNRN tiene especificidades propias de la región patagónica que deben considerarse, el solo acceso a la tecnología no implica que este recurso resulte eficaz para la articulación de los conceptos en sistemas de pensamiento que posibiliten una aproximación efectiva a la realidad circundante. De aquí la función que debe desempeñar un trayecto formativo en la Universidad que se ocupe de ahondar en estas temáticas. Los discursos sociales que se articulan alrededor de la realidad requieren de una sistematización y una reflexión tanto teórica como práctica para lo que se propone una carrera que brinde la mayor excelencia académica y los más actuales dispositivos tecnológicos.

La LDV-UNRN se apoya con talleres y laboratorios con dispositivos basados en tecnologías digitales (informáticos, interactivos, multimediales, etc) y con tecnologías analógicas (materialidades tangibles) que le posibilitará formar profesionales con un desarrollo práctico consistente para hacer frente a los desafíos actuales

que presenta la oferta laboral. Los distintos saberes y conocimientos tecnológicos posibilitarán una efectiva articulación entre la teoría y la práctica.

Es necesario para la enseñanza del diseño delimitar el núcleo central de los contenidos más o menos estables o contenidos irrenunciables de la formación disciplinar y aquellos temas de "frontera" que ponen al diseñador gráfico en conexión con otras prácticas proyectuales y artísticas. Se suma la necesidad de establecer un fuerte corpus de formación teórica del diseño con aportes interdisciplinarios.

Proponemos los siguientes problemas eje:

- > Producción, distribución y consumo
- > Ciencia, tecnología y sociedad
- > Arte, cultura e imagen
- > Innovación, adecuación y sustentabilidad
- > Planificación, gestión y práctica del diseño

Objetivos.

El Diseño Visual es una disciplina proyectual que interviene en la sociedad a través del diseño de dispositivos de información y comunicación y se inserta en las prácticas sociales y comunitarias en la sociedad contemporánea. El diseño se inscribe dentro de las industrias creativas razón por la cual la propuesta de enseñanza de esta carrera se enfoca en el aprendizaje-acción de la disciplina a partir de una activa mirada y crítica de lo que ocurre en el mercado profesional y propone nuevos espacios de especialización disciplinar en relación al contexto y realidad social.

El Diseño contribuye a la producción económica dentro los sectores denominados industrias creativas y culturales, de gran expansión y desarrollo en las últimas décadas. La licenciatura en Diseño Visual se inserta en la Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño de la UNRN, para desarrollar un proyecto académico con abordaje interdisciplinario.

Objetivos Generales

- > Que comprenda al Diseño Gráfico/Visual como la disciplina cuyo objetivo es la operación y mediación cultural en la sociedad contemporánea y a las/os diseñadores como organizadores de la información en términos de gestión, creación y producción de diseño.
- > Que estén capacitadas/os para el diseño de sistemas de producción analógicos y digitales, basados en la información, la comunicación visual y audiovisual.
- > Que aprenda a diseñar interfaces interactivas como mediadoras en los discursos sociales dentro de la cultura contemporánea.
- > Que atienda a las demandas regionales, observando con visión crítica y estratégica la evolución global del diseño, desarrollando capacidades de creación, investigación, innovación y reflexión.

Objetivos Específicos

- > Que incorpore al estudio y práctica del diseño los problemas que emanan de demandas sociales concretas, integrando espacios para la transferencia al medio.
- > Que incorpore la accesibilidad inclusiva y la perspectiva de género como un factor relevante en su ejercicio profesional.
- > Formar profesionales a través de experiencias teórico/prácticas de proyectos con comitentes y problemáticas

reales.

- > Desenvolverse en todo tipo de organizaciones públicas, privadas y del tercer sector, con amplias aptitudes para la formulación y ejecución de políticas de diseño estratégico.
- > Incorporar los fundamentos de la consultoría en diseño estratégico en el marco de equipos multidisciplinarios.
- > Impulsar la investigación y la docencia orientado a las escuelas medias y universidades.

Fundamentos curriculares

Ciclos y estructura curricular:

Para la Licenciatura en Diseño Visual se han definido 3 ciclos.

El primero, **Ciclo de Formación Inicial**, comprende los conocimientos más generales y comunes a todas las áreas del diseño visual, gráfico y comunicación visual pero con especial detalle en aspectos que se desarrollarán en el ciclo siguiente.

Este ciclo abarca los dos primeros años de la carrera, tiene una duración prevista de 4 cuatrimestres calendario y procura que el estudiante:

- > Se introduzca en la dinámica y la vida universitaria.
- > Logre adquirir el instrumental teórico-instrumental proyectual básico para el abordaje de su respectiva problemática curricular específica.
- > Se inicie en los aspectos esenciales del campo de las teorías del diseño y la comunicación.
- > Comprenda los modos de producción del diseño en relación a los contextos sociales, culturales y políticos en los que las han ido desarrollándose.
- > Comprenda los marcos organizacionales e institucionales que enmarcan la actividad de las industrias creativas en general y las acciones profesionales del diseño gráfico en particular.

El segundo, **Ciclo de Formación Profesional**, abarca el tercer año y materias del cuarto, tiene una duración prevista de 2 cuatrimestres calendario y agrupa los conocimientos específicos disciplinares de cada área del diseño procurando la máxima coherencia didáctica y epistémica y una amplia comprensión interdisciplinaria para lograr:

- > Que incorpore, desde la perspectiva de la disciplina, un compromiso social y una actitud reflexiva abierta con capacidad para actuar propositivamente para las necesidades de las mayorías del país y de la región.
- > Que atienda a las demandas locales, observando con visión crítica y estratégica la evolución regional e internacional
- > Que desarrolle capacidades de creación, investigación, innovación y reflexión crítica, preparado para las cambiantes condiciones disciplinares actuales.
- > Que incorpore la responsabilidad social como un factor relevante en su ejercicio profesional, asumiendo con ética su profesión, debido a que sus productos inciden en o afectan a una sociedad.

Por último, el tercer **Ciclo de formación personalizada**, está comprendido las asignaturas Optativas de la carrera, que forman parte del cuarto año de la carrera.

Horas totales

El total de horas de la carrera es de 2800, divididas de la siguiente manera:

- 1° Año - 704 hs.
- 2° Año - 704 hs.
- 3° Año - 704 hs.
- 4° Año - 624 hs.

Programa de Trabajo Social: 64 hs.

Virtualización de asignaturas

El presente proyecto de readecuación del plan de estudios continúa sosteniendo la modalidad presencial de dictado de clases, sin embargo, plantea la posibilidad de considerar la virtualización de algunos espacios curriculares. Producto de la irrupción del COVID 19, se produjo una reconfiguración de los paradigmas tradicionales educativos, provocando cambios en las maneras de enseñar y aprender. Movilizados por el desarrollo de las nuevas tecnologías, la aparición de redes digitales de conocimiento y creación de entornos virtuales educativos, consideramos indispensable pensar una nueva modalidad educativa de carácter híbrido. Por otra parte, teniendo en cuenta que uno de los objetivos específicos que se plantean en el artículo 7 del Estatuto de la UNRN, el inciso xii tiende a promover la incorporación de nuevos contextos, tecnologías, metodologías y estrategias de enseñanza y de aprendizaje, orientados a adquirir mejores competencias profesionales, por lo que esta modificación de plan de estudios contempla la posibilidad de virtualizar el dictado de hasta el 30% de las asignaturas y hasta el 30 % de las clases de las asignaturas presenciales. La identificación e implementación de estas asignaturas virtualizables será acordada entre los equipos docentes y la dirección de la carrera, de forma tal de satisfacer necesidades académicas detectadas año a año. En aquellos espacios curriculares que se dicten de forma virtual, se determinará un tipo de interacción a través de entornos virtuales donde se desarrollarán estrategias didácticas propias y diferentes a las utilizadas en la modalidad presencial.

Modalidad de dictado

La LDV-UNRN concibe la formación universitaria compuesta por actividades áulicas y prácticas presenciales, donde el/la estudiante adquiere experiencia y toma contacto con la realidad profesional en la que deberá desempeñarse, por tal motivo, se prevé como actividad central de la enseñanza el dispositivo de Taller en varias de las asignaturas centrales de la carrera, cuyo objetivo esencial es brindar habilidades experimentales, técnicas e instrumentales, ampliando la cosmovisión del estudiante e introducirlo en la práctica real de su campo profesional.

Se considera la actividad de taller como un espacio de formación proyectual donde los procesos de enseñanza y aprendizaje tienen como objetivo la síntesis del conocimiento disciplinar con los conocimientos generados en las distintas asignaturas en una labor integradora que contribuye a desarrollar competencias cognoscitivas, la reflexión teórica y la producción proyectual. La estructura de trabajo en los talleres está enfocada hacia problemáticas próximas a la realidad, actividades de extensión y de complejidad creciente según los avances de nivel del curso. El objetivo didáctico es brindar desde la praxis y la teoría estructuras de conocimiento, procesos, metodologías de producción de diseño, estrategias de solución de problemáticas comunicacionales dentro de un espacio pedagógico libre y participativo, en el cual se valora tanto el proceso de aprendizaje del estudiante como el resultado de su producción. La valoración de los procesos y resultados tiene la intención de lograr que el/la estudiante desarrolle las competencias necesarias para su desempeño profesional en un mercado laboral altamente competitivo insertando problemáticas y enfoques actualizados, junto a un equipo docente con inserción real en ámbitos de desarrollo profesional, en investigación académica-teórica y reflexión sobre el rol social-cultural de la disciplina.

La propuesta pedagógica de la Licenciatura en Diseño Visual desarrolla tres aspectos fundamentales en la formación del profesional universitario: el aprendizaje, la indagación teórica, la experimentación e investigación sobre el proyecto, tomando como base la responsabilidad social de la tarea que debe desempeñar el/la diseñador/ra en su contexto social.

Para las materias de modalidad Taller se propone su aprobación por promoción directa siendo la escala de evaluación del 01 al 10 y el estándar mínimo para aprobar la materia es 4 (cuatro). Esta forma de aprobación, permite plasmar en una única nota final el resultado del cursado para que el estudiante pueda proseguir con los sucesivos talleres o repetir el curso cuando no haya alcanzado los objetivos

mínimos establecidos en el programa.

Las materias de las demás áreas se aprobarán de manera regular si el estudiante cumplió con el 75% de la asistencia y la aprobación con 7 (siete) en cada una de las instancias de evaluación parcial o de la manera que el docente haya establecido en el programa de la asignatura.

Criterios pedagógicos generales:

La propuesta formativa se enfoca en un sistema de formación basado en competencias que considere especialmente que el proceso de enseñanza-aprendizaje propicia:

- > Desarrollar prácticas pedagógicas que apunten a generar un rol activo y crítico en el/la estudiante.
- > Privilegiar prácticas que familiaricen al estudiante con la búsqueda de la comprensión de la realidad, utilizando la investigación científica como herramienta pedagógica.
- > Proponer actividades que integren adecuadamente los conceptos teóricos con sus respectivas prácticas.
- > Diseñar situaciones de aprendizaje grupal que promuevan un sentido solidario y cooperativo y los capacite en la defensa del propio juicio y respeto del ajeno.
- > Desarrollar aprendizajes aplicables a situaciones complejas incentivando a la autonomía crítica de los individuos.
- > La transformación del rol docente hacia una concepción de facilitadores, guías y posibilitadores.
- > Desarrollar con énfasis el desempeño colaborativo y de trabajo de equipo y promover la integración de contenidos aplicables al trabajo.
- > Concebir una evaluación de procesos que toma en cuenta no sólo el conocimiento, sino además las actitudes y el desempeño como principal fuente de evidencia
- > Propiciar la permanente autoevaluación y retroalimentación de las experiencias.

**Licenciatura en Diseño Visual
MAPA CURRICULAR/ Carga horaria**

N°	Cód. Mat.	Materia	Tipo	Año	Cuatr.	Carga Horaria Semanal	Carga Horaria Presencial		Carga horaria a distancia (virtual)		Carga Horaria Total
							Teóricas	Prácticas	Teóricas	Prácticas	
1	R1550	Diseño Visual I	B	1°	Anua I	6	58	134			192
2		Tipografía I	B	1°	Anua I	4	38	90			128
3		Visualidad I	B	1°	Anua I	4	38	90			128
4		Comunicación I	C	1°	1°	4	45	19			64
5		Técnicas digitales I	B	1°	1°	4	19	45			64
6		Historia I	C	1°	2°	4	45	19			64
7	R1102	Tecnología I	B	1°	2°	4	32	32			64
Carga horaria anual											704
8	R1551	Diseño Visual II	B	2°	Anua I	6	58	134			192
9		Tipografía II	B	2°	Anua I	4	38	90			128
10		Visualidad II	B	2°	Anua I	4	38	90			128
11		Historia II	C	2°	1°	4	45	19			64
12	R1140	Tecnología II	B	2°	1°	4	32	32			64

1	3		Comunicación II	C	2º	2º	4	45	19		64
1	4		Técnicas digitales II	B	2º	2º	4	19	45		64
Carga horaria anual										704	
1	R155	2	Diseño Visual III	B	3º	Anua I	6	58	134		192
1	6		Historia III	C	3º	1º	4	45	19		64
1	7		Laboratorio audiovisual	B	3º	1º	4	19	45		64
1	R114	8	Tecnología III	B	3º	1º	4	32	32		64
1	9		Marketing	C	3º	1º	4	45	19		64
2	R151	0	Sociología	D	3º	2º	4	45	19		64
2	1		Laboratorio interactivo digital	B	3º	2º	4	19	45		64
2	2		Inglés- comprensión lectora	C	3º	2º	4	19	45		64
2	R152	3	Gestión de proyectos	C	3º	2º	4	45	19		64
Carga horaria anual										704	
2	R155	4	Diseño Visual IV	B	4º	1º	5	24	56		80
2	5		Narrativas Transmedia	C	4º	1º	4	19	45		64
2	R153	6	Optativa I	C	4º	1º	3	32	32		64
2	7		Optativa III	C	4º	1º	3	32	32		64
2	8		Optativa V	C	4º	1º	3	32	32		64
2	9		Gestión Profesional del diseño y Políticas públicas	C	4º	2º	4	45	19		64
3	R153	0	Optativa II	C	4º	2º	3	32	32		64
3	1		Optativa IV	C	4º	2º	3	32	32		64
3	2		Proyecto Final de Carrera	B	4º	2º	6	29	67		96
Carga horaria anual										624	
3	R155	3	Programa de Trabajo Social					19	45		64
CARGA HORARIA TOTAL:										2800	

Licenciatura en Diseño Visual MAPA CURRICULAR/ Correlativas							
Nº	Cód. Mat.	Materia	Año	Cuatr.	Materias Correlativas		
					Para cursar		Para Aprobar Materia Aprobada
					Cursada Aprobada	Materia Aprobada	
1	R155 0	Diseño Visual I	1º	Anual	--	--	--
2		Tipografía I	1º	Anual	--	--	--

3		Visualidad I	1º	Anual	--	--	--
4		Comunicación I	1º	1º	--	--	--
5		Técnicas digitales I	1º	1º	--	--	--
6		Historia I	1º	2º	--	--	--
7	R110 2	Tecnología I	1º	2º	--	--	--
8	R155 1	Diseño Visual II	2º	Anual		-R1550 Diseño Visual I	R1550 Diseño Visual I
9		Tipografía II	2º	Anual	Tipografía I		Tipografía I
10		Visualidad II	2º	Anual	Visualidad I		Visualidad I
11		Historia II	2º	1º	Historia I		Historia I
12	R114 0	Tecnología II	2º	1º	Tecnología I		Tecnología I
13		Comunicación II	2º	2º	Comunicación I		Comunicación I
14		Técnicas digitales II	2º	2º	Técnicas digitales I		Técnicas digitales I
15	R155 2	Diseño Visual III	3º	Anual		- Primer año aprobado - R1551 Diseño Visual II	- Primer año aprobado - R1551 Diseño Visual II
16		Historia III	3º	1º	Historia II	-Primer año aprobado	- Primer año aprobado -Historia II
17		Laboratorio audiovisual	3º	1º		-Primer año aprobado	Primer año aprobado
18	R114 2	Tecnología III	3º	1º	Tecnología II	Primer año aprobado	- Primer año aprobado - Tecnología II
19		Marketing	3º	1º		Primer año aprobado	Primer año aprobado
20	R151 7	Sociología	3º	2º		Primer año aprobado	Primer año aprobado
21		Laboratorio interactivo digital	3º	2º	Técnicas digitales II	Primer año aprobado	- Primer año aprobado - Técnicas digitales II
22		Inglés- comprensión lectora	3º	2º		Primer año aprobado	Primer año aprobado
23	R152 3	Gestión de proyectos	3º	2º	Comunicación II	Primer año aprobado	- Primer año aprobado - Comunicación II
24	R155 3	Diseño Visual IV	4º	1º		- Segundo año aprobado - R1552 Diseño Visual III	- Segundo año aprobado - R1552 Diseño Visual III
25		Narrativas Transmedia	4º	1º		2º año aprobado	2º año aprobado
26	R153 2	Optativa I	4º	1º			A definir
27		Optativa III	4º	1º			A definir
28		Optativa V	4º	1º			A definir

29		Gestión Profesional del diseño y Políticas públicas	4°	2°		2° año aprobado	2° año aprobado
30	R1533	Optativa II	4°	2°	A definir		
31		Optativa IV	4°	2°	A definir		
32		Proyecto Final de Carrera	4°	2°		-2° año aprobado -R1553 Diseño Visual IV	-2° año aprobado -R1553 Diseño Visual IV
33	R1554	Programa de Trabajo Social				Aprobada el 30% de la carrera (R CSDEyVE N° 006/2018.)	Aprobada el 30% de la carrera (R CSDEyVE N° 006/2018.)

Licenciatura en Diseño Visual Plan por áreas de formación					
N°	Área	Sub-área	Materias	Nota de promoción o forma de aprobación	
1	Proyecto	Diseños	Diseño Visual I	Promoción directa con 4 o más	
2			Diseño Visual II	Promoción directa con 4 o más	
3			Diseño Visual III	Promoción directa con 4 o más	
4			Diseño Visual IV	Promoción directa con 4 o más	
5			Proyecto Final de Carrera	Promoción directa con 4 o más	
6		Visualidad	Visualidad	Visualidad I	
7				Visualidad II	
8		Tipografía	Tipografía	Tipografía I	
9				Tipografía II	
10		Tecnología	Técnicas	Técnicas digitales I	
11	Técnicas digitales II				
12	Tecnologías		Tecnología I		
13			Tecnología II		
14			Tecnología III		
15	Laboratorio		Laboratorio	Laboratorio audiovisual	
16				Laboratorio interactivo digital	
17		Narrativas Transmedia			
18	Teoría e Historia	Teoría y Crítica	Historia I		
19			Historia II		
20			Historia III		
21			Comunicación I		
22			Comunicación II		
23			Sociología		
24	Gestión y	Gestión y	Marketing		

4	Producción	Estrategia		
2			Gestión de proyectos	
5			Gestión Profesional del diseño y Políticas públicas	
2			Inglés- comprensión lectora	
6			optativa I	
2			optativa II	
7			optativa III	
2			optativa IV	
8			optativa V	
2				
2	Libres	Optativas y complementarias		
9				
3				
0				
3				
1				
3				
2				

Créditos UNRN

Según la RESOLUCIÓN CSDEyVE N°046/20, se establece que "la UNIVERSIDAD NACIONAL DE RÍO NEGRO, en su Plan de Desarrollo Institucional 2019 - 2025 (PDI) se han planteado metas y lineamientos programáticos para: la expansión y mejora de su oferta formativa y la diversificación y flexibilización de los trayectos formativos". Es por ello que, frente a la tendencia mundial por favorecer la flexibilidad en el desarrollo curricular de las universidades, se establece un sistema de créditos académicos que facilita la movilidad estudiantil hacia el interior de la institución y con instituciones del país y del extranjero.

"El crédito académico UNRN es la unidad de medida del trabajo académico que combina la carga horaria efectiva de cursado y características de la propuesta pedagógica, en un indicador que permite asignar un valor de esfuerzo académico integral."

En el caso de la familia de carreras de Arquitectura y Diseños, un RTF se determina de la siguiente manera: la cantidad de horas totales de la asignatura, se la debe multiplicar por el coeficiente específico. (según la pertenencia al trayecto formativo o área disciplinar) y ese resultado es dividido por 30, (que es la unidad en hs. de un RTF). Este cálculo dará la cantidad de RTF total de la materia.

Ejemplo:

Si tomáramos una asignatura que tiene 128 horas anuales y el coeficiente a aplicar para el área de pertenencia de la materia sería 2,5, nos daría un total de 320, eso lo dividimos por 30 = 11, es decir que 128 hs de aula de la asignatura del ejemplo, equivalen a 11 RTF.

Tabla de coeficientes:

Trayectos Formativos	Coeficiente
Forma y representación	2,5
Proyecto	3
Ciencias básicas aplicadas	2
Tecnologías	2,5
Historia y Teoría	2,5
Gestión y producción	2

Práctica profesional asistida	1
Proyecto final de carrera	3
Libre	2

Licenciatura en Diseño Visual						
Mapa curricular: Equivalencias entre horas de cursado y créditos UNRN						
Nº	Código guaraní	Curso	Carga horaria semanal	Carga horaria total	Créditos UNRN	Coefficiente
1	R1550	Diseño Visual I	6	192	19	3
2		Tipografía I	4	128	13	3
3		Visualidad I	4	128	13	3
4		Comunicación I	4	64	5	2,5
5		Técnicas digitales I	4	64	5	2,5
6		Historia I	4	64	5	2,5
7	R1102	Tecnología I	4	64	5	2,5
	Carga horaria anual			704		
8	R1551	Diseño Visual II	6	192	19	3
9		Tipografía II	4	128	13	3
10		Visualidad II	4	128	13	3
11		Historia II	4	64	5	2,5
12	R1140	Tecnología II	4	64	5	2,5
13		Comunicación II	4	64	5	2,5
14		Técnicas digitales II	4	64	5	2,5
	Carga horaria anual			704		
15	R1552	Diseño Visual III	6	192	19	3
16		Historia III	4	64	5	2,5
17		Laboratorio audiovisual	4	64	5	2,5
18	R1142	Tecnología III	4	64	5	2,5
19		Marketing	4	64	4	2
20	R1517	Sociología	4	64	5	2,5
21		Laboratorio interactivo digital	4	64	5	2,5
22		Inglés- comprensión lectora	4	64	4	2
23	R1523	Gestión de proyectos	4	64	4	2
	Carga horaria anual			704		
24	R1553	Diseño Visual IV	5	80	8	3
25		Narrativas Transmedia	4	64	5	2,5
26	R1532	Optativa I	4	64	4	2
27		Optativa III	4	64	4	2
28		Optativa V	4	64	4	2
29		Gestión Profesional del diseño y Políticas públicas	4	64	4	2

30	R1533	Optativa II	4	64	4	2
31		Optativa IV	4	64	4	2
32		Proyecto Final de Carrera	6	96	10	3
	Carga horaria anual			624		
33	R1554	Programa de Trabajo Social		64	4	
	CARGA HORARIA TOTAL:			2800	237	

CONTENIDOS MÍNIMOS POR ASIGNATURA ORDENADOS POR CICLOS DE FORMACIÓN

CICLO DE FORMACIÓN INICIAL

Asignatura	1- Diseño Visual I (anual)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> > Generar una visión introductoria de todos los perfiles y áreas de intervención del diseño y de los distintos soportes gráficos y digitales. > Desarrollar el aprendizaje teórico-práctico de saberes productivos e interpretativos acerca de los lenguajes de representación visual y constructivos de la imagen. > Comprender la construcción del signo visual y la vehiculización de sentido dentro del discurso del diseño.
Contenidos Mínimos	<p>La actividad proyectual. Áreas y funciones del Diseño. Inserción en el hábitat. Rol profesional del diseñador. Responsabilidad social y cultural. El proyecto de diseño en perspectiva de género y de las diversidades. La construcción de los discursos dominantes en el campo del Diseño. El acto perceptivo. Relevo y recorte. El lenguaje de la imagen y la mirada cultural. Lenguajes de representación visual. Las imágenes en sus aspectos morfológicos, comunicacionales, históricos y tecnológicos; su interrelación con los productos de diseño vinculados al contexto socio-cultural. Elementos constructivos del discurso visual. Procedimientos para construcción de sentido en piezas gráficas. Organización del campo visual. Análisis denotativos y connotativos.</p> <p>Relaciones imagen-texto. Operaciones de anclaje y refuerzo semántico. La tipografía como imagen y como código de comunicación.</p> <p>Sistema gráfico de identidad de baja complejidad. Conceptos de atributos y valores de identidad. Introducción a las diferentes tipologías gráficas y sus relaciones sistémicas.</p>

Asignatura	2- Tipografía I (anual)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> > Sensibilizar sobre las formas visuales de los signos de la escritura, sobre sus recorridos evolutivos, sobre sus dimensiones técnicas y sobre su conversión en los sistemas tipográficos. > Entender las maneras en que las tecnologías, los contextos culturales y los modos de consumo de los productos tipográficos afectan a las formas de la tipografía. > Aportar los conocimientos básicos acerca de la comunicación instrumentada por la tipografía en sus formas de expresión visual y como medio para la construcción del discurso y la información.

Contenidos Mínimos	De las escrituras manuales a la tipografía. La tipografía en sus relaciones con el diseño y la cultura visual. Tecnologías, herramientas, soportes y procedimientos constructivos de las escrituras, los signos y el diseño tipográfico. El signo tipográfico como signo visual. Morfología y sintaxis de los signos tipográficos: forma y contraforma, proporciones, relaciones en el espacio, acciones visuales de las formas tipográficas. Clasificaciones, familias y variables. Micro y macro tipografía. Elementos de la composición tipográfica. Letras, palabras, líneas y textos. La tipografía como sistema visual de signos para la construcción del discurso. La tipografía como interfaz de comunicación. Jerarquías y niveles de lectura. Textos y paratextos. Organización en retículas estáticas y dinámicas. Posibilidad, contribución y límite de la grilla. Tipografía y tipologías de diseño: soportes analógicos y digitales.
---------------------------	--

Asignatura	3- Visualidad I (anual)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> > Introducir a los conocimientos conceptuales básicos para operar con las formas visuales: representación y composición. > Conocer los lenguajes visuales como elemento fundamental en la construcción del discurso visual del diseño. > Introducir a la generación de formas a partir de una estructura y sus consecuentes transformaciones ordenadas. > Desarrollar aptitudes teóricas y perceptivo-cognitivas en relación a la forma y su estructura como recursos del diseño.
Contenidos Mínimos	<p>Introducción al lenguaje visual. Modos de ver. El acto perceptivo. Las formas culturales. El lenguaje no verbal de las imágenes. Los aspectos persuasivos del lenguaje visual. Sistemas de representación. La imagen como forma de conocimiento y pensamiento visual. Modos y técnicas de representación. Materiales, soportes y métodos constructivos. Las formas básicas y el espacio bidimensional. Estructuras formales, semiformales e informales.</p> <p>Equilibrio: estructuras estáticas y estructuras dinámicas. Simetría y asimetría. Las dimensiones, proporciones y escala.</p> <p>Las tramas: módulo, submódulo y supermódulo. Las texturas y los planos. El color: percepción y expresividad. Teorías del color.</p> <p>El color en la construcción de la imagen. Configuración de la forma. Acciones visuales. Movimiento: equilibrio, tensión, peso.</p> <p>Yuxtaposición y superposición. Contraste: figura y fondo; forma y contraforma. Complejidad y simplicidad. El problema de la síntesis. Pregnancia y reversibilidad. La transformación y el movimiento.</p>

Asignatura	4- Comunicación I (1er cuatrimestre)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> > Reconocer los mecanismos que involucran los procesos de comunicación y sus herramientas. > Conocer sobre las teorías de los signos, los lenguajes de las imágenes y los discursos

	<p>visuales en los procesos comunicacionales.</p> <ul style="list-style-type: none"> > Comprender las funciones sociales de la comunicación en el contexto del diseño visual y su relación con otras áreas sociales. > Reconocer las diferencias entre la comunicación analógica y digital para evaluar el impacto en las comunicaciones cotidianas contemporáneas.
Contenidos Mínimos	<p>La comunicación humana y sus componentes. Las funciones de la comunicación. Lengua y lenguaje. La lingüística, la semiología y la imagen. El surgimiento de la reflexión pragmática y la cuestión de los niveles de la significación. Polisemia de la imagen. Procesos connotativos y denotativos. Funciones de anclaje y relevo. Comunicación y retórica visual. Procesos de significación y sentido. Signo, señal, código, contexto. Sistemas de comunicación. El diseño como discurso. La comunicación con perspectiva de género y de las diversidades. Modelos de producción e interpretación dominantes y alternativos feministas. La comunicación interpersonal y la comunicación mediada. Lenguajes analógicos y digitales.</p>

Asignatura	5- Técnicas digitales I (1er cuatrimestre)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> > Introducir al uso de las principales herramientas y técnicas digitales para la producción visual en proyectos de diseño. > Explorar y descubrir las posibilidades formales y técnicas que brindan las distintas aplicaciones informáticas para el diseño digital. > Comprender las capacidades y limitaciones de las técnicas y tecnologías digitales.
Contenidos Mínimos	<p>El proceso de diseño digital. Tensión analógico-digital. Herramientas informáticas (<i>hardware</i> y <i>software</i>) para la producción en diseño. Técnicas visuales y lenguaje digital. El proceso de digitalización. El trabajo con guías y capas. El dibujo y la metodología vectorial. Creación de formas geométricas básicas y orgánicas. Organización y distribución de elementos. Operaciones de rotación, repetición, reflejo, distorsión y escala. Color digital: uso, edición y modos de representación. Integración de imágenes: Transparencia, filtros, encuadres y máscaras. Gestión, edición y uso de fuentes tipográficas digitales. Imágenes en mapa de bits, aspectos técnicos: Resolución, tamaño, modos de color y formatos. Técnicas y herramientas de selección, recorte y montaje. Intervención, dibujo y pintura digital. El retoque fotográfico: capas de ajustes, filtros y efectos. Métodos para exportar distintos tipos de archivos, optimizados para imprimir o visualizar en pantalla. Principios de maquetación editorial. Formato, márgenes y columnas. Optimización de recursos. Armado de pliegos y empaquetado para imprenta. Originales en archivos nativos o pdfs. Optimización para diferentes medios analógicos y digitales.</p>

Asignatura	6- Historia I (2do cuatrimestre)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> > Comprender las principales problemáticas históricas de la Modernidad y cómo éstas afectan a la producción de los objetos de la cultura visual. > Analizar los objetos gráficos e impresos en su contexto histórico y en relación a los modos de producción, circulación y consumo. > Identificar los procesos tecnológicos y los actores sociales que intervienen en la producción

	de los objetos de la cultura visual e impresa, y sus efectos en las formas de las imágenes, los productos gráficos, tipográficos y editoriales.
Contenidos Mínimos	Introducción general a la Historia del diseño. Comunicación visual, escritura e información. Evolución del alfabeto latino. Vista panorámica del manuscrito medieval. La invención de la imprenta. Libros incunables y libros modernos. El Renacimiento y el humanismo. La construcción del espacio y la representación visual modernos. La perspectiva lineal. Siglos XVI y XVII: imprenta y poder; arte y propaganda. Siglo XVIII: la imprenta en el siglo de la doble revolución. Los impresos y la participación política. Racionalismo científico, imagen e información. Siglo XIX: imprenta y sociedad industrial. Nuevas tecnologías de impresión y de reproducción de imágenes. La revolución tipográfica. El proceso de alfabetización masiva: nuevos públicos lectores: mujeres, niños y trabajadores. Nuevas necesidades de consumo, nuevas formas de impresos, nuevas visualidades. Las publicaciones periódicas masivas. Información, publicidad y entretenimiento en los productos impresos. El cartel moderno y la ciudad. Art Nouveau y estilos de fin de siglo. El debate arte-industria y las críticas a la imprenta industrial.

Asignatura	7- Tecnología I (2do cuatrimestre)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> > Conocer los diversos sistemas de reproductibilidad técnica introduciendo los fundamentos de tecnología de impresión gráfica y su relación con el proyecto de diseño. > Comprender los sistemas de impresión gráfica: tipos y variedades de técnicas de impresión. > Entender las relaciones e interacciones entre las tecnologías analógicas y digitales como un proceso integral de producción.
Contenidos Mínimos	<p>Tecnología, cultura impresa y diseño. La reproductibilidad técnica. Tecnología y proyecto. Relaciones e interacciones entre tecnologías analógicas y digitales. Procesos de producción de bocetos acabados, prototipos y confección de originales según los sistemas técnicos de impresión y producción gráfica. Las tecnologías de procesamiento de imágenes digitales.</p> <p>Texto: procesamiento de textos en documentos digitales. Sistemas de Impresión Gráfica: tipos y variedades de técnicas de impresión. Soportes de impresión: papeles y diversos materiales físicos en los que la adherencia de tinta es factible. Clasificación, usos y formatos de papel.</p> <p>Flujos de trabajo: de los procesos de preimpresión a la impresión. Sistemas de color. Colores especiales. Pruebas color. Etapas de los sistemas de encuadernación y de las terminaciones del producto gráfico.</p>

Asignatura	8- Diseño Visual II (anual)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> > Desarrollar conocimiento sobre las tipologías editoriales y los géneros discursivos. > Dotar de herramientas teóricas e instrumentales sobre la imagen en movimiento como parte del abordaje del diseño cinético gráfico. > Desarrollar capacidad teórico-práctica de todos los aspectos que conforman un sistema de identidad visual de diseño.
Contenidos Mínimos	Diseño editorial. Etapas y procesos de trabajo del diseño visual en relación a la edición. El trabajo interdisciplinario en la producción editorial. Tipologías editoriales y géneros discursivos. Perspectiva de género en la construcción de los discursos visuales editoriales.

	<p>Relaciones entre contenidos, interfases, productos y lectores. Escala, formatos y estructura de la información. La problemática de la lectura y la accesibilidad inclusiva. Metodología de «lectura fácil». Diseño y discapacidad.</p> <p>El rol del diseño de información en el campo interdisciplinario del diseño visual. Estructuras y formas del intercambio informacional. Interacciones, visualización y esquemática. Enfoques, definiciones, perspectivas y modalidades de la disciplina.</p> <p>Interfases y tipologías gráficas cinéticas. Imagen y tipografía en movimiento. La pantalla como un campo visual a ser diseñado. Componentes expresivos: relato, ritmo, cuadro, secuencia, tiempo y movimiento. El audio como valor expresivo y constructivo de los enunciados. Conceptos sobre la identidad y los sistemas. Programa de identidad visual en sistemas gráficos de complejidad media.</p>
--	---

Asignatura	9- Tipografía II (anual)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> > Profundizar el conocimiento acerca de los roles de la tipografía en la construcción de interfaces comunicacionales analógicas, digitales e interactivas. > Desarrollar los conocimientos necesarios sobre el rol que la tipografía ejerce en la construcción del proceso cognitivo de la información. > Adquirir los conocimientos fundamentales para la operación con tipografía sobre interfaces visuales cinéticas. > Introducir competencias para la instrumentación del material tipográfico en sus relaciones con el espacio arquitectónico, ambiental y urbano. > Indagar sobre las capacidades de la tipografía en la construcción de identidad visual.
Contenidos Mínimos	<p>La tipografía en la construcción de sistemas de diseño de mediana y alta complejidad. Actuación de la tipografía de acuerdo a los soportes, entornos tecnológicos, espacios y ambientes, y en relación a los contenidos, los contextos culturales y sociales, los usos y los usuarios. El campo tipográfico desde la perspectiva de género. Legibilidad y lecturabilidad en sus contextos sociales de producción, circulación y consumo. Instrumentación de la tipografía en interfaces digitales cinéticas e interactivas. Aprendizaje y observación crítica de la tipografía como recurso clave en la construcción de la información y el conocimiento. Roles de la tipografía en las estrategias de abordaje a los sistemas de identidad. Aproximación experimental al diseño de sistemas de signos tipográficos.</p>

Asignatura	10- Visualidad II (anual)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> > Desarrollar el aprendizaje teórico-práctico de saberes productivos e interpretativos acerca de los lenguajes de representación visual bi y tridimensional, como herramienta de construcción del signo y vehiculización de sentido dentro del discurso del diseño. > Comprender la problemática de la percepción visual y niveles comunicacionales de la forma: aspectos de la relación sintaxis/semántica. > Explorar la noción de serie y sistemas, sus funciones y aplicaciones. > Introducir al conocimiento de las capacidades retóricas de la imagen como herramientas que operan sobre la comunicación en sus dimensiones prácticas y emotivas.

<p>Contenidos Mínimos</p>	<p>Visualidad en el contexto de la cultura visual contemporánea del arte y el diseño. La representación como fenómeno comunicacional: códigos y lenguajes. La forma y la imagen como sustituto. Antropología y signos visuales. Clasificación de los signos. Signo, símbolo, ícono e índice. Grados de iconicidad. Figuración y abstracción. Las visualidades como expresiones sociales. La forma construida desde la perspectiva de género y las diversidades. Construcción y deconstrucción del signo visual a partir de la exploración material y formal. Introducción a las formas tridimensionales. Diferentes tipologías. Las formas en el espacio bidimensional y tridimensional. Relaciones entre técnicas y lenguajes. Vinculación analógico-digital. La dimensión sintáctica y semántica de los lenguajes, materiales y colores. Formas y la luz. El rol del azar en el proceso constructivo de la imagen. Sistemas de signos para la comunicación visual. Noción de sistema. Módulos, retículas, patrones y diagramas. Introducción a la esquemática. Signos visuales concebidos desde el abordaje de la forma y el diseño de información. Percepción y retórica visual. La dimensión poética de la imagen como herramienta de comunicación persuasiva.</p>
----------------------------------	--

<p>Asignatura</p>	<p>11- Historia II (1er cuatrimestre)</p>
<p>Objetivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> > Desarrollar la capacidad crítica y analítica frente a los procesos históricos del siglo XX, con particular atención sobre los fenómenos de la gráfica, la cultura visual, la industria editorial, la comunicación y la identidad. > Comprender los planteos de los principales movimientos artísticos modernos y sus relaciones e influencias sobre el diseño del siglo XX. > Analizar la interacción entre escuelas de diseño y autores; sus debates, propuestas, producciones gráficas y tipográficas.
<p>Contenidos Mínimos</p>	<p>El siglo XX en Europa y los Estados Unidos. De las artes gráficas a la consolidación del campo disciplinar del diseño. La problemática arte e industria. El caso de la Deutscher Werkbund. Vanguardias históricas y visualidad contemporánea. Cubismo, futurismo y dadaísmo. Vanguardia, gráfica y tipografía. Vanguardias constructivas. Primeras teorizaciones y escuelas de diseño: Constructivismo, Bauhaus, De Stijl, Nueva Tipografía. Experiencias profesionales en la gráfica de entreguerras. Gráfica fascista y antifascista. De la gran crisis a los «años dorados». Innovación tecnológica e industrial. La sociedad de consumo. La expansión de los medios masivos. Corrientes de diseño de posguerra: estilo italiano, diseño norteamericano, escuela suiza, escuela polaca. Formalización de la enseñanza del diseño y enfoques disciplinares. El modelo funcionalista de la HfG de Ulm y el estilo internacional. Nuevas vertientes del diseño en los años sesenta y setenta. Controversias sobre el diseño y lo moderno. Las problemáticas sociales y del medio ambiente. La perspectiva de género en el diseño y la publicidad. Rol de las mujeres en el diseño moderno. Feminismos en el diseño. Nuevas tecnologías y nuevos enfoques sobre el diseño en los años ochenta y noventa.</p>

<p>Asignatura</p>	<p>12- Tecnología II (1er cuatrimestre)</p>
<p>Objetivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> > Introducir a los conocimientos tecnológicos de las materialidades tangibles y corpóreas. > Identificar los diferentes sistemas y procesos de producción de envases y contenedores. > Adquirir conocimientos sobre las materialidades y procesos técnicos gráficos del diseño

	visual ambiental integrado a los entornos urbanos, arquitectónicos y paisajísticos.
Contenidos Mínimos	Tecnologías, ambiente y diseño sustentable. Tecnologías de envases. Tipos y formas de envase. Sistemas de fabricación, impresión y etiquetado. Tecnologías para la intervención espacial. La gráfica como acción modificatoria del ambiente. La importancia del material en la comunicación visual ambiental. Materiales y sistemas: respuestas físicas, técnicas de maquinado, herramientas, resistencia al tiempo, lugar. Materialidades gráficas en su interrelación con los entornos arquitectónicos, urbanos y paisajísticos. Arquigrafía. Tecnologías para la accesibilidad inclusiva y el «diseño universal».

Asignatura	13- Comunicación II (2do cuatrimestre)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> > Introducir a las teorías críticas de la cultura, de la comunicación social y de los géneros discursivos. > Conocer los fundamentos de las principales escuelas teóricas de la comunicación y sus desarrollos sobre las disciplinas del diseño. > Comprender los principios teóricos esenciales para el análisis de los medios de comunicación de masas del siglo XX y los modos de producción de las comunicaciones sociales contemporáneas.
Contenidos Mínimos	Cultura y comunicación. Distintas acepciones del concepto de cultura. La cultura y la comunicación de masas. Los medios masivos de comunicación. La sociedad del espectáculo. Medios y espacio público. La internacionalización de las comunicaciones. El paradigma tecnológico y la teoría de los sistemas. Teorías críticas de la comunicación. Concepto de industria cultural. Estandarización cultural. La corriente de los estudios culturales. Conceptos de cultura ilustrada, cultura popular y cultura nacional; lo nacional e internacional en la cultura. Género y cultura. Consumos, prácticas y hábitos culturales. La comunicación y los estudios de género. Crítica feminista al concepto universal y el racionalismo del Diseño Moderno.

Asignatura	14- Técnicas Digitales II (2do cuatrimestre)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> > Introducir en el uso de las principales herramientas digitales aplicadas en proyectos de diseño cinético. > Aprender los recursos y fundamentos del diseño en movimiento. > Explorar y configurar formas de composición visual con base sonora y temporal.
Contenidos Mínimos	Técnicas del diseño visual en medios audiovisuales. El diseño cinético: el uso tipográfico, legibilidad y movimiento. La expresión del signo tipográfico en movimiento. Introducción al motion graphics. Composiciones multicapa. Línea de tiempo, fotograma clave (<i>KeyFrames</i>). Efectos y expresiones. El sonido en el discurso narrativo audiovisual, apoyo y contrapuntos. El tiempo y el ritmo como instrumentos de diseño. La sincronización. Técnicas de Animación: <i>Stop motion</i> , Pixilación, Rotoscopia, <i>Cut-out</i> . Armado de estructuras (<i>Rigging</i>) de personajes.

CICLO DE FORMACIÓN PROFESIONAL

Asignatura	15- Diseño Visual III (anual)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> > Generar una visión crítica acerca de los nuevos procesos de mediación tecnológica sobre las distintas tipologías y géneros del diseño visual. > Dotar de herramientas teóricas y formales sobre identidad visual en sistemas gráficos de mediana complejidad. > Desarrollar capacidad teórico-práctica de todos los aspectos del diseño implicados en aplicaciones bidimensionales, tridimensionales y digitales.
Contenidos Mínimos	<p>Sistemas gráficos cinéticos digitales. La evolución tecnológica y su incidencia en los medios masivos de comunicación. Nuevos procesos de mediación tecnológica en el diseño. Diseño de información en la transformación digital. Cartografías de los nuevos medios. El lenguaje de las interfaces culturales. Transmedialidad y multimedialidad. Interfaz y experiencia del usuario. Conceptos de accesibilidad y usabilidad en contextos digitales. Diseño y diversidad. Diseño «universal» centrado en los desafíos de la accesibilidad inclusiva. Accesibilidad como concepto interdisciplinario. Gráfica ambiental. La señalización y la señalética como acción modificatoria del hábitat. Sistemas de identidad de mediana complejidad. Nuevas tendencias en las estrategias de gestión de las marcas. Las marcas colectivas y sociales. La construcción de la identidad desde el reconocimiento de las diversidades de género. Programas visuales, sistemas y subsistemas de identidad. Elementos portadores de la imagen institucional. Las aplicaciones bidimensionales, tridimensionales y digitales. Introducción a los manuales de estilo.</p>

Asignatura	16- Historia III (1er cuatrimestre)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> > Favorecer la construcción de saberes específicos sobre los procesos históricos que dieron lugar a la conformación y despliegue del campo del diseño visual en nuestro país. > Comprender cómo el desarrollo histórico de la gráfica y del diseño en la Argentina ha sido afectado por los procesos formativos de la cultura y la industria nacional en sus vínculos con el escenario internacional. > Brindar metodologías y herramientas conceptuales en perspectiva a la integración de equipos de trabajo multidisciplinarios en los campos de la investigación y desarrollo profesional y académico.
Contenidos Mínimos	<p>Gráfica y diseño en Argentina. La relación de la historia del diseño gráfico con los procesos económicos, sociales, políticos y culturales en nuestro país. Antecedentes en la conformación del campo del diseño local. Las asociaciones tipográficas y sindicatos gráficos. La ampliación de los públicos lectores y los mercados gráficos, en una creciente cultura visual. Publicaciones periódicas en el siglo XIX y principios del siglo XX. Innovaciones técnicas y procesos de modernización. De las artes gráficas a la industria gráfica: profesionalización del sector. El Instituto Argentino de Artes Gráficas. La consolidación del mercado gráfico y editorial. Tensiones entre tradición y modernidad en las prácticas gráficas. Vanguardias locales: la vertiente del arte concreto y su red en la Argentina. Relaciones arte-arquitectura-diseño. Emergencia disciplinar, formación e institucionalización. Creación de las carreras de Diseño en las Universidades Públicas. El Estado como promotor del diseño: el CIDI. Casos de</p>

	industria y diseño corporativo. Agencias de diseño y publicidad modernos. El diseño y el ambiente cultural de los años sesenta y setenta.
--	---

Asignatura	17- Laboratorio audiovisual (1er cuatrimestre)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> > Desarrollar técnicas de construcción de los relatos audiovisuales en relación al diseño visual cinético. > Experimentar con todas las etapas de una producción audiovisual integral. > Introducir a las tecnologías de interacción aplicadas al diseño de experiencias inmersivas.
Contenidos Mínimos	Introducción a las técnicas de construcción de los relatos audiovisuales. La noción de encuadre. La construcción del espacio. El punto de vista. Principios básicos de la organización temporal. Leyes de continuidad. El corte discontinuo. Prácticas de cámara y edición básica. El montaje y su función discursiva. Ritmo. Función estructural y expresiva del sonido. El guión: estructura narrativa, acción, conflicto. Las etapas de realización del guión: idea, story line, sinopsis, guión literario. Puesta en escena audiovisual: construcción (formal-estética) de la propuesta. Experiencias visuales: Mappings. Tecnologías de Interacción aplicadas al diseño de experiencias inmersivas.
Asignatura	18- Tecnología III (1er cuatrimestre)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> > Profundizar sobre los procesos tecnológicos de convergencia y la multimedialidad en entornos digitales. > Investigar, analizar y poner en práctica las tecnologías para el diseño en entornos digitales interactivos. > Experimentar y conocer las tecnologías de la información en entornos Web y dispositivos móviles.
Contenidos Mínimos	<p>Tecnologías digitales para interfaces de información interactivas. Lenguajes de programación para el diseño multimedia, diseño interactivo y diseño Web.</p> <p>Especificidad de la naturaleza de los distintos soportes digitales: Información y medios audiovisuales en entornos digitales interactivos móviles. La evolución tecnológica y su incidencia en las comunicaciones contemporáneas y consumos culturales. Los nuevos procesos de mediación: del texto a la inteligencia artificial y los algoritmos. Smartphones, extensiones protésicas de la vida diaria. La naturaleza herramental de los dispositivos móviles en relación a los dispositivos adicionales a la comunicación usualmente telefónica. Las tecnologías digitales desde la perspectiva de los Estudios de Género. Las STS (<i>Science and Technology Studies</i>) desde una perspectiva de género. Experiencia de usuario, accesibilidad inclusiva y usabilidad. Abordaje desde el diseño de las transformaciones digitales en el paradigma de la IOT (<i>Internet of Things</i>). Frameworks y estándares de producción. Realidad virtual, inteligencia artificial, ficción interactiva. <i>Open source</i>, P2P, blogs, wiki, RSS, Web semántica, contenidos generados por usuarios, móviles, redes, algoritmos.</p> <p>Introducción al lenguaje de la web: HTML, CSS y JS</p>

Asignatura	19- Marketing (1er cuatrimestre)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> > Introducir a los fundamentos y herramientas del marketing. > Comprender los procesos estratégicos de marketing vinculados al mercado, los consumidores y los entornos competitivos. > Identificar y caracterizar las funciones operativas del marketing.
Contenidos Mínimos	<p>Fundamentos del marketing: necesidad, deseo, demanda, productos, servicios, oferta, valor, intercambio y mercado. Evolución del marketing: hacia el marketing 5.0. Principales tendencias en el marketing. El proceso de planificación estratégica de marketing: análisis de situación, definición de estrategias y elaboración de programas de marketing.</p> <p>El proceso de decisión de compra. Influencias psicológicas, socioculturales, situacionales y de marketing. El recorrido de compra del consumidor. La experiencia del consumidor (CX). Comportamiento de compra de las organizaciones. La investigación de mercados: definición, método y técnicas. Pronóstico de ventas. Mercado y demanda. Segmentación: definición, proceso y criterios. Posicionamiento y ventaja competitiva.</p> <p>Producto: tipos de productos, cartera de productos. Innovación de productos. Los servicios y sus características. Precio: definiciones desde el punto de vista del oferente y del consumidor. Fijación de precio: orientación a la demanda, a los costos, a la utilidad y a la competencia. Precio de lista y ajustes a los precios. Distribución: definición de un canal de distribución. Tipos de intermediarios y funciones. Canales directos e indirectos, físicos y electrónicos. Tienda virtual. Marketing omnicanal. Comunicación: mezcla de comunicación tradicional (publicidad, relaciones públicas, promoción de venta, venta personal). El marketing de contenidos y redes sociales. Marketing en buscadores (SEM).</p>
Asignatura	20- Sociología (2do cuatrimestre)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> > Adquirir conocimientos de carácter teóricos e históricos que permitan comprender la realidad social contemporánea, con especial énfasis en Argentina y América Latina. > Adentrarse en el análisis conceptual de los fenómenos políticos, y los procesos sociales vinculados al tema del poder y el Estado. > Conocer e identificar las tendencias sociales actuales más relevantes, los actores y movimientos sociales emergentes y discutir la vigencia de categorías para el análisis de los procesos sociales.
Contenidos Mínimos	<p>Historia de la sociología en América Latina y Argentina. Principales corrientes sociológicas. El estructuralismo latinoamericano. Teorías de la Modernización y la Dependencia. El problema de la relación centro-periferia. Corrientes de pensamiento y su vinculación con las actuales tendencias. Principales problemas en torno a la globalización, mundialización financiera, transnacionalización del capital y su impacto en la periferia. El rol del diseño en la globalización. Modernidad, modernización, modernismo. Crisis de la Modernidad. Debate Modernidad-Posmodernidad. Fetichismo y cosificación. Cultura, mercancía y consumo. Diversos abordajes al concepto de cultura. La cultura como trama de sentidos. El diseño como práctica cultural. Dominación e imaginario social. La problemática de la estética en la cultura material.</p>

Asignatura	21- Laboratorio interactivo digital (2do cuatrimestre)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> > Experimentar con las interfaces interactivas a través del uso de las herramientas, metodologías y técnicas para el diseño de interfaces digitales. > Adquirir habilidades prácticas para el diseño de los distintos elementos que conforman las interfaces interactivas. > Introducir al uso de las herramientas para el diseño de prototipos de productos digitales, como sitios web y aplicaciones.
Contenidos Mínimos	<p>El diseño de interacción y las interfaces de usuario. Interfaz como metáfora. Modos de lectura y navegación en pantalla. Del diseño estático al diseño interactivo. Las variables interactivas: tiempo, narrativa, secuencia, ritmo y acciones. Diseño de interfaces en el contexto de las nuevas tecnologías. Interfaces accesibles inclusivas. La accesibilidad integral: concepto y ámbito sectorial. Conceptos de accesibilidad, usabilidad, productividad, amigabilidad y navegabilidad. Diseño de experiencia UX. Elementos y tipos de experiencias. Abordaje desde el diseño de las transformaciones digitales en el paradigma de la IOT (<i>Internet of Things</i>). Recursos técnicos para el diseño de interfaces de usuario (UI). Elementos del UI. Prototipos en baja y alta fidelidad. Flujos de trabajo. Herramientas colaborativas. Modelos metodológicos. Selección del método de acuerdo al proyecto y al perfil de diseño/diseñador. Procesos de toma de decisiones proyectuales. Conformación del equipo de trabajo. Creación de prototipos y testeos.</p>

Asignatura	22- Inglés- comprensión lectora (2do cuatrimestre)
Objetivos	Promover las estrategias de lectura que involucran los distintos géneros propios del campo disciplinar, propiciando la comprensión de los recursos léxico-gramaticales más frecuentes en el registro académico.
Contenidos Mínimos	Aproximación a distintos géneros académicos propios de la disciplina. Funciones y propósitos discursivos. La organización de la información textual. Cohesión y coherencia. Recursos léxico-gramaticales propios de cada género. Palabras léxicas y funcionales: elementos de enlace entre oraciones. Palabras de origen latino: cognados y falsos cognados. Colocaciones léxicas. Palabras clave. Nominalizaciones. Estrategias de lectura rápida (<i>skimming</i> y <i>scanning</i>). El resumen, el texto expositivo / explicativo (entrada de diccionario, entrada de enciclopedia, parte de manual, etc.), la reseña académica.

Asignatura	23- Gestión de proyectos (2do cuatrimestre)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> >Introducir en la planificación estratégica y la gestión de proyectos de diseño. >Desarrollar habilidades para la formulación de proyectos vinculados al diseño visual >Estimular el pensamiento estratégico y la planificación de la acción.

<p>Contenidos Mínimos</p>	<p>Gestión y Proyecto como sistema de producción. Características de los proyectos y la planificación estratégica. Ciclo de vida y los condicionantes de un proyecto. Factores de éxito de la gestión. El pensamiento de diseño (<i>Design thinking</i>) y su contribución a la gestión de proyectos. Tecnologías ágiles para el trabajo en equipo. Formulación del proyecto. Origen de idea/problema y fundamentación del proyecto. Técnicas y dinámicas para la identificación de los problemas: el árbol del problema y herramienta 5W2H. El marco institucional y la planificación estratégica de la organización. La teoría de los stakeholders e identificación de actores afectados por el proyecto. Metodologías cualitativas y cuantitativas para investigar el entorno de las organizaciones. Matriz PEST. El análisis situacional de la organización. Matriz FODA y Canvas. Formulación de objetivos del proyecto. Planificación de la acción: definición de actividades y tareas, secuencia y calendarización, métodos para la programación de actividades, recursos de seguimiento y evaluación. Presupuesto y fuentes de financiamiento. Agencias y organismos internacionales, nacionales y regionales promotores de emprendimientos productivos o de desarrollo nacional y/o regional.</p>
----------------------------------	--

<p>Asignatura</p>	<p>24- Diseño Visual IV (1er cuatrimestre)</p>
<p>Objetivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> > Desarrollar capacidad teórico-práctica de todos los aspectos del diseño implicados en aplicaciones bidimensionales y digitales interactivas. > Identificar los principales aspectos a considerar en el diseño de interfaces y multimedia. > Adquirir los conocimientos técnicos y expresivos del lenguaje multimedial. > Comprender y conocer el entorno de trabajo que permite desarrollar interfaces de usuario.
<p>Contenidos Mínimos</p>	<p>El diseño, la evolución tecnológica y su incidencia en las tipologías de información y comunicación. Las competencias comunicativas en contextos mediáticos tradicionales y digitales. Experimentación en nuevas variables de estructuración de mensajes y su incidencia en el contexto social. Diseño de interfaces. Diseño de información en el paradigma de la transformación digital. La dimensión cognoscitiva del diseño de interfaces. Elementos para el diseño multimedia e interactivo. Metodología de diseño de entornos digitales para la información, la educación, la investigación y el entretenimiento. El rol del Diseño de Información en el campo interdisciplinario del Diseño Gráfico/ Visual. El lenguaje de la esquemática, sus derivaciones, sus aplicaciones, y su consolidación como forma visual de pensamiento. El diseño activista: de los feminismos a la protección del medio ambiente. Diseño centrado en los desafíos de la accesibilidad inclusiva. Fundamentos del marco normativo y conceptual del acceso a la cultura como derecho. Conceptos de accesibilidad y usabilidad en contextos digitales. El diseño y el modelo social de la discapacidad. La evaluación de los proyectos de diseño a través de indicadores de accesibilidad inclusiva y sustentabilidad.</p>

<p>Asignatura</p>	<p>25- Narrativas Transmedia (1er cuatrimestre)</p>
<p>Objetivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> > Experimentar en el ámbito de las narrativas a partir de la expansión que facilitan los medios digitales. > Reconocer las posibilidades que brinda la interactividad aplicadas a la narración. > Adquirir habilidades que permitan incorporar el diseño de interfaces como una dimensión de las narrativas que contribuye a la producción de sentido.

Contenidos Mínimos	Narrativas transmedia. Mediatización e hipermediatización. Interfaces: affordance y restricciones. Modos de lectura y navegación en pantalla. Intertextualidad. Convergencia. Interacción y navegación. Audiencias, espectadores y usuarios. Estructuras interactivas. Tipos y grados de participación. Inmersión. Textualidad interactiva. Apropiación. Multimodalidad. Micronarrativas para dispositivos móviles.
---------------------------	---

Asignatura	29- Gestión Profesional del Diseño y Políticas Públicas (2do cuatrimestre)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> > Incorporar conceptos y metodologías para gestión profesional del diseño. > Comprender la inserción del Diseño en la estructura de sectores económicos, productivos y estatales y las Políticas Públicas de Gestión y promoción del Diseño. > Aprender a formular proyectos con financiamiento público y/o de entes de fomento y desarrollo > Profundizar sobre las políticas científico tecnológicas y el diseño
Contenidos Mínimos	Formas de desarrollo y gestión del trabajo profesional. Encuadre y requisitos normativos del desarrollo de la actividad del diseñador en el mercado. Ética y el ejercicio profesional. Los tipos de contratación para servicios profesionales. La responsabilidad civil por la actividad desarrollada. Propiedad intelectual y Patentes. Modelos de organización profesional en América Latina. Del profesional liberal al profesional asociativo cooperativo. Organizaciones colegiadas. Construcción de un plan de negocio para el diseñador independiente y/o una PYME de Diseño. Gestión Pública y Políticas de Gestión en Diseño. Políticas públicas, rol y funciones para la industria y el desarrollo económico. Análisis de casos de promoción pública de diseño, referentes internacionales con especial foco en Latinoamérica. Los sistemas públicos. El Diseño en el organigrama de la administración pública. Planes y programas de desarrollo que impactan sobre la actividad del diseño. Presentación de proyectos: resumen, impactos, objetivos, fechas de implantación previstas y formas jurídicas. Gestor público y gestor de proyectos del tercer sector. El «ecosistema emprendedor». Transpolación a la lógica de la economía social y a los proyectos gubernamentales. El diseño en la política científico tecnológica. El Diseño en el MINCYT. Laboratorios de innovación de gobierno.

Asignatura	32- Proyecto Final de Carrera (2do cuatrimestre)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> > Generar un aprendizaje sobre los procesos de gestión integral de diseño sobre una problemática y comitente real sobre las distintas tipologías y géneros del diseño gráfico/visual. > Experimentar el desarrollo de un proyecto real sobre identidad visual y comunicación global en sistemas gráficos de alta complejidad. > Desarrollar capacidad teórico- práctica en todos las etapas del proyecto pudiendo tener metodologías afines a las organizaciones comitentes.
Contenidos Mínimos	Metodología Proyectual en la implementación de proyectos de diseño. Tendencias en el desarrollo disciplinar contemporáneo. El proyecto gráfico y su vinculación interdisciplinaria hacia el marketing, la sociología, la psicología, la antropología social, la semiótica, los estudios culturales y de género y la economía. El diseño y la economía social. El diseño como valor de

	<p>desarrollo local. Las políticas del diseño hacia los activismos de género y diversidades, medio ambientales y de accesibilidad inclusiva.</p> <p>La estrategia de sustentabilidad y cuidado del medio ambiente en los proyectos estratégicos de diseño. Gestión de programas de comunicación visual. Noción de pensamiento estratégico y su aplicación en las organizaciones. Relación entre estrategia política, estrategia comercial y estrategia comunicacional. Particularidades de los sectores público y privado. Diferencias entre los sistemas de identidad para instituciones estatales, empresas y organismos del tercer sector. Discurso de identidad y construcción de imagen pública. Elementos técnicos para la interacción entre servicios de diseño, publicidad, arquitectura, multimedia. Sistemas de identidad en la era de la información. Nuevas tendencias en las estrategias de gestión de las marcas. La construcción de la imagen y la gestión de intangibles. La gestión de marcas colectivas dentro del encuadre de la economía cooperativa y solidaria. Metodologías de análisis, de administración estratégica, de implementación operativa y de evaluación de la imagen global. La planificación estratégica de la imagen institucional y corporativa. Programa de Identidad visual global en sistemas gráficos de alta complejidad.</p>
--	--

CICLO DE FORMACIÓN PERSONALIZADA

<p>Asignatura</p>	<p>26, 27, 28 , 30, 31 - Optativa I, II, III, IV y V</p>
<p>Objetivos</p>	<p>> Desarrollar capacidad interdisciplinaria para adaptarse a los cambios de la disciplina y sus demandas profesionales a través de la inclusión de la oferta de materias optativas</p> <p>> Posibilitar una mejor dinámica y renovación de los contenidos, y además una mayor especialización y perfilamientos, lo que es una tendencia muy acentuada en el diseño contemporáneo.</p>
<p>Contenidos Mínimos</p>	<p>Los contenidos mínimos de las asignaturas optativas, deberán cumplir con los objetivos de aprendizaje y permitir que la LDV se mantenga actualizada en sus enfoques disciplinares. Se plantea la búsqueda de apertura de especialización y profundización de manera interdisciplinaria.</p> <p>Los enfoques disciplinares serán resueltos por la Dirección de la LDV-UNRN anualmente para permitir que el futuro egresado tenga un último año de cursada articulado con las materias obligatorias.</p> <p>Se trabajará principalmente, con los siguientes problemas eje</p> <ul style="list-style-type: none"> > Producción, distribución y consumo > Ciencia, tecnología y sociedad > Arte, cultura e imagen > Innovación, adecuación y sustentabilidad > Planificación, gestión y práctica del diseño

Plan de transición y Continuidad

El Plan propuesto entrará en vigencia el ciclo lectivo siguiente a su aprobación en el Consejo Superior de la UNRN implementando el plan completo.

1. Estudiantes ingresantes: se incorporarán al nuevo Plan de Estudios.
2. Estudiantes regulares que decidan permanecer en el Plan RCSDEyVE 041/2012 y RR 053/2015 RM 1515/2014: podrán cursar y aprobar el total de las asignaturas del plan de origen, según el Cuadro de Continuidad. El dictado y mesas de exámenes de aquellas asignaturas que no figuren en dicho cuadro, se dispondrán a solicitud del Director de Carrera, durante dos ciclos lectivos (2) posteriores a la entrada en vigencia del nuevo Plan de Estudios. De esta forma se espera que esta modalidad garantice la posibilidad de culminar la carrera según plan de estudio de ingreso. A partir de ese momento, quienes no hayan finalizado la carrera serán incorporados al nuevo Plan de Estudios. Durante el primer año de implementación del nuevo plan de estudios, se dictarán las asignaturas del primer año del plan RR 053/2015, para aquellos estudiantes que deban recursar asignaturas del primer año.
3. Estudiantes regulares que decidan cambiarse al nuevo plan de estudios: se les reconocerá el total de asignaturas y requisitos aprobados. Se establece una matriz de equivalencias directas, según la cual se acreditarán las asignaturas aprobadas en plan RR 053/2015 sin examen complementario.
4. Todo estudiante que haya perdido su condición de alumno regular de la Carrera y que solicite su reincorporación deberá finalizar sus estudios con el nuevo Plan de Estudios acreditando las asignaturas según el Cuadro de Equivalencias.

CUADRO EQUIVALENCIAS

Código Guarani	Nº	PLAN VIGENTE (RR 053/2015 RM 1515/2014)	PLAN NUEVO
T0002	1	Introducción a la Lectura y Escritura Académica (extracurricular)	No tiene continuidad
R1550	2	Diseño Visual I (anual)	Diseño Visual I (anual)
R1500	3	Fundamentos de la tipografía	Tipografía I (anual)
R1511	4	Tipografía I	
R1501	5	Fundamentos de la Visualidad	Visualidad I (anual)
R1504	6	Visualidad I	
R1502	7	Teoría de la comunicación y la información	Comunicación I
R1506	8	Técnicas Digitales	Técnicas Digitales I
R1505	9	Historia de la comunicación y la información visual	Historia I
R1102	10	Tecnología I	Tecnología I
R1555	11	Geometría Descriptiva	No tiene continuidad

R1551	12	Diseño visual II (anual)	Diseño visual II (anual)
R1508	13	Comunicación escrita	No tienen continuidad
R1537	14	Inglés	Inglés- comprensión lectora
R1513	15	Teoría de la Imagen	Comunicación II
R1140	16	Tecnología II	Tecnología II
R1512	17	Visualidad II	Visualidad II (anual)
R1516	18	Visualidad III	
R1509	19	Fotografía	No tienen continuidad
R1142	20	Tecnología III	Tecnología III
R1552	21	Diseño Visual III (anual)	Diseño Visual III (anual)
R1515	22	Tipografía II	Tipografía II (anual)
R1517	23	Sociología	Sociología
R1518	24	Comercialización (Marketing)	Marketing
R1520	25	Producción audiovisual	Laboratorio audiovisual
R1521	26	Historia del Diseño Visual I	Historia II
R1522	27	Técnicas multimedia	Técnicas digitales II
R1523	28	Gestión de proyectos	Gestión de proyectos
R1525	29	Narrativas visuales	Narrativas transmedia
R1526	30	Historia del Diseño Visual II	Historia III
R1527	31	Práctica profesional y legislación	
R1528	32	Políticas públicas, investigación, desarrollo y transferencia	Gestión Profesional del diseño y Políticas públicas
R1553	33	Diseño visual IV	Diseño Visual IV
R1532	34	Optativa I	Optativa I
R1533	35	Optativa II	Optativa II
R1530	36	Seminario I	Optativa III
R1531	37	Seminario II	Optativa IV
R1534	38	Proyecto Final	Proyecto Final de Carrera
R1554	39	Programa de Trabajo Social	Programa de Trabajo Social
--	--	--	Laboratorio Interactivo digital
--	--	--	Optativa V

CUADRO CONTINUIDAD			
		PLAN VIGENTE (RR 053/2015 RM 1515/2014)	PLAN NUEVO
	T0002	Introducción a la Lectura y Escritura Académica (extracurricular)	Se armarán comisiones y mesas de exámenes a solicitud del Director de Carrera

1° año	R1550	Diseño Visual I (anual)	Diseño Visual I (anual)
	R1500	Fundamentos de la tipografía	Tipografía I (anual) (1° cuatrimestre)
	R1511	Tipografía I	Tipografía I (anual) (2° cuatrimestre)
	R1501	Fundamentos de la Visualidad	Visualidad I (anual) (1° cuatrimestre)
	R1504	Visualidad I	Visualidad I (anual) (2° cuatrimestre)
	R1502	Teoría de la comunicación y la información	Comunicación I
	R1506	Técnicas Digitales	Técnicas digitales I
	R1505	Historia de la comunicación y la información visual	Historia I
	R1102	Tecnología I	Tecnología I
2° año	R1555	Geometría Descriptiva	Se armarán comisiones y mesas de exámenes a solicitud del Director de Carrera
	R1551	Diseño Visual II (anual)	Diseño Visual II (anual)
	R1508	Comunicación escrita	Se armarán comisiones y mesas de exámenes a solicitud del Director de Carrera
	R1537	Inglés	Inglés- comprensión lectora
	R1513	Teoría de la Imagen	Comunicación II
	R1140	Tecnología II	Tecnología II
	R1512	Visualidad II	Visualidad II (anual) (1° cuatrimestre)
	R1516	Visualidad III	Visualidad II (anual) (2° cuatrimestre)
R1509	Fotografía	Se armarán comisiones y mesas de exámenes a solicitud del Director de Carrera	
3° año	R1142	Tecnología III	Tecnología III
	R1552	Diseño Visual III (anual)	Diseño Visual III (anual)
	R1515	Tipografía II	Tipografía II anual (1° cuatrimestre)
	R1517	Sociología	Sociología
	R1518	Comercialización (Marketing)	Marketing
	R1520	Producción audiovisual	Laboratorio audiovisual
	R1521	Historia del Diseño Visual I	Historia II
	R1522	Técnicas multimedia	Técnicas digitales II
	R1523	Gestión de proyectos	Gestión de proyectos
4° año	R1525	Narrativas visuales	Narrativas transmedia
	R1526	Historia del Diseño Visual II	Historia III
	R1527	Práctica profesional y legislación	Gestión Profesional del diseño y Políticas públicas
	R1528	Políticas públicas, investigación, desarrollo y transferencia	
	R1553	Diseño visual IV	Diseño visual IV
	R1532	Optativa I	optativa I
	R1533	Optativa II	optativa II

	R1530	Seminario I	optativa III
	R1531	Seminario II	optativa IV
	R1534	Proyecto Final	Proyecto Final de Carrera
	R1554	Programa de Trabajo Social	Programa de Trabajo Social
--	--	--	Laboratorio Interactivo digital
--	--	--	Optativa V

Situaciones particulares

Se aplicará la Resolución CDEyVE N°65/2105 Procedimiento para Equivalencias Internas de la UNRN (o su modificatoria) y la Disposición SDEyVE N° 5/2015 "Mecanismo de Registro de Notas" (o su modificatoria) para resolver cualquier cuestión no contemplada en el presente plan de transición.

Sobre baja de planes

Los planes de estudios correspondientes a las RCSDEyVE 041/2012 y RR 053/2015- RM 1515/2014 serán dados de baja al finalizar el segundo ciclo lectivo posterior a la entrada en vigencia del nuevo Plan de Estudios.