

BUENOS AIRES, 12 JUN 2003

VISTO el expediente 12/009/08, la resolución IUNA N° 0848/02, la resolución N° 003/08 del Área Transdepartamental de Artes Multimediales y la resolución N° 378/99 del M. C. y E. por la cual se otorga reconocimiento oficial y su consecuente validez nacional al título Licenciado en Multimédios del Área Transdepartamental de Artes Multimediales; y

CONSIDERANDO

Que si bien el desarrollo de las producciones multimedia ha aumentado sostenidamente en los últimos años, la reflexión sobre su enseñanza no ha cobrado en el ámbito universitario un crecimiento comprobable.

Que es menester alcanzar una concepción más integradora y de mayor especificidad en el campo de las Artes Multimediales, que surge de la experiencia adquirida desde la puesta en marcha de la carrera.

Que es preciso mejorar el tránsito del alumnado por la carrera, a partir de la modificación del régimen actual de correlatividades.

Que resulta indispensable lograr una mejor articulación horizontal y vertical entre los contenidos de las asignaturas, actualizando los mismos y evitando superposiciones.

Que la denominación de la carrera no remite a las artes multimediales, sino más bien a los medios de comunicación.

Que se han realizado reuniones con el claustro docente y el claustro estudiantil a fin de tratar estas problemáticas, y que se han utilizado diversas herramientas de mediación, tales como encuestas, para estudiar las opiniones de la comunidad educativa del Área.

Que se ha dado la participación correspondiente al Servicio de Asesoramiento Jurídico Permanente.

Por ello, y en virtud de las facultades conferidas en el artículo 29, incisos e) y f) de la Ley de Educación Superior N° 24521, y el artículo 25, inciso h) del Estatuto Provisorio del IUNA.

EL CONSEJO SUPERIOR DEL INSTITUTO UNIVERSITARIO NACIONAL DEL ARTE RESUELVE

ARTICULO 1°: Aprobar la modificación del Plan de Estudio, el cual se adjunta como Anexo I, a la presente.

ARTICULO 2°: Aprobar la sustitución del título de Licenciado en Multimédios por el de *Licenciado en Artes Multimediales* y su correspondiente título intermedio *Técnico en Artes Multimediales*.

ARTICULO 3°: Regístrese. Comuníquese a todas las Unidades Académicas y a todas las dependencias administrativas y académicas de este Rectorado, a la Unidad de Auditoría Interna. Publíquese en el Boletín Informativo I.U.N.A. Cumplido, archívese.

RESOLUCIÓN DEL
CONSEJO SUPERIOR N°:

0025


Dra. GRACIELA STRAI
Secretaria Administrativa
del Consejo Superior
I.U.N.A.




Prof. L. LIANA B. DEMAJO
RECTORA
I.U.N.A.

RESOLUCIÓN DEL CONSEJO SUPERIOR N°: 0025

ANEXO I

Propuesta de Modificación del Plan de Estudios
Licenciatura en Artes Multimediales

1. FUNDAMENTACIÓN DEL CAMBIO DE PLAN DE ESTUDIOS	1
2. IDENTIFICACION DE LA CARRERA	2
3. PERFIL DEL TITULO	4
4. ALCANCE DEL TITULO	5
5. REQUISITOS DE INGRESO A LA CARRERA	6
6. PLAN DE ESTUDIOS	9
7. ASIGNATURAS Y CONTENIDOS MINIMOS	10
8. CUADRO DE CONGRUENCIAS	17
9. DESCRIPCIÓN DE LAS MODIFICACIONES INTRODUCIDAS	18
10. ESQUEMA DEL PLAN DE ESTUDIOS	20



9

1. FUNDAMENTACIÓN DEL CAMBIO DE PLAN DE ESTUDIOS

Se presenta esta modificación de Plan de Estudios de acuerdo a una concepción más integradora y de mayor especificidad en el campo de las Artes Multimediales. Si bien el desarrollo de las producciones multimediales ha aumentado sostenidamente en los últimos años, la reflexión sobre su enseñanza no ha cobrado en el ámbito universitario un crecimiento comparable. Por tal motivo, se considera indispensable una actualización que de cuenta de los avances y necesidades que plantea esta disciplina.

Desde la puesta en marcha de la carrera en 2004 se ha realizado un seguimiento de las actividades que conciernen a su despliegue. Como resultado de reuniones con el cuerpo docente y consultas con los alumnos, se observó la necesidad de realizar diversos ajustes, a fin de actualizar contenidos y optimizar los procesos de aprendizaje y el tránsito de los estudiantes por la carrera.

Las modificaciones abarcan distintos aspectos del plan, que se resumen a continuación:

1.1. Denominación de la carrera

La denominación anterior (Licenciatura en Multimedia) resulta ambigua, ya que remite a otros campos de conocimiento, en particular vinculados con los medios de comunicación. Se considera más apropiado denominarla Licenciatura en Artes Multimediales.

1.2. Reordenamiento de las asignaturas

- Se propone la unificación de materias cuatrimestrales pertenecientes al área de Lenguaje y al área Instrumental en asignaturas anuales. Se pretende lograr así una integración horizontal y vertical más eficaz, y un mayor aprovechamiento de las cursadas. Siguiendo este criterio, las asignaturas Diseño Multimedial y Taller de Producción Multimedial (ambas en 6 niveles cuatrimestrales) se integran con la denominación Artes Multimediales, con cuatro niveles anuales. Taller de Sonido y Lenguaje Sonoro, ambas cuatrimestrales con 4 y 3 niveles respectivamente, se integran en una única asignatura con la denominación Laboratorio de Sonido, en tres niveles anuales. Lo mismo sucede con Taller de Imagen y Lenguaje Visual, que se integran bajo la denominación Laboratorio de Imagen.
- La asignatura Informática, con cuatro niveles cuatrimestrales, se convierte en Informática General e Informática Aplicada 1 y 2, todas anuales, incrementando su carga horaria total.
- La asignatura Lenguaje Audiovisual con tres niveles cuatrimestrales, se convierte en Audiovisión 1, cuatrimestral y Audiovisión 2, anual.
- Las asignaturas Historia del Cine, Historia de los Medios Audiovisuales e Historia de los Medios Audiovisuales en la Argentina se integran en una única materia anual, denominada Historia de las Artes Audiovisuales, con idéntica carga horaria total.

1.3. Creación de asignaturas

- Se incorpora la asignatura Tecnología de Redes Informáticas.

1.4. Eliminación de asignaturas

- Se elimina del Plan las materias Fundamentos Teóricos de la Producción Artística y Teoría y Técnicas de Grupo, a fin de ceder su carga horaria a otras de mayor especificidad.

1.5. Modificación de contenidos mínimos

- Los cambios propuestos fueron redactados en función a una mejor articulación entre asignaturas, y en consideración del reordenamiento antes mencionado.

1.6. Régimen de correlatividades

- El tránsito de los alumnos por la carrera ha demostrado las dificultades que presenta el régimen actual. Las modificaciones efectuadas tienden a mejorar tal situación sin perjuicio de la calidad académica.

1.7. Creación de un título intermedio

- El reordenamiento de las asignaturas obedece, además de lo antes expuesto, a la necesidad de crear un título intermedio a fin de favorecer la inserción de los alumnos en el mercado de trabajo. El título, cuya denominación es *Licenciatura en Artes Multimediales*, se otorga cumplidos los dos primeros años del Plan de Estudios de la Licenciatura.

2. IDENTIFICACIÓN DE LA CARRERA

2.1. Identificación de la Carrera Actual

La Licenciatura en Multimedia fue aprobada por Resolución Ministerial N° 378/99, y Resolución de CONEAU N° 108/99 con la denominación, años de estudio y carga horaria que a continuación se detalla:

TÍTULO	Años de carrera	Carga horaria (h. reloj)
Licenciado/a en Multimedia	4	2844



9

2.2. Identificación de la Nueva Carrera

- Denominación: **Licenciatura en Artes Multimediales**

2.3. Título de Grado

- Denominación del título: **Licenciado/a en Artes Multimediales**
- Ubicación de la estructura: **Área Transdepartamental de Artes Multimediales**
Yatay 843 (C1184ADO) Buenos Aires, Argentina.
Tel/Fax 4862-8209 multimedia.académica@iuna.edu.ar
- Nivel de la carrera: **Grado**
- Acreditación: **Licenciado/a en Artes Multimediales**
- Duración: **4 (cuatro) años y 1 (un) cuatrimestre**
- Carga horaria: **2988 horas reloj**

2.4. Título Intermedio

- Denominación del título: **Técnico/a en Artes Multimediales**
- Ubicación de la estructura: **Área Transdepartamental de Artes Multimediales**
Yatay 843 (C1184ADO) Buenos Aires, Argentina.
Tel/Fax 4862-8209 multimedia.académica@iuna.edu.ar
- Nivel de la carrera: **Pre-Grado**
- Acreditación: **Técnico/a Artes Multimediales**
- Duración: **2 (dos) años**
- Carga horaria: **1408 horas reloj**

2.5. Objetivos de la Carrera

- Formar creadores con un sólido dominio de los aspectos tecnológicos y estéticos inherentes a la producción multimedial.
- Experimentar en los diversos géneros y formatos propios del lenguaje multimedial a través de una práctica intensa que provea las destrezas necesarias para el manejo del material visual, sonoro e interactivo, desarrollando la imaginación, la inventiva y la sensibilidad en vías a la creación de obras artísticas multimediales.
- Capacitar en la reflexión crítica, en la citación y en la investigación de los diferentes campos de conocimiento y prácticas que involucran las artes multimediales.



3. PERFIL DEL TÍTULO

3.1. Licenciado/a en Artes Multimediales

La Licenciatura en Artes Multimediales propone la formación de profesionales capacitados para la creación artística multimedial. Abarca el estudio, el análisis, la experimentación y la práctica intensa de la creación, y el manejo eficaz de las tecnologías involucradas en la producción de obras digitales. Busca trascender el marco de la idoneidad específica uniendo los conocimientos técnicos necesarios para el manejo de materiales visuales y sonoros con la investigación, el estudio de la historia del arte y de los medios, la semiología, la filosofía y la estética.

El egresado adquiere una formación que incluye:

- la capacidad de reflexión crítica y de creación en el lenguaje multimedial en todos sus géneros.
- el conocimiento de los diferentes lenguajes artísticos para su articulación en el diseño y desarrollo de obras y experimentaciones multimediales.
- el dominio de las tecnologías vinculadas con Internet, redes informáticas y nuevas interfaces físicas, en relación con multimedia escénica e instalaciones.
- la experiencia en programación aplicada a la generación de productos multimediales, utilizando diversos lenguajes de alto nivel.
- la capacidad para evaluar proyectos multimediales.
- una formación inicial para la investigación en los campos de conocimiento involucrados en las artes multimediales.

3.2. Técnico/a en Artes Multimediales

El egresado adquiere una formación que incluye:

- el dominio de los recursos técnicos para la realización y procesamiento de imagen, sonido y video digital en productos y proyectos multimediales.
- la capacidad de integrar recursos visuales, sonoros y musicales, para su aplicación a fines específicos.
- los conocimientos básicos de programación para su aplicación en Internet, las redes informáticas y artes escénicas.
- los conocimientos del contexto sociocultural e histórico de las artes multimediales.



9

4. ALCANCE DEL TÍTULO

4.1. Licenciado/a en Artes Multimediales

La Licenciatura en Artes Multimediales habilita a los egresados para:

- Crear y producir proyectos multimediales.
- Diseñar, procesar y montar sonido, música e imagen con medios digitales.
- Manejar programas y lenguajes de programación específicos.
- Analizar y evaluar obras multimediales.
- Participar en proyectos de investigación vinculados a las artes multimediales.

4.2. Técnico/a en Artes Multimediales

La Tecnicatura en Artes Multimediales habilita a los egresados para:

- Asistir técnicamente en producción y diseño de productos y proyectos multimediales.
- Integrar recursos visuales, sonoros y musicales.
- Programar aplicaciones en Internet, redes informáticas y artes escénicas.



0.

5. REQUISITOS DE INGRESO A LA CARRERA

- Los aspirantes deberán poseer estudios secundarios completos o polimodal, si correspondiere.
- Cumplir con los requisitos que fija el Reglamento del Curso Preuniversitario de Admisión, aprobado por Resolución 005/05 del Consejo de Carrera del Área Transdepartamental de Artes Multimediales.
- Aprobar el CURSO PREUNIVERSITARIO DE ADMISIÓN.

5.1. Curso Preuniversitario de Admisión

El Curso Preuniversitario de Admisión consta de cuatro asignaturas de un cuatrimestre de duración, y un Seminario de 9 horas, común a todas las carreras del IUNA.

Los contenidos de las materias del curso de ingreso son todos específicos de cada rama troncal de la carrera de grado, en un nivel introductorio. Este curso es nivelatorio, y debe ser aprobado en su totalidad para ingresar a la carrera, pero además es el primer contacto que tienen los alumnos con los contenidos y materiales específicos de cada área, lo que facilita el acercamiento de cada individuo con el objeto de estudio y les brinda la posibilidad de contrastar con sus propios intereses.

Asignaturas:

1. Introducción a la Informática.
2. Introducción al Sonido
3. Introducción a la Imagen
4. Introducción a las Artes Multimediales.
5. Seminario Sociedad, Cultura y Universidad (3 clases de 3 horas cada una).

5.1.1. Objetivos Generales del Curso Preuniversitario

- Presentar los contenidos específicos de cada rama troncal de la carrera de grado en un nivel introductorio.
- Nivelar los conocimientos previos sobre las temáticas específicas a desarrollar en cada asignatura.
- Introducir al alumno en la metodología de trabajo y los distintos enfoques teórico-prácticos a desarrollarse durante la carrera.

5.1.2. Programas de las Asignaturas del Curso Preuniversitario

INTRODUCCIÓN A LA INFORMÁTICA

Conceptos matemáticos. Números naturales, naturales con el 0, enteros, racionales, reales. Operar: suma, resta, producto, cociente, potencia, raíz. Propiedades. Problemas matemáticos en programación.

Introducción a la lógica. La noción de razonamiento. Lógica proposicional. Formalización de razonamientos. Proposiciones. Las leyes del cálculo proposicional. Tautologías y contradicciones. Validez y valor de verdad. Tablas de verdad. Aplicaciones. Problemas lógicos en programación.

Nociones básicas de informática. ¿Qué es una computadora? Tipos de computadoras. Conceptos de analógico y digital. Sistema binario. Hardware y software. Componentes de una computadora. Unidad central de proceso CPU. Periféricos de entrada y salida. Plataformas multimedia. Sistemas operativos. Sistemas de archivo. Aplicaciones. Codificación de caracteres.

Redes e Internet. Comunicación entre computadoras. Servicios de red. Clasificación de redes. Redes de área local. Redes de área extendida. Redes cliente-servidor. Topologías de red. Protocolos. Internet: origen, usos y aplicaciones. Dominios y direcciones. Lenguajes de programación. Servicios de Internet. Internet en Argentina.

Criterios de evaluación

Se realizarán evaluaciones parciales teórico-prácticas sobre los temas tratados durante el desarrollo del curso.

Aprobación de la materia

- Cumplir con un mínimo del 80% de asistencia
- Aprobar los parciales teórico-prácticos durante la cursada.
- Aprobar un examen final teórico. Para presentarse a este examen es requisito indispensable el cumplimiento de lo establecido en los puntos anteriores.

INTRODUCCIÓN AL SONIDO

Aspectos físicos y perceptivos del sonido. Sistemas físicos intervinientes en la cadena: fuente - medio - receptor. Movimiento y vibración. Clasificación de oscilaciones. Vibraciones sonoras. Movimientos armónicos simples. Suma de ondas sinusoidales. Pulsaciones o batidos. Parámetros básicos de la señal acústica y su relación con la percepción de sonido. Concepto de espectro.

Estudio y Percepción de características del sonido. Espectro: Calidad Espectral, Balance espectral, Tonicidad. Calidad de Superficie: Sonidos lisos y rugosos. Diferentes tipos de rugosidades. Envolvente Dinámica: Tipología de envolventes dinámicas. Calidad Espacial: Localización, Movimiento y Ambiente.

Estudio y Percepción de características de las secuencias sonoras. Organización temporal: Densidad cronométrica. Variedad (Regularidad, Irregularidad, Repeticiones de diseños). Articulación: Continuidad, Discontinuidad. Distintos tipos de continuidad: Unión, Solapamiento, Inclusión. Evolución en Registro. Diseños Ascendentes, Descendentes y sus combinaciones. Evolución Dinámica. Texturas simples. Variedad de las fuentes sonoras intervinientes en las secuencias sonoras.

Requisitos para la aprobación del curso / evaluación

- Cumplir con un mínimo del 80% de Asistencia
- Aprobar los trabajos prácticos solicitados.
- Aprobar un trabajo final.
- Aprobar un examen final teórico. Para presentarse a este examen es requisito indispensable el cumplimiento de lo establecido en los puntos anteriores.

INTRODUCCIÓN A LA IMAGEN

La imagen como construcción proyectual. Nociones de metodología proyectual y heurística de la imagen. Dimensiones elementales de la imagen.

Elementos del pensamiento morfológico clásico. Constituyentes y configurantes del espacio visual. Punto, línea y plano en el espacio. Color. Sólidos cromáticos y su proyección en el plano. Hexágono cromático. Paletas cromáticas. Interacción del color. Textura. Nociones elementales de estructura y teoría de la forma. Relaciones Fondo-Figura.

Técnicas básicas de procesamiento de imágenes. Intervención, collage, aramorfosis. Su articulación con el pensamiento morfológico y su dimensión histórica.

Requisitos para la aprobación del curso / evaluación

- Cumplir con un mínimo del 80% de Asistencia
- Aprobar los trabajos prácticos solicitados.
- Aprobar un trabajo final.
- Aprobar un examen final teórico. Para presentarse a este examen es requisito indispensable el cumplimiento de lo establecido en los puntos anteriores.



INTRODUCCIÓN A LAS ARTES MULTIMEDIALES

Introducción a la metodología proyectual. Arte y tecnología. ¿Qué es el diseño? ¿Qué es la multimedia? La disciplina proyectual. Estructuras narrativas. Lo hipertextual.

A partir de estos contenidos la cátedra espera que el estudiante reflexione sobre los nuevos medios emergentes, descubra las relaciones con los medios tradicionales, el arte y el diseño, diferencie los distintos grados de interacción que ellos implican, partiendo de la narrativa clásica (relato lineal) para llegar a formas no convencionales (ruptura de la linealidad), siempre tomando como sujeto de estudio al usuario.

Requisitos para la aprobación del curso / evaluación

- Cumplir con un mínimo del 80% de Asistencia
- Aprobar de la materia implica la aprobación del trabajo práctico y del examen parcial único.

Para que una entrega se considere aprobada debe cumplir con la consigna del ejercicio y con los siguientes requisitos:

- Entrega en horario. La entrega fuera de horario se considerara automáticamente desaprobada (BN).
- Entrega completa (todas las piezas requeridas).

I.U.N.A.
G
P

9

6. PLAN DE ESTUDIOS

- LICENCIATURA EN ARTES MULTIMEDIALES
 - Título: Licenciado/a en Artes Multimediales
- TÉCNICATURA EN ARTES MULTIMEDIALES
 - Título: Técnico/a en Artes Multimediales

CAD	ASIGNATURA	Defección	Carga horaria semanal	Carga horaria total por asignatura (32 semanas al año)	Cursadas para ingreso	Aprobadas Para conda
1º año						
1001	PROYECTO VISUAL 1	A	4	128		
1002	LABORATORIO DE SONIDO 1	A	4	128		
1003	INFORMÁTICA GENERAL	A	4	128		
1004	ARTES MULTIMEDIALES 1	A	5	160		
1005	HISTORIA SOCIOCULTURAL DEL ARTE 1	C	3	48		
1006	HISTORIA SOCIOCULTURAL DEL ARTE 2	C	3	48		
1007	SEMIOLÓGIA GENERAL	C	2	22		
1008	SEMIÓTICA DE LAS ARTES AUDIOVISUALES	C	2	32	1007	1007
Carga horaria total por año de estudio (32 semanas al año)				704		
2º año						
2009	PROYECTO VISUAL 2	A	4	128	1001	1001
2010	LABORATORIO DE SONIDO 2	A	4	128	1002	1002
2011	INFORMÁTICA APLICADA 1	A	4	128	1003	1003
2012	ARTES MULTIMEDIALES 2	A	5	160	1004	1004
2013	TECNOLOGÍA DE REDES INFORMÁTICAS	C	4	64	1003	
2014	AUDIOVISIÓN 1	C	3	48	1001,1002	
2015	HISTORIA SOCIOCULTURAL DEL ARTE 3	C	3	48	1006	1006
Carga horaria total por año de estudio (32 semanas al año)				704		
3º año (Para inscribirse en las mat. de 3º año deben estar aprobadas todas las de 1º)						
3016	PROYECTO VISUAL 3	A	4	128	2009	2009
3017	LABORATORIO DE SONIDO 3	A	4	128	2010	2010
3018	ARTES MULTIMEDIALES 3	A	5	160	2012	2012
3019	AUDIOVISIÓN 2	A	4	128	2009,2010, 2014	2014
3020	INFORMÁTICA APLICADA 2	A	4	128	2010	
Carga horaria total por año de estudio (32 semanas al año)				672		
4º año (Para inscribirse en las materias de 4º año deben estar aprobadas todas las de 2º)						
4021	ARTES MULTIMEDIALES 4	A	5	160	3018	3018
4022	FILOSOFÍA Y ESTÉTICA	A	4	128		
4023	ORGANIZACIÓN Y PRODUCCIÓN DE EVENTOS	C	2	32		
4024	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	C	2	32		
4025	HISTORIA DE LAS ARTES AUDIOVISUALES	A	3	96		
4026	SEMINARIO DE ACTUALIZACIÓN A	C	4	64		
4027	SEMINARIO DE ACTUALIZACIÓN B	C	4	64		
Carga horaria total por año de estudio (32 semanas al año)				576		
5º año						
5028	TESIS DE GRADUACIÓN			300		
CARGA HORARIA TOTAL EN HS. RELOJ				2955		

Nota: todas las asignaturas son por sistema de promoción indirecta.

I.U.N.A.
32
[Handwritten mark]
[Handwritten mark]

9

7. ASIGNATURAS Y CONTENIDOS MÍNIMOS

1º año

1001. PROYECTO VISUAL 1

Introducción a la imagen como sistema morfológico. Variables de la forma. Conceptos de proporción, ritmo, articulación, recorrido visual y estructura.

Fundamentos teóricos de la fotografía. Teorías de la visión, la luz y el color. Introducción a la óptica geométrica. Óptica instrumental elemental. Cámara oscura. Estenoscopio. Sistemas simples de lentes y espejos.

Introducción a la tecnología fotográfica. Tipología de cámaras, partes constitutivas y funcionamiento. Formatos. Equipamiento fotográfico. Fuentes de luz. Cadena de producción de la imagen fotográfica.

Introducción a la técnica fotográfica. Variables de la toma fotográfica (control de ángulo de visión, foco, apertura y tiempo. Profundidad de campo). Fotometría y Colorimetría. (Control de exposición y temperatura color.). Técnicas elementales de procesamiento de imágenes. (Preparación de la imagen fotográfica para su utilización en piezas gráficas, audiovisuales y multimedia).

Introducción a la cinética de la imagen. Fotografía, tiempo y movimiento. Fotografía, animación y cinematografía: historia paralela y conceptualización diacrítica. Técnicas de representación del movimiento en la imagen fija. Técnicas de la animación cuadro a cuadro. Stop motion y rotoscopia. Estática y dinámica en el videoarte.

Introducción a la topografía de la imagen. Fotografía, espacio y movimiento. Sistemas de representación del espacio. Perspectiva. Recorrido visual como recorrido espacial. Técnicas de espacialización cinética.

Elementos de tecnología digital de la imagen. Hardware de captura y procesamiento de imágenes. Principios teórico-prácticos del software de procesamiento de imágenes, animación pixelar y edición y postproducción de video. Fundamentos técnicos. Paradigmas implícitos en su interfaz. Modelos matemáticos de la imagen y algoritmos fundamentales. Aplicación al desarrollo proyectual. Pertinencia de su utilización. Estado del arte y proyección. Integración con otras tecnologías. Evaluación crítica.

1002. LABORATORIO DE SONIDO 1

Acústica. La cadena acústica. Aspectos físicos del sonido. Movimientos oscilatorios periódicos y aperiódicos, simples y complejos. Espectro y Timbre. El medio transmisor: Comportamiento de las ondas.

Psicoacústica. La correlación entre los parámetros físicos y la percepción. Umbrales y curvas de una sensación. Ley de Weber-Fechner. Factores que modifican la sensación sonora.

Principios de Audio Digital. Muestreo y codificación de señales de audio. Cuantización. Aliasing. Almacenamiento de la señal digital: Formatos de archivo. Métodos de compresión de audio. Análisis estadístico de señales. Tipos, características, y configuración de dispositivos virtuales y físicos para audio digital. Análisis espectral de la señal digital. Transformada de Fourier discreta y rápida. Convolución: definición y aplicaciones. Síntesis sonora.

Procesamiento de audio por software. Uso de programas para edición, mezcla, grabación y procesamiento de audio digital. Procesos de transformación de la amplitud. Filtros digitales. Operaciones utilizando líneas de retardo. Reverberación. Procesos en el dominio de la frecuencia.

Cadenas electroacústicas. Micrófonos: clasificación. Consolas de mezcla, Parlantes. Cables y conectores. Técnicas de grabación estéreo: A-B, X-Y, ORTF, M-S, Blumlein, binaural.

1003. INFORMÁTICA GENERAL

Introducción a la programación. Conceptos básicos de programación. Algoritmos. Estructuras secuenciales. Estructuras alternativas. Estructuras repetitivas. Tipos de datos. Operadores. Identificadores. Constantes. Variables.

Técnicas algorítmicas para la solución de problemas. Pseudocódigo. Diagramas de flujo. Estructuras de control. Estructuras secuenciales. Estructuras condicionales. Estructuras cíclicas o repetitivas. Arreglos (arrays). Módulos y funciones. Variables locales y globales.

HTML. Tipos de documentos. Elementos y atributos. Diseño e interactividad en HTML. Introducción a la programación cliente/servidor en el Web. CSS Hojas de estilo. Redefiniciones y clases. Pseudoclasses. Posicionamiento.

JavaScript. Funciones. Objetos y métodos. Arrays. Eventos. Procesar y comprobar formularios. Animación e interactividad.

32
16

9

1004. ARTES MULTIMEDIALES 1

Lenguajes e Hipertextos. Antecedentes históricos de la lógica hipertextual. Arqueología Transdisciplinar: Literatura, Plástica, Cine, Teatro, Video y Música; del Teatro Griego a las Vanguardias de los años 20, el arte Pop y el Arte Mediático. Modelos de hipertexto. Transformación en los ejes del Paradigma y del Sintagma. Los conceptos de intertextualidad, polifonía, autoreferencialidad, simultaneidad. Bloques, nodos, lexias. Red de nexos y trayectos. El concepto de Hipermédia. La Poética de Aristóteles. El relato no-lineal y los 3 principios básicos: inmersión, actuación y participación.

El Medio Digital. El concepto de Hipermédia. Características del medio digital. Los 5 principios básicos de los Nuevos Medios: representación numérica, modularidad, automatización, variabilidad, transcodificación. El Algoritmo, características y funciones. La vanguardia como Software. El programa como asistente, intermediario y motor.

Diseño de Interfaces. Orígenes y perspectivas del diseño. El pensamiento proyectual. El fenómeno de identificación institucional. El diseño de la "Imagen Corporativa". Del objeto a la interface. Arquitectura de la información. Diseño de navegación. La estructura no-lineal y los procesos interactivos. Interface Física, Interface virtual. Diseño de Interfaces. HCI (Human Computer Interaction)

1005. HISTORIA SOCIOCULTURAL DEL ARTE 1

Concepto de cultura. Prehistoria. Anónimo *Epopéya de Gilgamesh*, Filmografía. Características de la regionalización en la producción simbólica de América. Culturas madre. Cosmovisiones. Producción simbólica en la Antigüedad. Sociedades Prehelénicas. Grecia dorada: egea, arcaica, clásica, helenística. Análisis socio cultural y artístico. Roma. Análisis socio cultural y plástico. Análisis del espacio. Arquitectura como expresión de poder. Edad Media: Occidente. Intentos de periodización.

1006. HISTORIA SOCIOCULTURAL DEL ARTE 2

La Modernidad (I) Renacimiento, La Modernidad II, III. Manierismo. Modernidad en América. La Otredad. La Modernidad IV. Las artes visuales el espacio en el Barroco. Modernidad V. La Ilustración Neoclasicismo. Génesis y especificidad del Romanticismo. Realismo. Simbolismo.

1007. SEMIOLOGÍA GENERAL

La construcción y definición del objeto de estudio; las nociones fundamentales de la disciplina y su alcance descriptivo. La cuestión de la segmentación de niveles de pertinencia para el análisis semiótico. La discursividad y la enunciaci3n. La especificidad del discurso estético. La noci3n de dispositivo. La cuesti3n de los "efectos". La traducci3n entre sistemas polisemi3ticos.

1008. SEMIÓTICA DE LAS ARTES AUDIOVISUALES

Lenguajes visuales y audiovisuales: pintura, fotografía, cine. Una introducci3n a la noci3n de *imagen*. Distinci3n de sus estatus semi3ticos a trav3s de sus funcionamientos como *dispositivos* de comunicaci3n y expresi3n est3tica. La dimensi3n hist3rica de las im3genes. Periodizaciones a trav3s de sus funciones en diferentes momentos de la historia. Niveles de an3lisis semiol3gico del cine. La noci3n de enunciaci3n cinematogr3fica. La transici3n audiovisual. La dimensi3n imaginaria del signifiicante cinematogr3fico.

La dimensi3n pol3tico-ideol3gica de los medios de comunicaci3n. Introducci3n a las nociones de *comunicaci3n* y de *ideología*. Los aparatos ideol3gicos de Estado. Dispositivo t3cnico e ideología. La dimensi3n pol3tica del *arte moderno*. Críticas de a las sociedades medi3ticas y a la comunicaci3n de masas.

El arte en la era digital. Nuevas im3genes y nuevos regímenes de lo visible. La revoluci3n num3rica y los medios de comunicaci3n. El cine frente a las nuevas tecnologías de las im3genes. "El fin de las artes" y "La muerte del cine".

2º año

2009. PROYECTO VISUAL 2

Introducci3n al lenguaje visual. Constituyentes y configurantes del espacio visual como formas lingüísticas. Punto, línea y plano en el espacio como elementos proyectables y susceptibles de carga semántica y retórica. Representaci3n. Abstracci3n y figuraci3n. Síntesis e iconicidad. Sistemas de composici3n. Estructura del espacio gr3fico. Principios de la percepci3n visual. Relato visual. Crítica de las nociones clásicas de la semi3tica de la comunicaci3n visual. Géneros visuales.

Introducci3n al pensamiento tipogr3fico. Historia de la escritura. El arte caligr3fico y sus técnicas. Origen y desarrollo de la tipografía. Elementos de la forma tipogr3fica, familias y variantes. Tipografía y mancha tipogr3fica como imagen. Articulaci3n retórica de tipografía e imagen.



Elementos de tecnología gráfica. Historia de la reproducción de imágenes. Principios teórico-prácticos del software de modelado bidimensional, animación vectorial, maquetación y armado de páginas. Fundamentos técnicos. Paradigmas implícitos en su interfaz. Aplicación al desarrollo proyectual. Pertinencia de su utilización. Estado del arte y proyección. Integración con otras tecnologías. Evaluación crítica.

Sistemas de comunicación visual de baja complejidad. Historia del afiche y su relación con las vanguardias artísticas. Lenguajes visuales, lenguajes gráficos: pintura, grabado, ilustración, collage, comic, fotografía.

Sistemas de comunicación visual de complejidad media. Historia del libro, formas y formatos. Introducción a la producción editorial. Libro objeto. Libro electrónico. Gráfica cinética. Tipografía en movimiento.

Sistemas de comunicación visual de alta complejidad. Espacio arquitectónico y visualidad. Intervención urbana. Gráfica callejera y de acción. Instalaciones. El escenario urbano como espacio de interacción multimedia.

2010. LABORATORIO DE SONIDO 2

El montaje sonoro. Mensajes acústicos. Niveles de semanticidad. Ambientación, sonomontaje, música y arte musical. El texto: su sentido y su sonido. Escucha ordinaria y reducida. El objeto sonoro. Unidades mínimas de sentido. Tipo morfológica del objeto sonoro. Cláusulas de enlace. Sonomontaje poético y creativo.

El montaje musical.

Elementos que constituyen el discurso musical. Nociones de melodía, armonía, ritmo, textura y forma. Discriminación perceptual de los parámetros musicales. Funciones formales, expresivas y narrativas de la música. Formas, criterios y factores de enlace. Analogía entre el enlace musical y visual.

La perspectiva sonora. Aspectos psicoacústicos relativos a la localización espacial del sonido. Simulación de fuentes aparentes en ambientes virtuales. Sistemas de localización espacial del sonido. El plano sonoro y el punto de escucha. Punto de escucha espacial y subjetivo. Punto de escucha fijo y móvil. El sonomontaje en relación con el espacio.

Los estilos musicales. Clasificaciones. Géneros. Aspectos formales. Los instrumentos. Análisis desde la audición de fragmentos musicales.

2011. INFORMÁTICA APLICADA 1

Tecnologías para Internet.

Bases de datos: Paradigmas de Bases de Datos. Lenguaje para consulta SQL. Elementos estructurales: bases, tablas, registros, campos, índices. Movimientos básicos: inscripción, actualización, borrado y consulta de registros. Bases de datos relacionales. Índices, claves primarias, relaciones. Seguridad y permisos. Criterios de diseño de bases de datos. Normalización.

Acceso a bases de datos desde Internet para la construcción de sitios dinámicos: Arquitectura Cliente-Servidor. Generación de HTML en forma dinámica. Construcción de sitios de carga y consulta de bases de datos. Procesos de transferencia de archivos, correo electrónico y otros tipos de servicios. Construcción de diferentes topologías de espacios dinámicos: foros, weblogs, etc.

Sitios multimediales con contenidos dinámicos: lenguajes para la generación de contenidos multimedia y su conexión a motores de bases de datos. Construcción de interfaces para la participación de varios usuarios. Sitios con registro en el tiempo y dinámicas evolutivas. Personalización de sitios para múltiples usuarios.

2012. ARTES MULTIMEDIALES 2

LO REAL Y LO VIRTUAL. Realidad, Representación y Simulación. Real, Virtual, Actual. Procesos de desmaterialización en los medios contemporáneos. La potencia del bit. Algoritmo, características y funciones. El programa como motor. Diseño de comportamientos.

ESPACIO, CUERPO E INTERFACES. Soportes y formatos en el arte interactivo. Características, posibilidades y restricciones. Espacio, cuerpo e Interfaces. Tipos de interfaces y modalidades de interactividad. En los confines del Monitor (NetArt, soportes offline). Más allá del Monitor (instalaciones, entornos virtuales). Plataformas dialógicas y multilógicas.

EL ESPACIO MEDIÁTICO. Convergencia tecnológica y géneros: NetArt, Media Art, Software Art, Browser Art, Videojuegos, Activismo, Hacktivismo, Mobile Art, Meta-Cine y Expanded Cinema, Arte generativo. Arte, Ciencia y Tecnología. Inteligencia y Vida Artificial, Teleprocesos, Telemática, Robótica, Realidad Aumentada, Realidad Virtual.

2013. TECNOLOGÍA DE REDES INFORMÁTICAS

Transmisión de datos. Medios de transmisión. Comunicación asíncrona local. Comunicación de larga distancia, portadores y módems.

Transmisión de paquetes. Paquetes, cuadros y detección de errores. Tecnologías de LAN y topologías de red. Direccionamiento de hardware e identificación de tipo de cuadro. Alambreado, topología física y hardware de interfaz de las LAN. Extensión de las LAN. Tecnologías de WAN y enrutamiento. Propiedades de las redes paradigmas de servicio y desempeño. Protocolos y capas.

Interconectividad. Conceptos, arquitectura y protocolos. IP y ARP. Datagramas IP y reenvío de datagramas. Encapsulamiento IP. IPV6. Mecanismo de reporte de errores. TCP

Aplicaciones de Red. Interacción cliente servidor. Interfaz de socket. DNS. Correo electrónico. Transferencia y acceso remoto de archivos. WWW. Administración y seguridad en redes. Configuración

2014. AUDIOVISIÓN 1

Principios del lenguaje y del discurso audiovisual. Relaciones espacio-tiempo cinematográfico. Introducción a la estructura dramática clásica. Unidades Narrativas: plano, escena y secuencia. La Puesta en Escena (1er nivel): decorados y escenarios, vestuario y maquillaje, iluminación, expresión y movimiento de las figuras. La Puesta en Plano: planos fijo-movimiento, composición del encuadre en movimiento, el campo y fuera de campo, ejes y continuidad cinematográfica. Principios y funciones del montaje. Continuidad y discontinuidad. Formas de enlace: corte directo, fundido encadenado, fundido a negro, insert y morphing. Referentes y funciones de la música.

2015. HISTORIA SOCIOCULTURAL DEL ARTE 3

El último cuarto del siglo XIX La obra de arte total. Simbolismo. El arte como unidad de vivencia. Monstruos Míticos, Cuerpos Fragmentados y un ser prostituido. *Viaje al corazón de las tinieblas*. Fotografía como registro de la violencia en el siglo XIX. La mujer fatal como arquetipo. Movimientos de ruptura y vanguardias del siglo XX. Die Brücke. Fauvismo. *Las Femineilles D'Avignon (Munch)* como hito en la historia social del arte. Cubismo. Referentes literarios iconográficos y cinematográficos de la primera guerra. Periodo de entreguerras. Los nacionalismos. El expresionismo en el cine. La crisis del colonialismo. Nacimiento de la conciencia artística en América Latina. Muralismo. Indigenismo. El arte en Argentina 1930-1950 Conflictos nacionalistas en Sudamérica: La Guerra del Chaco Movimientos de vanguardia posteriores a la segunda guerra mundial. El género documental y la Guerra Fría en América Latina. Los sesenta. Arte pop arte de la imagen popular. Los movimientos de resistencia en Argentina. Arte como reacción. *Tucumán arde. Arte destructivo*. La era de la ansiedad. Del "shocker pop" al realismo crítico-social Vietnam. Figuración fantástica arte psicodélico y superrealismo o hiperrealismo la nueva figuración y el retorno a las imágenes arte de comportamiento y body art Los últimos movimientos del siglo XX. Un mundo hiperconectado. Video arte. Artes multimediales. El arte en la era del vacío. Hibridización. Arte y hedonismo.

Título Obtenido: TÉCNICO EN ARTES MULTIMEDIALES

3º año

3016. PROYECTO VISUAL 3

Modulación de la luz. Modulación interior y exterior de la luz. El espacio visual como campo. Proyección de imágenes sobre objetos y pantallas no planas. Teoría de la anamorfosis. Organología visual e improvisación visual.

Generación algorítmica de imágenes. Conceptos fundamentales e historia. Principios teórico-prácticos del software generación algorítmica de imágenes. Fundamentos técnicos. Paradigmas implícitos en su interfaz.

Modelos de la información y algoritmos fundamentales. Aplicación al desarrollo proyectual. Pertinencia de su utilización. Estado del arte y proyección. Evaluación crítica.

Procesamiento de imágenes en tiempo real. Conceptos fundamentales e historia. Principios teórico-prácticos del software de procesamiento de imagen en tiempo real. Fundamentos técnicos. Paradigmas implícitos en su interfaz. Modelos de la información y algoritmos fundamentales. Aplicación al desarrollo proyectual. Pertinencia de su utilización. Estado del arte y proyección. Evaluación crítica.

Modelado tridimensional. Teorías del espacio. Fundamentos de la geometría multidimensional. Propiedades de los sólidos regulares y semiregulares. Sólidos complejos. Sólidos recursivos. Nociones de geometría fractal.

Principios teórico-prácticos del software de modelado tridimensional, Fundamentos técnicos. Paradigmas implícitos en su interfaz. Modelos de la información y algoritmos fundamentales. Aplicación al desarrollo proyectual. Pertinencia de su utilización. Estado del arte y proyección. Evaluación crítica.

Imagen estereoscópica y Holografía. Fundamentos fisiológicos y técnicos de la visión binocular. Historia de la fotografía estereoscópica, sus tecnologías y dispositivos. Cine y video estereoscópico. Fundamentos físicos y tecnológicos de la holografía. Historia del láser y la técnica holográfica. Posibilidades actuales, estado del arte y proyección.

Crítica de la arquitectura visual. Sistemas de composición, teorías de la percepción visual y narrativa formal. Alogística de la imagen, sistemas cerrados, sistemas abiertos. Videoarte y performática visual. Crítica al concepto de género y su ruptura.

3017. LABORATORIO DE SONIDO 3

Instrumentos musicales virtuales. El protocolo de comunicación MIDI. Tipos de mensajes. Sincronismo. Programas de secuenciación y edición MIDI. Controladores. Utilización de la norma MIDI como control de procesos de audio digital.
Procesamiento de sonido y música en tiempo real. Revisión y ampliación de conceptos de audio digital en relación al procesamiento en tiempo real. Entornos de programación en lenguajes simbólicos y gráficos. Programación de aplicaciones de síntesis y transformación en entornos basados en interfaces gráficas.
Interacción. Utilización de controladores e interfaces para la transformación de parámetros sonoros y musicales. Detección de los parámetros de una fuente sonora externa. Detección de los parámetros de una imagen digital. Diseño y realización de instalaciones sonoras interactivas a partir de la programación.
Composición automática. Introducción a la generación de estructuras sonoras y musicales a partir de algoritmos de composición. Parámetros involucrados en la construcción sonora. Aplicación de funciones probabilísticas y aleatoriedad controlada.

3018. ARTES MULTIMEDIALES 3

Nuevas interfaces físicas: conceptos de interface, interfaces físicas e interfaces virtuales. Tipos de interfaces físicas. Interfaces de entrada y de salida. Sensores y actuadores. La interface, la metáfora y la inmersión desde el uso de nuevas interfaces. Tipos de metáfora: ambiente, objeto, sujeto. La interface y el comportamiento del usuario. Comportamiento de la metáfora: presencia y conciencia de la metáfora.
La interface y el cuerpo: tipos captación del cuerpo. Interfaces para el cuerpo: de la sombra al esqueleto. Relación entre invisibilidad de la interface e inmersión. Relación entre interface, cuerpo y construcción de entorno.
Realidades mixtas: de los Entornos Virtuales a la Realidad Aumentada. Interfaces para la fusión físico/virtual: de las pantallas sensibles al video holográfico. Interfaces tangibles. *Ambient Design*.
Arte, ciencia y tecnología: nuevos paradigmas y el arte: Teoría del Caos, Teoría de la Complejidad, la Sinérgica. La simulación de sistemas complejos, simulación de sistemas físicos naturales. Los sistemas auto-organizados: la Inteligencia y la Vida Artificial: Los Algoritmos Genéticos, el Bio-Arte, el Arte Genético y el Arte Transgénico. La Computación Afectiva.

3019. AUDIOVISIÓN 2

Sistema Narrativo Clásico (2do nivel). Idea, Storyline, Sinopsis, Argumento. Guion Literario, Guion Técnico y Story Board. Sistemas No Narrativos: Asociativo, Categórico, Retórico y Abstracto.
Puesta en Plano (2do nivel). El plano secuencia. Puesta en Escena (2do nivel).
Puesta en Serie (2do nivel). Dimensiones: relaciones gráficas, rítmicas, espaciales y temporales. Estructuras Narrativas Lineales y No Lineales. Analepsis (flashback) y Prolepsis (flashforward). Otras formas de enlace: insert, morphing, subdivisión de encuadres.
El ritmo. Organización rítmica. Ritmos elementales y campos rítmicos. Operaciones rítmicas. Ritmos reversibles e irreversibles.
Banda Sonora: Montaje de texto, foley y música. Relaciones entre el montaje visual y el montaje sonoro.
Musicalización. Aspectos formales, narrativos y expresivos. Géneros y Estilos.
Nuevas Narrativas. Cinema Expandido.

3020. INFORMÁTICA APLICADA 2

Tecnologías para la construcción de instalaciones interactivas y performance multimedia.
Control de sonido y video en tiempo real: lenguajes de programación para el control de sonido y video en tiempo real. Paradigma de programación visual por conexión de objetos. Transformación de datos y señales. Lenguajes de programación estructurada (tipo C) y el uso de librerías especializadas.
Introducción a las Nuevas Interfaces físicas para interactividad: Tipos de interfaces físicas de entrada y salida. Sensores, tipos de sensores: digitales, analógicos. Actuadores: motores, tipos de motores, sistemas de iluminación. Placas digitalizadoras, introducción a los microcontroladores.
Captura de movimiento: tipos de captura de movimiento. Capturas ópticas de video. Captura por sustracción, obtención de parámetros del movimiento. Localización en el espacio, y captación por regiones. Software de detección, análisis y control de movimiento y gesto corporal en tiempo real.
Realidad Aumentada: Reconocimiento de patrones. Reconocimiento de perspectiva y posición. Nuevos sistemas de proyección. Software para generación de Realidad Aumentada. Software de animación 3D en tiempo real.
Sistemas de Realidad Aumentada mediante pantallas gigantes sensibles al tacto y otros sistemas de proyección y captación. Generación de gráfica en tiempo real. Captación de movimiento y su aplicación a la animación de Avatares. Generación de Entornos Virtuales.

4º año

4021. ARTES MULTIMEDIALES 4

Internet y la conectividad: los sistemas de redes y la interactividad colaborativa. Ecología de Redes: Hipertextualidad, Interactividad, Conectividad. Los espacios de registro, construcción y generación de contenidos comunitarios. Los espacios de participación colectiva: Hacktivismo, Activismo, Net-art. Orígenes y tendencias en el net-art, enfoques internacionales y efectos locales. Redes colaborativas y net-art. Los mundos virtuales en Internet.

Tele-presencia: Sistemas básicos de tele-presencia y tele-acción. La presencia a distancia y sus modos de representación. Nuevas interfaces aplicadas a los sistemas de tele-presencia. Sistemas de control de actuadores a distancia. La inmersión, su relación con los sistemas sensoriales y sus interfaces. El arte y la Tele-presencia.

Conectividad, Tele-presencia y las tecnologías inalámbricas: Los dispositivos inalámbricos, como interfaces de interacción. Sistemas distribuidos con tecnologías inalámbricas. Sistemas autónomos e inteligencia distribuida. Interacción cliente servidor desde web 2.0. Relaciones entre formatos 2.0 y convergencia tecnológica. Desde las interfaces tangibles pasando por la computación ubicua hasta la *wearable computing*.

4022. FILOSOFÍA Y ESTÉTICA

Líneas fundamentales en la historia de la estética: Platón, Aristóteles. La noción de "arte" en la Edad Media. El nacimiento de la estética en la modernidad: Kant. La filosofía del arte en el siglo XIX: Hegel y Nietzsche. Corrientes de la estética contemporánea. Escuela de Frankfurt. La línea francesa: Derrida, Deleuze, Foucault. Los problemas filosóficos y sus vínculos con las manifestaciones artísticas. El arte como experimentación filosófica. Problemas de la estética contemporánea: el arte después de Auschwitz. La cuestión del arte "posthistórico". Los artistas y las reflexiones sobre su tarea. Análisis de la ontología implícita en los fundamentos de la creación artística.

4023. ORGANIZACIÓN Y PRODUCCIÓN DE EVENTOS

Mercado, Industria cultural. Sistemas de comercialización. Marketing operacional y Marketing estratégico. Concepto de posicionamiento. Marketing en asociaciones no lucrativas. Características específicas de la producción y comercialización de bienes culturales y medios comunicacionales. Investigación de productos, investigación publicitaria, Organizaciones estatales y ONG. Organización, producción y mantenimiento de empresas multimediales.

4024. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Historia del concepto de método. El método en las ciencias exactas. Modos de demostración, formas lógicas y método axiomático. Demostración constructiva, por el absurdo e inductiva. El método hipotético deductivo. El método Abductivo. Forma lógica de la abducción. Metodología en las ciencias sociales. Metodología en las disciplinas proyectuales. El método fenomenológico. El método estructuralista. La deconstrucción. El análisis del discurso.

Diversos paradigmas sobre la investigación. Modalidades disciplinares. Objetivos, tipos, etapas y diseño de la investigación. Técnicas de investigación.

El concepto de método e investigación en las artes.

4025. HISTORIA DE LAS ARTES AUDIOVISUALES

Los orígenes del espectáculo audiovisual. La influencia de la fotografía. Los pioneros. El arte del cine mudo. El cine sonoro y su evolución: Hollywood y el cine de autor.

El surgimiento de la radiodifusión. Los modelos de difusión. Los géneros radiofónicos.

El origen de la televisión. La construcción de un nuevo lenguaje audiovisual. El debate entre cultura y entretenimiento. La información como espectáculo.

Los orígenes del espectáculo nacional. El cine mudo. Los Hermanos Podestà.

Los antecedentes del cine argentino y su evolución: cine de estudios y Nuevo cine argentino.

Surgimiento y principales géneros radiofónicos en la Argentina. El radioteatro. Radio y tango.

Géneros televisivos. La telenovela y el humor. Canales estatales y privados.

El debate sobre la ley de radiodifusión en la Argentina. Política audiovisual y Estado.

Medios audiovisuales, presente y futuro. El control de los medios de comunicación. Lo audiovisual y el pensamiento abstracto.

4026. SEMINARIO DE ACTUALIZACIÓN A

Estos seminarios tienen el objeto de integrar a la carrera los últimos avances creativos tecnológicos vinculados con las artes multimediales. Serán dictados por diferentes artistas, investigadores, científicos y especialistas en tecnología aplicada a la producción multimedia que presenten proyectos innovadores en las áreas involucradas.

40276. SEMINARIO DE ACTUALIZACIÓN B

Ídem 4025.

5º año

5027. PROYECTO DE GRADUACIÓN

Título Obtenido: LICENCIADO EN ARTES MULTIMEDIALES



8. CUADRO DE CONGRUENCIAS

Relación entre Materias y Alcances del título

ALCANCES	1	2	3	4	5
MATERIAS					
PROYECTO VISUAL 1		X	X		
LABORATORIO DE SONIDO 1		X	X		
INFORMÁTICA GENERAL			X		
ARTES MULTIMEDIALES 1	X			X	X
HISTORIA SOCIOCULTURAL DEL ARTE 1 Y 2				X	
SEMIOLÓGIA GENERAL				X	
SEMIÓTICA DEL ARTE AUDIOVISUAL				X	
PROYECTO VISUAL 2		X	X		
LABORATORIO DE SONIDO 2		X	X		
INFORMÁTICA APLICADA 1			X		X
ARTES MULTIMEDIALES 2	X			X	X
TECNOLOGÍA DE REDES INFORMÁTICAS			X		
AUDIOVISIÓN 1		X			
HISTORIA SOCIOCULTURAL DEL ARTE 3				X	
PROYECTO VISUAL 3		X	X		
LABORATORIO DE SONIDO 3		X	X		
ARTES MULTIMEDIALES 3	X			X	X
INFORMÁTICA APLICADA 2			X		X
HISTORIA DE LAS ARTES AUDIOVISUALES				X	
AUDIOVISIÓN 2		X			
ARTES MULTIMEDIALES 4	X			X	X
FILOSOFÍA Y ESTÉTICA				X	
ORGANIZACIÓN Y PRODUCCIÓN DE EVENTOS	X				
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN					X
SEMINARIO DE ACTUALIZACIÓN A	X	X	X	X	X
SEMINARIO DE ACTUALIZACIÓN B	X	X	X	X	X

ILPA
<i>[Handwritten mark]</i>
<i>[Handwritten mark]</i>
<i>[Handwritten mark]</i>

9. DESCRIPCIÓN DE LAS MODIFICACIONES INTRODUCIDAS

	Plan vigente	Plan propuesto	Observaciones
Asignaturas que cambian de denominación	Lenguaje Audiovisual 1 (C-3) Lenguaje Audiovisual 2 (C-3) Lenguaje Audiovisual 3 (C-3)	Audiovisión 1 (C-3) Audiovisión 2 (A-3)	Se conserva la carga horaria total. Se combinan los niveles 2 y 3 en una asignatura anual.
Asignaturas que se sustituyen	Diseño Multimedial 1 (C-4) Diseño Multimedial 2 (C-4) Diseño Multimedial 3 (C-4) Diseño Multimedial 4 (C-4) Diseño Multimedial 5 (C-4) Diseño Multimedial 6 (C-4) Taller de Producción Multimedial 1 (C-4) Taller de Producción Multimedial 2 (C-4) Taller de Producción Multimedial 3 (C-4) Taller de Producción Multimedial 4 (C-4) Taller de Producción Multimedial 5 (C-4) Taller de Producción Multimedial 6 (C-4)	Artes Multimediales 1 (A-5) Artes Multimediales 2 (A-5) Artes Multimediales 3 (A-5) Artes Multimediales 4 (A-5)	Se integran y redistribuyen los contenidos de Diseño Multimedial y Taller de Producción Multimedial en Arte Multimedial.
	Taller de Sonido 1 (C-4) Taller de Sonido 2 (C-4) Taller de Sonido 3 (C-4) Taller de Sonido 4 (C-4) Lenguaje Sonoro 1 (C-3) Lenguaje Sonoro 2 (C-3) Lenguaje Sonoro 3 (C-3)	Laboratorio de Sonido 1 (A-4) Laboratorio de Sonido 2 (A-4) Laboratorio de Sonido 3 (A-4)	Se integran y redistribuyen los contenidos de Taller de Sonido y Lenguaje Sonoro en Laboratorio de Sonido y Música.
	Taller de Imagen 1 (C-4) Taller de Imagen 2 (C-4) Taller de Imagen 3 (C-4) Taller de Imagen 4 (C-4) Lenguaje Visual 1 (C-3) Lenguaje Visual 2 (C-3) Lenguaje Visual 3 (C-3)	Proyecto Visual 1 (A-4) Proyecto Visual 2 (A-4) Proyecto Visual 3 (A-4)	Se integran y redistribuyen los contenidos de Taller de Imagen y Lenguaje Visual en Laboratorio de Imagen.
	Informática 1 (C-4) Informática 2 (C-4) Informática 3 (C-4) Informática 4 (C-4)	Informática General (A-4) Informática Aplicada 1 (A-4) Informática Aplicada 2 (A-4)	Se redistribuyen los contenidos de Informática en Informática General e Informática Aplicada.
	Historia del Cine (C-2) Historia de los Medios Audiovisuales (C-2) Historia de los Medios Audiovisuales en la Argentina (C-2)	Historia de las Artes Audiovisuales (A-3)	Se combinan las tres asignaturas en una sola anual. Se conserva la carga horaria total.

Asignaturas que se suprimen	Fundamentos Teóricos de la Producción Artística (C - 2)		Las materias teóricas existentes brindan un marco conceptual adecuado.
Asignaturas que cambian de año	Semiótica de las Artes Audiovisuales (C - 2)		A efectos de un mejor aprovechamiento de la franja horaria
Asignaturas que se incorporan		Tecnología de Redes Informáticas (C - 4)	A efectos de ampliar la salida laboral.
Ampliación o reducción de la carga horaria	Diseño Multimedial 1 a 6 (C-4) y Taller de Producción Multimedial 1 a 6 (C-4) Total 768 horas.	Artes Multimediales 1 a 1 (A - 5) Total: 640 horas.	Se reduce la carga horaria total debido al traspaso de contenidos a la asignatura Informática Aplicada.
	Informática 1 a 4 (C - 4) Total: 256 horas.	Informática General (A - 4) Informática Aplicada 1 y 2 (A - 4) Total: 384 horas.	
	Filosofía y Estética 1 y 2 (C - 2) Total: 64 horas	Filosofía y Estética (A - 4) Total: 128 horas.	Se duplica la carga horaria total a fin de brindar el marco teórico adecuado.
	Historia del Sociocultural del Arte 1 - 3 (C - 2) Total: 96 horas	Historia Sociocultural del Arte 1 - 3 (C-3) Total: 144 horas.	Se incrementa la carga horaria a fin de brindar el marco teórico adecuado.



Handwritten signature.

10. ESQUEMA DEL PLAN DE ESTUDIOS

1º AÑO	PV 1	LS 1	AM 1	IG	IISA 1	HSA 2	SG	SAAV
2º AÑO	PV 2	LS 2	AM 2	IA 1	HSA 3	AV 1	TRI	
3º AÑO	PV 3	LS 3	AM 3	IA 2	AV 2			
4º AÑO	FyE	HAA	AM 4	OPE	M de I	SEMA	SEMA	SEMA

- P V: Proyecto Visual
- L S: Laboratorio de Sonido
- A M: Artes Multimediales
- I G: Informática General
- I A: Informática Aplicada
- H S A: Historia Sociocultural del Arte
- H A A: Historia de las Artes Audiovisuales
- S G: Semiología General
- S A A V: Semiótica de las Artes Audiovisuales
- T R I: Tecnología de Redes Informáticas
- A V: Audiovisión
- F Y E: Filosofía y Estética
- O P E: Organización y Producción de Eventos
- M de I: Metodología de la Investigación
- S E M: Seminarios



[Handwritten Signature]
 Dra. GIPRINA STRAZI
 Secretaria Administrativa
 del Consejo Superior
 N. A.

[Handwritten Signature]
 Prof. LILIANA D. DEMAYO
 RECTORA
 I. U. N. A.