

QUILMES, 04 de abril de 2019

VISTO el Expediente 827-0737/2019 y

CONSIDERANDO:

Que mediante el citado expediente se tramitan las actuaciones concernientes a la creación del "Premio a la Innovación en Artes y Tecnologías de la Escuela Universitaria de Artes 2019".

Que la Escuela Universitaria de Artes desde su creación ha promocionado enfáticamente el desarrollo de las carreras de grado y pregrado que forman recursos humanos para la práctica artística y profesional en el ámbito de la producción artístico-tecnológica.

Que las carreras que componen ese universo disciplinar tienen como uno de sus propósitos el de fomentar el cruce entre las artes y las tecnologías.

Que en la Universidad existen Programas y Proyectos de I+D cuya actividad se basa en el trabajo y la producción relacionada con el arte, la producción digital, la música y la tecnología, y mediante los cuales se forman recursos humanos a través del desarrollo de Tesis de grado, Trabajo Final Integrador, Seminarios de Investigación y Tesis Doctorales.

Que es importante apoyar a los/las estudiantes y graduados/as de la Escuela Universitaria de Artes en la visualización y soporte de proyectos vinculados a la práctica artística, ya que éstos se desarrollan activamente en diferentes ramas de esta articulación entre tecnología y arte como lo es la programación, la narrativa y diseño conceptual, la generación de entornos, la producción audiovisual, los proyectos transmedia, el arte sonoro y la innovación tecnológica, entre otras disciplinas, a través de asignaturas específicas y a través de talleres proyectuales de obra, como también a través de cursos extracurriculares.



Que la Secretaría de Innovación y Transferencia Tecnológica, se encuentra trabajando en diversos proyectos en conjunto con la Escuela Universitaria de Artes, y ha mostrado su interés en apoyar la identificación, consolidación y/o promoción de proyectos tecnológicos.

Que la Secretaría de Educación Virtual a través del Programa Universidad Virtual de Quilmes promociona y fomenta las actividades de innovación, transferencia y desarrollo digital en el ámbito de la educación en entornos virtuales.

Que tanto la Escuela Universitaria de Artes, como la Secretaría de Innovación y Transferencia Tecnológica y la Secretaría de Educación Virtual a través del Programa Universidad Virtual de Quilmes han asignado fondos para cubrir los premios de la convocatoria.

Que es de interés de la institución generar conocimiento y abrir un ámbito propicio para la producción artística entendiendo al arte como un lenguaje universal que se despliega activamente en el cruce con la tecnología y que permite a artistas estudiantes y graduados que sean visibilizados en circuitos de transferencia a nivel nacional e internacional, en una clara apuesta a la promoción de las expresiones artísticas del territorio de pertenencia de la UNQ.

Que las comisiones de Asuntos Académicos, de Interpretación, Reglamento, Planificación y Presupuesto, y de Investigación, Extensión y Transferencia han emitido despacho con criterio favorable.

Por ello,

**EL CONSEJO DE ESCUELA
DE LA ESCUELA UNIVERSITARIA DE ARTES
RESUELVE:**



ARTICULO 1º: Crear el Premio a la Innovación en Artes y Tecnologías de la Escuela Universitaria de Artes 2019, destinado a estudiantes y graduados de las carreras de la Escuela Universitaria de Artes de la UNQ.

ARTICULO 2º: Aprobar las Bases y Condiciones, la convocatoria a proyectos y el formulario de inscripción para el Premio a la Innovación en Artes y Tecnologías de la Escuela Universitaria de Artes 2019 que, como anexos I, II y III, integran la presente resolución.

ARTICULO 3º: Regístrese, comuníquese y archívese.

RESOLUCIÓN (C.E.) Nº: 028/19



Lic. Diego Romero Mascaró
Director
Escuela Universitaria de Artes
Universidad Nacional de Quilmes



Anexo I

Bases y condiciones

Premio a la Innovación en Artes y Tecnologías de la Escuela Universitaria de Artes 2019

SOBRE EL PREMIO

Este premio tiene la finalidad de incentivar, promover y fomentar la formación de equipos multidisciplinarios, el desarrollo de artistas, la producción de obras de arte y el diseño y desarrollo tecnológico aplicado a la práctica artística de los estudiantes y graduados de la Escuela Universitaria de Artes de la Universidad Nacional de Quilmes.

SOBRE LA TEMÁTICA

La temática de la convocatoria, para esta edición del premio, será **“Géneros, Arte y Luchas Políticas Contemporáneas”**.

SOBRE LA CONVOCATORIA

El Premio se divide en dos etapas. En una primera instancia se elegirán cinco (5) anteproyectos por cada categoría de acuerdo a su grado de pertinencia (según innovación, creatividad y factibilidad). Los proyectos seleccionados deberán participar de talleres y/o tutorías de ajuste y fortalecimiento, dictados por la Secretaría de Innovación y Transferencia Tecnológica y la Escuela Universitaria de Artes de la UNQ, con el objeto de mejorar las características de las propuestas. En una segunda instancia, al finalizar los talleres y/o tutorías se realizará la selección de un (1) proyecto ganador por cada categoría, de acuerdo a los criterios detallados en este reglamento.

Los talleres y/o tutorías para el desarrollo y fortalecimiento de los proyectos, serán establecidos por la Secretaría de Innovación y Transferencia Tecnológica de la UNQ (SITTEC) y la Escuela Universitaria de Artes luego de terminada la convocatoria y la selección de los anteproyectos. Es condición tener el 80% de asistencia a los talleres y/o tutorías de seguimiento para poder participar de la segunda etapa de selección.

SOBRE LOS PARTICIPANTES

Podrán postularse a la convocatoria estudiantes y graduados de las carreras de la Escuela Universitaria de Artes, de manera individual o grupal.



En el caso de una presentación grupal, todos los integrantes deben ser estudiantes o graduados de alguna de las carreras de la Escuela Universitaria de Artes. El número máximo de integrantes es fijado en cada categoría.

No podrán postularse a esta convocatoria aquellos estudiantes o graduados que pertenezcan a la planta interina u ordinaria docente o administrativa y de servicios de la Universidad Nacional de Quilmes.

SOBRE LAS CATEGORÍAS

Categoría 1: Premio a la Innovación en producción de obra de arte digital. Podrán presentarse de manera individual o grupal en equipos de hasta tres (3) integrantes.

Son competencia de esta categoría las instalaciones electrónicas, net art, instalaciones interactivas, visualizaciones de datos, obras de resignificación de las redes sociales, realidad aumentada, realidad virtual y virtualidad aumentada, instalaciones electrónicas, instalaciones sonoras, objetos sonoros, instalaciones interactivas, y otras propuestas que contemplen la interacción, los entornos virtuales y la colaboración como *leitmotiv*.

Se entregará un (1) premio a la Innovación en producción de obra de arte digital.

El premio consiste en una ayuda económica para solventar los gastos de producción de obra de hasta \$20.000,00 (Pesos veinte mil con cero centavos), una certificación institucional y asesoramiento para el desarrollo de obra, montaje final y exhibición.

Categoría 2: Premio a la Innovación en producción de obra de arte digital audiovisual con narrativa transmedia. Podrán presentarse de manera individual o grupal en equipos de hasta cinco (5) integrantes.

La duración de la pieza audiovisual deberá ser de 7 a 10 minutos con créditos incluidos. El audiovisual oficia como base de la narrativa transmedia que se expandirá/continuará a otros lenguajes, medios y/o plataformas. Es necesario considerar audiencias activas, que tenga posibilidad de interactuar y/o crear. Son competencia de esta categoría las series web, los webdocs, los cortometrajes de diversos géneros como poesía visual, piezas de animación, etc. y otras propuestas que contemplen la realización audiovisual como base y narrativa expandida como *leitmotiv*.

Se entregará un (1) premio a la Innovación en producción de obra de arte digital audiovisual con narrativa transmedia.

El premio consiste en una ayuda económica para solventar los gastos de producción de obra de hasta \$20.000,00 (Pesos veinte mil con cero centavos),



una certificación institucional y el asesoramiento para el desarrollo de obra, montaje final y exhibición.

Categoría 3: Premio a la Innovación y Transferencia en Artes y Tecnología. Podrán presentarse de manera individual o grupal en equipos de hasta tres (3) integrantes.

Son competencia de esta categoría aquellos proyectos que involucren prototipos de software o hardware (tanto analógico como digital) o su combinación aplicados a la práctica artística y/o otras propuestas que contemplen el desarrollo tecnológico del arte contemporáneo como *leitmotiv*.

Se entregará un (1) premio a la Innovación y Transferencia en Artes y Tecnología.

El premio consiste en una ayuda económica para solventar los gastos de producción de obra de hasta \$20.000,00 (Pesos veinte mil con cero centavos), una certificación institucional y asesoramiento para el desarrollo de obra, montaje final y exhibición.

Categoría 4 Premio a la innovación en composición con medios mixtos para el diseño escénico-musical

Podrán presentarse de manera individual o grupal en equipos de hasta tres (5) integrantes.

Son competencia de esta categoría aquellas producciones de obras realizadas con medios mixtos para la escena: acústico, electroacústico, con desarrollo audiovisual, con diseño y/o programación de software y hardware, así como también con dispositivos para la producción específica de la obra. La convocatoria está abierta a propuestas de teatro musical, ópera, danza como también aquellos formatos que impliquen propuestas audiovisuales que involucren utilización de video, diseño lumínico, mapping, etc. incluyendo la posibilidad de combinar estos formatos desde un desarrollo multimedial para el diseño de la escena como *leitmotiv*.

Se entregará un (1) premio a la Innovación en composición con medios mixtos para el diseño escénico-musical.

El premio consiste en una ayuda económica para solventar los gastos de producción de obra de hasta \$20.000,00 (Pesos veinte mil con cero centavos), una certificación institucional y asesoramiento para el desarrollo de obra, montaje final y exhibición.



SOBRE LA PRESENTACIÓN DE LOS ANTEPROYECTOS

Se podrán realizar presentaciones individuales o grupales de acuerdo a lo especificado para cada categoría que involucren, en el desarrollo técnico

conceptual de la obra de arte algún grado de innovación en la práctica artística. En el caso de una presentación grupal, todos los integrantes deberán ser estudiantes o graduados de alguna de las carreras de la Escuela Universitaria de Artes y deberán designar un responsable de la misma.

Los anteproyectos deberán presentarse en el formato y la fecha establecidos en la convocatoria. Toda presentación extemporánea, o que no cumpla con los requisitos establecidos será desestimada.

Los derechos de autor y la propiedad intelectual de los proyectos ganadores y no ganadores son responsabilidad y quedarán en manos de sus integrantes. Queda bajo su exclusiva responsabilidad hacer los registros pertinentes para proteger su propiedad. La participación en el PREMIO exime a la Universidad Nacional de Quilmes de toda responsabilidad en este sentido. Asimismo, los derechos de exhibición y reproducción serán cedidos por los autores a la Universidad Nacional de Quilmes.

La Universidad Nacional de Quilmes, a través tanto de la Escuela Universitaria de Artes como de la Secretaría de Innovación y Transferencia Tecnológica y de la Secretaría de Educación Virtual a través del Programa Universidad Virtual de Quilmes, se reserva el derecho de comunicación y difusión tanto de los proyectos ganadores como no ganadores. La sola presentación del anteproyecto implica la aceptación de todas las condiciones establecidas en este reglamento.

La presentación de los anteproyectos deberá incluir el formulario de inscripción propuesto para la convocatoria (Anexo III) y el *curriculum vitae*, con datos personales completos -incluyendo correo electrónico y teléfono para contactos- de cada integrante. En el caso de presentaciones de estudiantes, se exigirá además la constancia de alumno regular, mientras que en el caso de presentaciones realizadas por graduados se requerirá una fotocopia del certificado analítico o de título en trámite.

La sola presentación del anteproyecto implica la aceptación de todas las condiciones establecidas en este reglamento.

SOBRE LA EVALUACIÓN

Tanto en la primera como en la segunda etapa, las propuestas serán evaluadas por un Comité Evaluador conformado por quienes se encuentren a cargo de la Dirección de la Escuela Universitaria de Artes, la Secretaría de Innovación y Transferencia Tecnológica y la Secretaría de Educación Virtual a través del Programa Universidad Virtual de Quilmes, o a quienes éstas designen. Para la evaluación de los anteproyectos en cada categoría el Comité Evaluador, elegirá y sumará a dos especialistas, referentes disciplinares.

Los integrantes responsables de los anteproyectos seleccionados serán notificados por teléfono o por correo electrónico sobre el resultado de su presentación. Tanto en la primera como en la segunda etapa del Premio la



selección de los anteproyectos ganadores se basará en los siguientes criterios que establecerán un orden de mérito:

- correcta presentación del proyecto según el reglamento establecido en esta resolución.
- grado de innovación de la propuesta en el campo de las artes. Este será determinado por el Comité Evaluador en una escala entre 1 y 35.
- grado de creatividad de la propuesta en el campo de las artes. Este será determinado por el Comité Evaluador en una escala entre 1 y 35.
- grado de factibilidad del propuesta. Este será determinado por el Comité Evaluador en una escala entre 1 y 30.

ANEXO RESOLUCIÓN (C.E.) N° 028/19



Lic. Diego Romero Mascaró
Director
Escuela Universitaria de Artes
Universidad Nacional de Quilmes

Anexo II
Convocatoria para la presentación de anteproyectos para el
Premio a la Innovación en Artes y Tecnologías de la Escuela Universitaria
de Artes 2019

La Escuela Universitaria de Artes junto con la Secretaría de Innovación y Transferencia Tecnológica y la Secretaría de Educación Virtual a través del Programa Universidad Virtual de Quilmes de la Universidad Nacional de Quilmes convocan a estudiantes y graduados de las carreras de la Escuela Universitaria de Artes la Universidad Nacional de Quilmes a presentar anteproyectos que involucren innovación en artes y tecnologías para todas las categorías y subcategorías contempladas en este premio. (Ver Anexo I: Bases y Condiciones)

La temática de la convocatoria de 2019 es **“Géneros, Arte y Luchas políticas Contemporáneas”**

En una primera instancia se elegirán cinco (5) anteproyectos por cada categoría, de acuerdo a su grado de pertinencia según innovación, creatividad y factibilidad. Los proyectos seleccionados deberán participar de talleres y/o tutorías de ajuste y fortalecimiento, dictados por la Secretaría de Innovación y Transferencia Tecnológica y la Escuela Universitaria de Artes de la Universidad Nacional de Quilmes con el objeto de mejorar las características de las propuestas. En una segunda instancia, al finalizar los talleres y/o tutorías, se realizará la selección del proyecto ganador por cada categoría.


Presentación del anteproyecto

La misma deberá incluir el formulario de inscripción propuesto para la convocatoria (Anexo III) y *curriculum vitae* con datos personales completos que incluya correo electrónico y teléfono para contactos de cada integrante que participe de la presentación. Para estudiantes se exige la Constancia de Alumno Regular. Para graduados fotocopia del certificado analítico o de título en trámite. Los graduados deberán haber completado su formación de grado con posterioridad al 30 de abril de 2014.

La presentación del anteproyecto podrá realizarse personalmente o ser enviada por correo electrónico desde el día 8 de abril de 2019 al 30 de junio de 2019, con el asunto: Convocatoria “Premio a la Innovación en Artes y Tecnologías de la Escuela Universitaria de Artes 2019”, a la siguiente dirección: escueladeartes@unq.edu.ar

Las propuestas serán evaluadas por el Comité Evaluador (ver Anexo I: Bases y Condiciones). Cualquier situación no prevista en esta convocatoria será resuelta por este Comité y sus decisiones serán inapelables.

ANEXO RESOLUCIÓN (C.E.) N° 028/19



Lic. Diego Romero Mascaró
Director
Escuela Universitaria de Artes
Universidad Nacional de Quilmes

Anexo III

Formulario de Inscripción: Convocatoria de anteproyectos para el Premio a la Innovación en Artes y Tecnologías de la Escuela Universitaria de Artes 2019. (Ver Bases y condiciones)

TÍTULO DEL ANTEPROYECTO

INTEGRANTES

Nombre	DNI	Teléfono	Correo electrónico

INTEGRANTE RESPONSABLE

Nombre	DNI	Teléfono	Correo electrónico

Manifiesto mi conformidad con las bases y condiciones de esta convocatoria.

.....
Firma del responsable de la presentación

Indicar la categoría a la cual se presentan:

DESCRIPCIÓN DEL ANTEPROYECTO

- 1. Desarrollo conceptual - Resumen (máximo 200 palabras):** Indicar brevemente en qué consiste el anteproyecto que presenta. Tenga en cuenta que el comité realizará la evaluación únicamente a partir de su descripción, por lo que es necesario que explicité de la forma más clara



posible las cualidades de su propuesta. Adjuntar presentación de gui3n y/o sinopsis argumental.

2. **Grado de avance del anteproyecto o instancia del desarrollo:** Indicar si se tiene un dise3o previo o ya cuenta con alguna etapa completada del desarrollo de su propuesta.
3. **Documentaci3n:** Si posee fotos, esquemas o videos que muestren todas o algunas caracteristicas del anteproyecto, adjunte los links donde pueden ser visualizados por el comit3 evaluador. En el caso de las im3genes pueden ser adjuntadas a este formulario.
4. **Necesidades t3cnicas que crea conveniente establecer:** Establezca qu3 necesidades t3cnicas son necesarias para cubrir el desarrollo total del ante proyecto para cumplimentar cada etapa de la propuesta.
5. **Tecnologías utilizadas:** Indique qu3 recursos t3cnicos utiliza/utilizar3 para el desarrollo del anteproyecto y en el caso que corresponda indique si las tecnologías son de libre uso o privativas. Si no est3 seguro de saberlo, tambi3n indíquelo.
6. **Cronograma de trabajo:** Especifique etapas del desarrollo del proyecto y establezca tareas a desarrollar.
7. **Equipamiento necesario:** Describa los requerimientos necesarios para la concreci3n de la obra.
8. **Cobertura** (*a completar por los participantes que se presenten en la categoría 3*): Indique qu3 problemáticas podría cubrir el desarrollo de su anteproyecto: Salvar cuestiones econ3micas, inexistencia de este tipo de desarrollo en el campo de uso, mejora de cualidades de productos existentes, desarrollo social, etc.

ANEXO RESOLUCI3N (C.E.) N3 028/19



Lic. Diego Romero Mascar3
Director
Escuela Universitaria de Artes
Universidad Nacional de Quilmes