

Estimados estudiantes,

Les presentamos la Oferta Académica de la Licenciatura en Artes Digitales (ciclo superior) para el **segundo cuatrimestre** del ciclo lectivo 2019 aprobada por la Escuela Universitaria de Artes.

Solo pueden inscribirse aquellos alumnos que posean 130 créditos aprobados o más.

No olviden que **las aulas presenciales no pueden abrirse si no tienen como mínimo 5 (cinco) alumnos inscriptes.**

Verán que las asignaturas ofertadas contemplan tanta modalidad presencial y virtual. Como todavía no son demasiados los alumnos que cursan el ciclo superior, la oferta busca cumplir con las necesidades de todos.

La oferta académica del segundo cuatrimestre consta de asignaturas presenciales y virtuales.

Primero, verán que colocamos el cuadro total de las asignaturas. En segundo lugar, especificamos las características de las asignaturas presenciales (con su procedimiento de inscripción y calendario académico). En tercer lugar, detallamos las características de las asignaturas virtuales (con su procedimiento de inscripción y calendario académico).

Por último, **la información perteneciente al CICLO INICIAL (Núcleo de Formación Básica y Núcleo de Formación electivo) deben leerlo en el cuadernillo de la TUPD-LAD. En este cuadernillo accederán a información perteneciente al CICLO SUPERIOR.**

Ante cualquier duda, pueden enviar un correo electrónico a la dirección de la carrera: artesdigitales@unq.edu.ar. Dicho correo será respondido por Miriam Arias, asistente de las carreras de la Escuela Universitaria de Artes.

Saludos cordiales

Dra. María Valdez

Directora Licenciatura en Artes Digitales.

Oferta académica - Segundo semestre de 2019

Semestre = segundo cuatrimestre (asignaturas presenciales) + tercer período (asignaturas virtuales que pueden cursar los alumnos presenciales)

Nombre de la asignatura	Núcleo	Modalidad	Créditos	Días y horarios	Docente
Técnicas de Imagen Sintética	Obligatoria	Presencial	10	Lunes de 18 a 22hs	Diego Cagide
Interfaces y Diseño de Interacciones para la práctica artística	Obligatoria	Presencial	10	Martes de 14 a 18hs	Federico Joselevich
Sociología de la Cultura Digital	Obligatoria	Presencial	10	Martes 18 a 22hs.	Federico Gobato
Introducción a la Programación	Obligatoria	Presencial	10	A definir	A designar
Estructuras: Composición y Contenido	Obligatoria	Presencial	10	Jueves de 14 a 18hs	Horacio Banega
Sonido Digital I	Obligatoria	Presencial	10	Jueves de 18 a 22hs	Mauro Rosal
Taller de Medios Alternativos	Electivo	Presencial	10	Lunes de 18 a 22hs	Lía Gómez
Imagen y Representación Digital	Orientado	Presencial	10	Jueves de 14 a 18hs	Gastón Rodríguez
Sonido Digital II	Orientado	Presencial	10	A definir	A designar
Inglés		Presencial	10	Ver opciones el día de inscripción	Ver opciones el día de inscripción
Informática		Presencial	10	Ver opciones el día de inscripción	Ver opciones el día de inscripción
Narrativa Audiovisual en Contextos Digitales	Obligatoria	Virtual	10	Virtual	María Valdez
Arte Digital Aplicado	Orientado	Virtual	10	Virtual	Christian Silva
Análisis y Crítica de Arte Mediático	Orientado	Virtual	10	Virtual	Bianca Racioppe
Semiótica de la Imagen Digital	Electivo	Virtual	10	Virtual	Ana Aymá
Tecnología de la Imagen	Orientado	Virtual	10	Virtual	Eduardo Safigueroa
Artes y Estéticas en el Siglo XXI	Orientado	Virtual	10	Virtual	Raúl Lacabanne
Programación Orientada al Arte Multimedial II	Orientado	Virtual	10	Virtual	Mauricio Gutiérrez
Taller Proyectual de Obra Final	Orientado	Virtual	10	Virtual	Marcos Tabarozzi

ASIGNATURAS PRESENCIALES

Calendario académico

Segundo cuatrimestre	
Inscripción a materias	8,9, 12 y 13 de agosto en franja horaria según coeficiente.
Inicio de cursada	19 de agosto
Finalización de cursada	21 de diciembre
Cierre y Entrega de Actas	23, 26 y 27 de diciembre

En el caso de la LAD, la fecha de **inscripción** para las **asignaturas presenciales** corresponde al día **jueves 8 de agosto** y días subsiguientes. Recuerden que el orden de inscripción responde al número de coeficiente, a saber:

Les alumnos regulares de la carrera tienen un coeficiente, que es un dato que se obtiene de la formula

$$\text{Coeficiente} = (\text{Promedio} / 2) + [(TCC - TCF) / TCC] * 5$$

En donde: Promedio: sumatoria de notas (incluyendo los aplazos) / cantidad de materias con cursada finalizada (incluyendo las reprobadas; no incluye ausentes)

TCC: Total de créditos de la carrera

TCF: Total de créditos que faltan para concluir la carrera

Para la inscripción en TODOS los ciclos que siguen, se armarán franjas horarias según coeficiente. No se podrán inscribir en otra franja horaria anterior a las que les corresponde. Se publicará la misma en la misma zona donde se encuentra el cuadernillo.

IMPORTANTE

Al momento de la inscripción a materias se enviará el Comprobante de Inscripción en formato electrónico al correo asignado por la universidad. En ésta oportunidad **NO se entregará el Comprobante de Inscripción en formato papel.**

Se debe tomar foto del comprobante en pantalla en el momento de inscripción.

El coeficiente en la LAD aparece junto con la TUPD.

LA INSCRIPCIÓN SE DESARROLLARÁ EN LAS AULAS 23 Y 24.

Nombre de la asignatura	Núcleo	Modalidad	Créditos	Días y horarios	Docente
Técnicas de Imagen Sintética	Obligatoria	Presencial	10	Lunes de 18 a 22hs	Diego Cagide
Interfaces y Diseño de Interacciones para la Práctica Artística	Obligatoria	Presencial	10	Martes de 14 a 18hs	Federico Joselevich
Sociología de la Cultura Digital	Obligatoria	Presencial	10	Martes 18 a 22hs.	Federico Gobato
Introducción a la Programación	Obligatoria	Presencial	10	A definir	A designar
Estructuras: Composición y Contenido	Obligatoria	Presencial	10	Jueves de 14 a 18hs	Horacio Banega
Sonido Digital I		Presencial	10	Jueves de 18 a 22hs	Mauro Rosal
Taller de Medios Alternativos	Electivo	Presencial	10	Lunes de 18 a 22hs	Lía Gómez
Imagen y Representación Digital	Orientado	Presencial	10	Jueves de 14 a 18hs	Gastón Rodríguez
Sonido Digital II	Orientado	Presencial	10	A definir	A designar
Inglés		Presencial	10	Ver opciones el día de inscripción	Ver opciones el día de inscripción
Informática		Presencial	10	Ver opciones el día de inscripción	Ver opciones el día de inscripción

ASIGNATURAS VIRTUALES

Para aquellos que quieran inscribirse en alguna de las **asignaturas virtuales**, detallamos el calendario académico de las mismas y que corresponden al denominado **tercer período**, a saber

Calendario académico

Tercer período	
Inscripción a materias	25 de julio al 04 de agosto
Inicio de cursada	22 de agosto
Finalización de cursada	04 de diciembre
Cierre y Entrega de Actas	11 de diciembre
Vencimiento de la asignatura	Marzo de 2022

Circuito de inscripción a materias virtuales para estudiantes de modalidad presencial

1. Estudiantes que cursan por primera vez materias de modalidad virtual.

Debe registrarse en <https://autogestion.uvq.edu.ar/presencial> donde se le pedirá que ingrese sus datos personales y una fotografía digital del DNI o imagen escaneada. Para ello deberá:

- a) Escanear su DNI o fotografiarlo desde un teléfono móvil y guardarlo como archivo en su computadora.
- b) Una vez que complete y haya adjuntado la fotografía mencionada en el punto a), deberá enviar el formulario. Inmediatamente le llegará un correo electrónico a la dirección previamente ingresada en el formulario. En el mismo se le informará su nombre de usuario.
- c) Para continuar con el registro deberá clicar en el link que dice "Haga click aquí para activar su cuenta".
- d) En este link deberá establecer la contraseña de acceso al sistema.
- e) Una vez logueado deberá seleccionar la opción "Inscripción a cursos". En la parte superior izquierda encontrará un desplegable de opciones donde encontrará "Cursos Virtuales p/presencial" y podrá visualizar las materias que cada carrera ofreció.

2. Estudiantes que ya han cursado materias de modalidad virtual.
- Aquellos estudiantes que ya cursaron materias de modalidad virtual deberán ingresar con su usuario y contraseña. Allí deberán elegir el perfil "Cursos". En la parte superior izquierda encontrará un desplegable de opciones donde encontrará "Cursos Virtuales p/presencial" y podrá visualizar las materias que cada carrera ofreció.
 - En caso de no recordar su usuario y/o contraseña deberá comunicarse con sopORTE@uva.edu.ar donde les indicarán cómo proceder.

Nombre de la asignatura	Núcleo	Modalidad	Créditos	Días de subida de la clase al campus virtual	Docente
Narrativa Audiovisual en Contextos Digitales	Obligatoria	Virtual	10	Virtual	María Valdez
Arte Digital Aplicado	Orientado	Virtual	10	Virtual	Christian Silva
Análisis y Crítica de Arte Mediático	Orientado	Virtual	10	Virtual	Bianca Racioppe
Semiótica de la Imagen Digital	Electivo	Virtual	10	Virtual	Ana Aymá
Tecnología de la Imagen	Orientado	Virtual	10	Virtual	Eduardo Safigueroa
Artes y Estéticas en el Siglo XXI	Orientado	Virtual	10	Virtual	Raúl Lacabanne
Programación Orientada al Arte Multimedial II	Orientado	Virtual	10	Virtual	Mauricio Gutiérrez
Taller Proyectual de Obra Final	Orientado	Virtual	10	Virtual	Marcos Tabarrozzi

Presentación de las materias

Para este listado se tiene en cuenta primero las asignaturas que se ofrecen de modo presencial y, a continuación, las asignaturas virtuales que se toman de la Licenciatura en Artes y Tecnologías.

- **SOCIOLOGÍA DE LA CULTURA DIGITAL.**

Profesor: Mg. Federico Gobato.

Breve presentación de la asignatura: Sociología de la Cultura Digital es un curso de contenidos predominantemente teóricos que, sin embargo, adopta la modalidad de taller para su desarrollo y dictado: esto implica que además de las introducciones y desarrollos temáticos a cargo del profesor, la cursada incluye actividades de debate, de investigación y de producción que se realizan de modo cooperativo y colectivo. El curso se acredita a través de una serie de actividades de evaluación continua (breves reseñas, ensayos argumentales, etcétera) y un trabajo final de formato libre, que tiene como objeto la reflexión, desde los marcos de la materia, sobre la propia obra del estudiante –sea esta audiovisual, musical, literaria o de cualquier disciplina artística.

El curso se articula a través de tres unidades temáticas: en la primera, se describen las transformaciones comunicacionales contemporáneas, al tiempo que se presentan alternativas teórico-metodológicas para abordar su dimensión cultural. En la segunda, se exploran las dinámicas socio-culturales del proceso de digitalización. En la tercera, se abordan una serie de tópicos y temas de investigación propios del campo, con especial atención en los elementos y fenómenos que transforman la práctica artística y estética en el escenario contemporáneo.

Contenidos mínimos: Las tecnologías digitales frente a otras tecnologías previas. Los nuevos horizontes comunicacionales. Las tecnologías digitales y la comunicación interpersonal: los cambios desde la práctica comunitaria a las grandes masas-audiencias. Hipertextos y prácticas comunicativas. La cultura digital: prácticas de intervención en las disciplinas artísticas. Las tecnologías digitales y la formulación de nuevos paradigmas culturales. La identidad y la interacción social en la era de Internet. La digitalización de las artes: pluralidad, multiplicidad y mezcla.

Horas de estudio recomendadas: 4 a 6 horas semanales.

Breve CV del docente: Es sociólogo (UBA) y magíster en Ciencias Sociales (FLACSO México). Es docente e investigador de la Universidad Nacional de Quilmes donde ha realizado docencia, investigación, desarrollo y gestión en diversos ámbitos de la Universidad. En grado ha dictado cursos sobre sociología de la cultura, teoría sociológica, sociología de la educación, sociología cultural de la comunicación y metodología de la investigación. En posgrado, coordina talleres de tesis. Investiga sobre los procesos sociales asociados a la relación entre cultura, comunicación y tecnología, desde las perspectivas de la sociología cultural y la teoría de sistemas. Ha publicado artículos en revistas y libros académicos, y es autor del libro «La

LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)**Ciclo lectivo 2019**

escritura secundaria. Oralidad, grafía y digitalización en la interacción contemporánea». Actualmente, es director de la Licenciatura en Ciencias Sociales de la UNQ.

Correo electrónico: fgobato@unq.edu.ar

- **ESTRUCTURAS: COMPOSICIÓN Y CONTENIDO.**

Profesor: Dr. Horacio Banega.

Breve presentación de la asignatura: en la materia se presentan contenidos teóricos y prácticos. Se analizan narraciones, obras de teatro y textos sobre el estructuralismo. Nos detenemos en Aristóteles, Brecht y Pinter. Luego analizamos y aplicamos estos conceptos a obras de arte audiovisuales.

Contenidos mínimos: Estructuras narrativas. Dramaturgia visual: montaje. Composición convergente, composición divergente. Hipertexto. Imagen, sonido, narratividad. Dramaturgia sonora: montaje. Guión audiovisual. Cut up. Espacio y estructura musical. Estructuración topológica. Algebra de la imagen. Análisis de obras narrativas, fílmicas, dramáticas, visuales, cibernéticas, digitales, sonoras. Realización de modelos de estructura en formatos diversos.

Horas de estudio recomendadas: 5 a 8 horas semanales.

Breve CVdel docente: Doctor en filosofía (UBA), Magister en Sociología (FLACSO). Actor, dramaturgista y director teatral. Egresado de la Escuela de Arte Dramático. Obtuvo la Residencia Internacional de Dramaturgos Emergentes del Royal Court Theatre de Londres en el (becado por el British Council y la Fundación Antorchas). Posee una vasta trayectoria en el campo teatral a la vez que en la producción científica en relación con la filosofía.

Correo electrónico: horaciobanega@gmail.com

- **INTERFACES Y DISEÑO DE INTERACCIONES PARA LA PRÁCTICA ARTÍSTICA.**

Profesor: Federico Joselevich.

Breve presentación de la asignatura: Interfaces y Diseño de la Interacciones para la Práctica Artística es una materia en la que se da cuenta de diferentes aspectos en los que los artistas del Arte y la Tecnología llevan a cabo su labor, partiendo desde el análisis de qué es un interactivo, pasando por temáticas como el net.art y el bioarte y terminando con la idea de la Tecnología Poética. Esta materia implicará alrededor de 6 horas extra de estudio semanales para estudiar la materia.

Contenidos mínimos: Human-Computer Interface. Interfaz gráfica de usuario. Historia y consolidación. Nociones de diseño de interfaces y su aplicación en las artes. Usabilidad.

LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)**Ciclo lectivo 2019**

Desarrollos de las ciencias cognitivas. Interfaces físicas. Realidad virtual. Pantallas. Del radar al *touchscreen*. Posibilidades artísticas.

Horas de estudio recomendadas: 5 a 8 horas semanales.

Breve CV del docente: Artista tecnológico, programador. Premios: Artistas Emergentes Barcelona 2002 por World Wall Painters (area3), premio de Producción MediaLab CCEBA 2010 por Los Aparatos (con Julia Vallejo), mención honorífica en Bienal Kosice 2012 (con J. Vallejo), primer premio en EcoArteUrbano Buenos Aires 2013 (con Omar Panosetti), mención de honor en ARCITeC por La Tinta del Río (con Omar Panosetti) primer premio en la Bienal Latinoamericana Kosice 2014 por El Hidrórgano, beca del Fondo Argentino de Desarrollo Cultural 2014 por El Tubodroide, diploma de Teatros del Mundo 2016 por Las Bernardas. Algunas obras: página web del Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona (area3), Passus Exilii una instalación crítica al modelo de integración del exiliado, 96 frames software de performances stop-motion en vivo, Leve Retina primer revista literaria electrónica argentina y su participación en eventos y festivales varios. Es profesor de la facultad de Bellas Artes de la UNLP y de la Escuela de Artes de la UNQ.

Correo electrónico: fjoselevich@unq.edu.ar

• SONIDO DIGITAL I

Profesor: Mg. Mauro Rosal

Breve presentación de la asignatura: La materia articula los aspectos conceptuales y prácticos del audio y del sonido digital. El objetivo principal es el aprendizaje de las herramientas de procesamiento sonoro que permitan a los estudiantes llevar adelante sus proyectos artísticos. Esto implica ir desde el modo en que una señal se digitaliza hasta la utilización de diversos filtros y envolventes para desarrollar la construcción de espacios sonoros articulados temporalmente a partir de las variables rítmicas

Contenidos mínimos: Principios básicos del sonido y la percepción sonora. Audio digital. Principios básicos de la codificación digital de sonido. Edición destructiva y no destructiva. Editores de audio y multipistas. Principios básicos del procesamiento de sonido. Evaluación de la amplitud: amplificación, normalización y envolventes de amplitud y paneo. Líneas de retardo: filtros, reverberadores, reductores de ruido, etc. Técnicas de sonomontaje. Producción de texturas sonoras. Producción de sonomontajes narrativos y abstractos.

Horas de estudio recomendadas: 5 a 8 horas semanales.

Breve CV del docente: Magister en Filosofía. Licenciado y Profesor Superior en Composición con Medios Electroacústicos. Dictó clases en la Universidad Nacional de Quilmes en las asignaturas: Audiovisión, Sonido en la Producción Audiovisual e Introducción al Conocimiento de las Ciencias Sociales, en la Fundación Universidad del Cine en la cátedra de Movimientos Estéticos de la Música y en el Conservatorio de la Ciudad de Buenos Aires "Astor Piazzolla" en

LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)**Ciclo lectivo 2019**

las materias Arreglos I y II, Audiovisión, Corrientes y Estéticas Contemporáneas, y Texto-Temporalidad-Sentido. Estudió con Carmelo Saitta, Marcelo Delgado, Pablo Ledesma y Leonel Kaplan entre otros. Como músico participó de distintas formaciones con presentaciones en importantes teatros de Buenos Aires.

Correo electrónico: mauroros@gmail.com

- **TÉCNICAS DE IMAGEN SINTÉTICA**

Profesor: Dis. Diego Cagide.

Breve presentación de la asignatura: la asignatura desarrolla las herramientas principales de trabajo para la animación, con especial atención al diseño en 3D.

Contenidos mínimos: Técnicas de animación 2D. Dibujos animados. *Stop Motion* y pixilación. Rotoscopía. *Cutout* animation. Animación con programas vectoriales. Sonorización básica de animación. Técnicas de imagen en 3D. Escenarios 3D. Objetos, escenarios y texturas. Creación de personajes. Estructuras, materiales y movimientos especiales. Imagen estereoscópica.

Horas de estudio recomendadas: 4 a 6 horas semanales.

Breve CV del docente: es Diseñador de Imagen y Sonido (FADU-UBA). Director de animación, artista digital y 3D. Es director de proyectos animados para TV y web, Diseñador de *layout* y *animatic*. Se especializa, asimismo, en seguimiento integral de los procesos de producción de equipos de realización y animación.

Correo electrónico: hipostila@gmail.com

- **INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN**

Profesor: A designar

Contenidos mínimos: Breve historia de la programación. Elementos generales de programación para la mayoría de los lenguajes: Variables. Función y tipos. Estructuras generales: condiciones y ciclos iterativos. Secuencias de instrucciones. Funciones. Parámetros y resultados. Programación orientada a objetos. Clases, métodos, propiedades y eventos. Herencia. Bases de datos Tablas: campos y filas. Índices. Tablas relacionadas y unión de tablas. Consultas, inserciones y modificaciones. Redes: protocolos. Servidores y clientes. Redes *peer to peer*. Desarrollos básicos en algún lenguaje a convenir, gratuito y multiplataforma.

- **TALLER DE MEDIOS ALTERNATIVOS.**

Profesora: Dra. Lía Gómez.

Breve presentación de la asignatura: el Taller de Medios Alternativos propone encontrarnos con las vanguardias artísticas del Siglo XX, sus autores, sus obras, sus modos de circulación. Mucha de las cosas que hoy nos parecen nuevas como "la comunicación a distancia" ya venían planteándose como idea desde los años 60 a partir del "arte correo"; o lo "colaborativo" que ya venía dado desde distintas formas de construir medios gráficos; o el teatro de impacto que tiene su antecesor en los *happenings*; o que la *performance* y las instalaciones tienen mucho en común; o que el arte en América latina tiene un recorrido que recorre incluso los modos de pensar el feminismo. Veremos como la política puede ser también parte de un discurso humorístico y cómo los y las artistas van del culto al *mainstream* en función de sus proyectos y sus días. El cine y la computadora, de Chaplin a Netflix, de los fanzines a Eloísa Cartonera o la poesía en el Pabellón 4..., en el taller les proponemos revisar y armar un propio medio como parte de una cultura que más que contra es parte de nuestros propios deseos y objetivos.

Contenidos mínimos: Historia de las vanguardias del siglo XX. La contracultura. Agitación cultural. Activismo. Historia de la performance. El teatro de impacto. Los clubes literarios. Historieta. Comic Strip. Manga. Culto y *mainstream*. Producción de trabajos prácticos mediados por la virtualidad. Los rubros audiovisuales: *Storyboard*. *Concept*. Escenografía. *Layout*. Dibujo e ilustración. Medios gráficos y animados. Humor gráfico y política. *Graffiti* y *Stop Motion*. Difusión de un concepto, instalación de referencia cultural.

Horas de estudio recomendadas: 5 a 8 horas semanales.

Breve CV del docente: Doctora en Comunicación. Profesora e investigadora de la Universidad Nacional de La Plata y La Universidad Nacional de Quilmes. Dirige proyectos de investigación sobre comunicación, estética y política y ha publicado libros y revistas especializadas. Coordinadora del GT CLACSO en Arte y Política. Directora del FESAALP (Festival de Cine Latinoamericano de La Plata) y gran apasionada por el cine, el teatro y la literatura en todas sus formas posibles.

Correo electrónico: lia.gomez@unq.edu.ar

- **IMAGEN Y REPRESENTACIÓN DIGITAL**

Profesor: Gastón Rodríguez

Breve presentación de la asignatura: Los cambios en la tecnología en los últimos años han modificado muchos de nuestros hábitos y formas de ver y consumir productos. De manera particular, podemos reconocer que, en el tratamiento de las imágenes, estos cambios han sido sustanciales y a una velocidad elocuente en las tres últimas décadas.

LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)**Ciclo lectivo 2019**

El manejo que hoy se puede hacer de las imágenes digitales, con diversos dispositivos profesionales, semiprofesionales y para aficionados es francamente amplio y diversificado. El equipamiento para edición digital está instalado como un estándar de uso para gran parte de quienes acceden a bienes de consumo tecnológico y, por sobre todos los cambios, los consumidores producen sus imágenes y las ponen en circulación masiva en cuestión de segundos.

Pero, pese a estas facilidades en la producción y circulación de las imágenes y al mayor acceso a la tecnología, los procesos de construcción de mensajes y de la comunicación en sí misma, continúan siendo complejos, comprenden un sinfín de especificidades y merecen su análisis y estudio. El análisis y la reflexión sobre estos productos y procesos trabajaremos en el curso.

Contenidos mínimos: Tecnologías de la imagen. Color, geometría, gráfica, dibujo, pintura. Imagen-movimiento: Cámaras de baja definición. Webcams, celulares. Cámara digital fotográfica. Cámara de video digital. Cámaras deportivas. Formatos. Economía del LED. Introducción a herramientas de software de diseño y manipulación o edición de la imagen. Animación y *stop motion*. Representación visual de la información. Videogame. El juego y la interactividad visual. Cruce con otros lenguajes. “El cocoliche”. Diseño Gráfico. Diseño de títulos. Objetos densos a nivel semántico y procesos formalmente complejos. Híbridos. Tecnologías de la imagen en movimiento. Estallido de los sistemas de representación monoculares. Hibridación de técnicas y lenguajes: video y fotografía digital, gráfica animada, collage. Imagen capturada, imagen generada. El gesto, la huella de las herramientas: analógicas y digitales. El ocultamiento de las costuras digitales. El videojuego y la interactividad visual.

Horas de estudio recomendadas: 6 a 8 (incluye las presenciales de las clases).

Breve CV del docente: Jorge Gastón Rodríguez es licenciado en Comunicación Social por la Universidad Nacional de La Plata (1998) y consultor de organismos y universidades nacionales (CFI, UNQ, UNLP) e internacionales (BID, BM). Ha desarrollado proyectos en materia comunicacional, sistemas de información territorial, educativos, aplicación y usos sociales de tecnologías en distintas localidades como Rafaela, La Plata, Mar del Plata y provincias de la Argentina —Buenos Aires, Entre Ríos, Santa Fe. En la Provincia de Buenos Aires ha desarrollado tareas en la Dirección General de Cultura y Educación, en los Ministerios de Economía y de Salud, como también en organismos del Estado Nacional. En el ámbito académico se ha desempeñado como docente en la Universidad Nacional de La Plata, en el Instituto Superior de Educación Radiofónica (ISER), en el Centro de Formación para la Administración Pública de la Provincia de Buenos Aires e investigador de las Universidades Nacionales de La Plata y de Quilmes. Ha realizado diversos audiovisuales del género documental.

Correo electrónico: jorge.rodriguez@unq.edu.ar

• SONIDO DIGITAL II

Profesor: A designar.

LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)**Ciclo lectivo 2019**

Contenidos mínimos: Síntesis y procesamiento de sonido en el lenguaje de programación visual Pure Data. Técnicas de síntesis aditiva, sustractiva, por modulación y granular. Técnicas de procesamiento de señal digital de sonido: conversión da/ad, correcciones de amplitud, filtros digitales, procesadores dinámicos digitales, retardos digitales, generador de bucles, reverberadores digitales, análisis y síntesis de Fourier. Seguidores de altura. Técnicas de espacialización sonora. Control de sonido en composición algorítmica: estocástica, probabilidad y sistemas recursivos. Utilización de listas en partituras digitales. Dispositivos de interfaz humana (HID). Redes: objetos netsend/netreceive, formato de contenido OSC. Objetos de estructura de datos.

- **NARRATIVA AUDIOVISUAL EN CONTEXTOS DIGITALES.**

Profesora: Dra. María Valdez.

Breve presentación de la asignatura: durante el curso se analiza la articulación narrativa en los discursos audiovisuales. Se trabaja con una amplia profusión de películas para examinar de qué manera se construye el proceso enunciativo audiovisual. A partir de ahí, se reflexiona sobre las narrativas audiovisuales aplicadas a otros contextos e hibridaciones artísticas, con especial atención al universo digital.

Contenidos mínimos: Una introducción a los procesos de creación con los medios para pensar una praxis artística audiovisual. Viejos medios y nuevas tecnologías: especificidad y cruces de aparatos. Hibridez entre el cine, el video y la TV. El arte de los medios. Las narrativas en la literatura, el cine, el video y el teatro. La convergencia de medios. El multimedia. Textualidades y textos en el nuevo escenario audiovisual. Cine Digital Interactivo inmersivo. La cuestión del cine digital y los medios expandidos. *Mainstream*, uniformización y experimentación.

Horas de estudio recomendadas: 5 a 8 horas semanales.

Breve CV del docente: María Valdez se dedica al estudio, a la investigación y a la enseñanza sobre cine argentino y latinoamericano, sobre historia, análisis y estética cinematográfica, estudios de género y artes y tecnologías. Graduada en Letras (UBA), es Doctora en Educación (UNED, España). Ha participado como jurado y como coorganizadora y/o expositora en distintos congresos internacionales dedicados a estudios interdisciplinarios de cine, literatura, teatro y estudios culturales. Fue programadora en el BAFICI (2000-2001), asesora de proyectos de cultura en la Dirección General de Enseñanza Artística del GCBA y Jefa de Programación del Centro Cultural Ricardo Rojas (UBA). Como jurado participo en evaluación de tesis en carreras de grado, de posgrado, en concursos docentes, en festivales de cine y en el Fondo Nacional de las Artes. Actualmente es la Directora de la Licenciatura de Artes Digitales de la Universidad Nacional de Quilmes.

Correo electrónico: wellesiana@gmail.com.

LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)**Ciclo lectivo 2019**

- **ARTE DIGITAL APLICADO.**

Profesor: Christian Silva.

Breve presentación de la asignatura: Esta asignatura se ocupa de presentar a los alumnos las problemáticas propias de “lo digital”. El Arte, entendido como ámbito conceptual y material que articula diferentes tipos de manifestaciones socioculturales, está modificando, desde la irrupción de la tecnología digital y las redes informáticas, su matriz conceptual. Expandiendo sus capacidades hacia nuevos entornos que re-configuran, no solo los temas/ rasgos/motivos/ técnicas de las obras, sino, sobre todo, la dinámica de producción y circulación de arte en general. Surge un nuevo ecosistema donde autores y audiencias, obras y experiencias, técnicas y formatos están construyendo nuevas reglas de convivencia, participación, interacción, etc. En *Arte digital aplicado* proponemos observar y comprender las particularidades de este nuevo contexto emergente: sus rasgos y características, las nuevas tendencias experimentales y aquellas que se están convirtiendo en un nuevo canon.

Contenidos mínimos: la intervención digital en el universo artístico: alcances y problemas. Sistemas (hardwares) y herramientas (softwares) utilizados. La aplicación artística digital en espacios convencionales. Net art, videoarte, instalaciones interactivas. Combinación de lenguajes en la práctica artística. Fotografía e imagen digital; escultura digital; speed painting. Arte generativo aplicado. El arte digital y las nuevas pantallas: usos artísticos digitales en el universo audiovisual. Arte digital aplicado en medios masivos de comunicación.

Horas de estudio recomendadas: 5 a 8 horas semanales.

Breve CV del docente: Diseñador especialista en educación y nuevas tecnologías. Se desempeña como docente en cursos de grado y posgrado de las Universidades Nacionales de Quilmes, La Plata y Rosario.

Correo electrónico: entorno3@gmail.com

- **ANÁLISIS Y CRÍTICA DE ARTE MEDIÁTICO.**

Profesora: Dra. Bianca Racioppe.

Breve presentación de la asignatura: La materia Análisis y Crítica de Arte Mediático (ACAM) se dicta de manera virtual y, en esa escena de lo online, propone analizar los procesos artísticos en relación con las tecnologías. Para esto hacemos una breve historización de la relación artes-tecnologías para luego explorar las propuestas de finales del siglo XX y principios del siglo XXI. Abordamos el arte electrónico, el Net.art, los nuevos modos de interactividad que estas prácticas artísticas proponen y también los escenarios donde se llevan a cabo: espacios curatoriales difusos, museos virtuales, museos 2.0. También discutimos las ideas de autoría,

LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)**Ciclo lectivo 2019**

originalidad y creación. Todo este recorrido está guiado por la pregunta acerca de la crítica y la curaduría en los espacios actuales de producción artística.

Contenidos mínimos: Problematicidad de los conceptos “virtualidad”, “variabilidad” y “viabilidad” (Weibel, 2007), así como también las nociones de “representación numérica”, “automatización”, “modularidad” y “transcodificación cultural” (Manovich, 2002), todas ellas centrales para la comprensión de los modos de arte inscriptos en la relación entre arte y ciencias de la información. Revisión de las categorías Media art, Net.art, bioarte, arte telemático. El problema de la interactividad. Características de los objetos artísticos digitales. El sustrato material como fundamento estético (relaciones entre soporte y obra) Circuitos de consagración y distribución. Visita a muestras.

Horas de estudio recomendadas: Se recomiendan 5 hs semanales de estudio que incluyen la lectura de la clase y de los materiales propuestos.

Breve CV del docente: es doctora en Comunicación por la Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la Universidad Nacional de La Plata (FPyCS-UNLP). Investiga temas relacionados con la comunicación, las tecnologías, el arte y la cultura libre. Es docente en grado y posgrado en la Facultad de Periodismo y Comunicación Social- UNLP. En la Universidad Virtual de Quilmes dicta la materia Análisis y Crítica de Arte Mediático perteneciente a la Licenciatura en Artes y Tecnologías

Correo electrónico: bianca_racioppe@yahoo.com.ar

• SEMIÓTICA DE LA IMAGEN DIGITAL.
--

Profesora: Dra. Ana Aymá.

Breve presentación de la asignatura: La semiótica, entendida como la ciencia que estudia los sistemas de signos y los procesos de significación, ha ido actualizando constantemente sus desarrollos teóricos y sus métodos a lo largo de la segunda mitad del siglo XX, a medida que se iba desplegando también el campo interdisciplinario de las ciencias de la comunicación. Sin embargo, en lo que va del siglo XXI, la semiótica se ha visto particularmente interpelada por las nuevas formas de producción, circulación y recepción de signos -y de discursos-, posibilitadas por los usos de las nuevas tecnologías digitales y los entornos virtuales. En este marco, resulta evidente que la imagen digital constituye uno de los recursos semióticos privilegiados en la comunicación contemporánea.

El objetivo general de la materia es que las y los estudiantes adquieran y dominen conocimientos y herramientas básicas de orden teórico y metodológico pertenecientes al campo de la semiótica, específicamente al de la semiótica de la imagen, para abordar el estudio y análisis de procesos de significación y comunicación visual en la era digital. La asignatura presenta los fundamentos de las principales teorías semióticas y busca profundizar la reflexión y el análisis crítico de la comunicación desde estas perspectivas.

LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)**Ciclo lectivo 2019**

Asimismo, a lo largo del curso se realizarán ejercicios de análisis semiótico de diferentes materiales empíricos concretos, con el objetivo de lograr una mayor comprensión de las formas complejas de construcción de diferentes tipos de discursos multimodales en los paisajes semióticos actuales

Contenidos mínimos: El ciberespacio como no lugar: las teorías de Marc Augé aplicadas a escenarios digitales. Revisiones. Imagen y realidad. Elementos de la imagen digital. La interfaz. El papel del diseño de la interfaz. Tipos de interfaz. Interactividad. Niveles. La navegación. Tipos de navegación. La inmersión. Modalidades de inmersión. Usabilidad y accesibilidad. Análisis y lectura de la imagen digital.

Horas de estudio recomendadas: 4 a 6 horas semanales.

Breve CV del docente: Doctora en Ciencias Sociales (Universidad General Sarmiento/Ides)- Licenciada en Comunicación Social (Universidad Nacional de Entre Ríos). Se desempeña como Profesora Adjunta en la Universidad Nacional de Quilmes de la asignatura Elementos de Comunicación. También dicta Fundamentos de Semiótica y Lingüística desde 2008 y Teoría y Análisis del Discurso desde 2015. Actualmente es co-directora del proyecto de investigación “Discursos, desigualdades y género en tiempos de neoliberalismo y precarización. Las reacciones neoconservadoras frente a las luchas emancipatorias en la esfera pública en Argentina”, dirigido por la Dra. Sara Isabel Pérez, Universidad Nacional de Quilmes. Participa en congresos, simposios, comités editoriales de revistas científicas y actividades académicas de formación de recursos humanos sobre temas de análisis del discurso, semiótica multimodal y construcción identitaria. Entre sus publicaciones recientes se cuentan: -Pérez, Sara y Aymá, Ana: “Multimodalidad, género y política. Cristina Fernández de Kirchner en Noticias”, Revista Observatório, Unesp, Brasil. Octubre 2017. ISSN nº 2447-4266 / -Aymá, Ana: “La construcción discursiva de la catástrofe: representaciones en torno a la inundación de Santa Fe”, Revista Del 222-248)

Correo electrónico: aayma@uvq.edu.ar

• TECNOLOGÍA DE LA IMAGEN.

Profesor: Eduardo Safigueroa.

Contenidos mínimos: La luz en la historia del arte. La luz como dispositivo de exhibición en el arte contemporáneo. Iluminación. Historia y usos de la cámara analógica. Tecnología óptica bélica y máquinas portátiles para la crónica. Introducción a las funciones de cámaras analógicas. Exposición, Obturador, diafragma, foco. Profundidad de campo. Variedad de formatos. 35 mm, 16 mm, 8 mm, súper 8 mm. Sistemas de registro sonoro en cámaras analógicas profesionales y domésticas. Sistemas de reproducción de sonido en proyectores. Evolución de los artefactos de Iluminación. Luz natural y artificial. Nociones básicas del lenguaje lumínico en puesta en escena, fotografía, cine y video.

LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)**Ciclo lectivo 2019****• ARTES Y ESTÉTICAS EN EL SIGLO XXI**

Profesor: Raúl Lacabanne.

Contenidos mínimos: Las vanguardias históricas del siglo XX como antecedente de reformulaciones estéticas y artísticas. Tendencias artísticas y estéticas en el siglo XXI.

Principios contemporáneos del arte y de la estética en el mundo digital. El fin de las grandes teorías del arte y de la estética analógicas. Los nuevos paradigmas. La invención de cánones acordes al contexto virtual y a los escenarios digitales.

• PROGRAMACIÓN ORIENTADA AL ARTE MULTIMEDIAL II

Profesor: Mauricio Gutiérrez.

Contenidos mínimos: El procedimiento artístico consistente en la utilización de múltiples computadoras y dispositivos conectados en redes o internet. Ejemplos históricos Programación avanzada para redes. Paquetes y protocolos. Redes peer to peer. El concepto de socket. Puertos. Routers. Video y audio a través de redes. Coordinación de múltiples clientes a través de un servidor. Desarrollo de sistemas aplicando estos contenidos en lenguaje de programación conveniente según el proyecto presentado.

• TALLER PROYECTUAL DE OBRA FINAL.

Profesor: Lic. Marcos Tabarrozzi.

Breve presentación de la asignatura: el Taller Proyectual de Obra Final propone intercambios y búsquedas que acompañen la realización de una obra artístico-tecnológica integradora de saberes y aprendizajes de la carrera de Licenciatura de Artes Digitales. La realización de esa Obra Final implica trabajo proyectual específico, así como el despliegue y la construcción de modelos de lectura y producción artística pertinentes para cada proyecto, integrando lo teórico, lo histórico y lo pragmático-técnico en una praxis situada.

Contenidos mínimos: Análisis de obras audiovisuales, instalaciones y multimedia. Contexto de obra. Locación, lenguaje, soporte. La mediación virtual para producciones a distancia. Condiciones y modalidades de exhibición. Internet, Instituciones. Medios masivos o comunitarios, movimientos sociales y minorías. Conformación de grupos para la producción de proyecto. Clínica de obra. Coordinación de producción de obra. Consultorías con artistas y especialistas. Producción y exhibición de obra.

Horas de estudio recomendadas: 5 a 8 horas semanales.



Universidad
Nacional
de Quilmes



Escuela
Nacional
de Artes

LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)

Ciclo lectivo 2019

Breve CVdel docente: Marcos Tabarrozzi es realizador audiovisual y docente-investigador en artes audiovisuales y estética. En el campo de la docencia-investigación desarrolla trabajos sobre cine argentino moderno, estética, didáctica de la enseñanza audiovisual y gestión audiovisual. Es egresado del Profesorado en Comunicación Audiovisual y la Licenciatura en Investigación y Planificación Audiovisual (UNLP). En 2016 se graduó como Magister en Estética y Teoría de las Artes (UNLP). Desarrolla tareas como coordinador en extensión-educación solidaria. Como realizador audiovisual es co-director de *Avanti. Vida y obra de Almafuerte* (2012, dir N. Alessandro) y director de *Todxs somos López* (2018). En la Universidad Nacional de Quilmes trabaja en grado y posgrado en materias ligadas al trabajo proyectual para la realización de obras artísticas y trabajos de investigación.

Correo electrónico: mtabarrozzi1@uvq.edu.ar