

Estimados estudiantes,

Les presentamos la Oferta Académica de la Licenciatura en Artes Digitales (ciclo superior) para el **segundo cuatrimestre** del ciclo lectivo 2020 aprobada por la Escuela Universitaria de Artes.

**¡ATENCIÓN!**: estamos en contexto de pandemia y en obligatoriedad de ASPO -Aislamiento Social Preventivo Obligatorio- hasta que el gobierno nacional determine lo contrario. Por ende, estén atentos a toda información que aparezca en la página oficial de la UNQ.

<b>CONSIDERACIONES GENERALES</b>
----------------------------------

La Licenciatura en Artes Digitales (LAD) consta de un **ciclo inicial** y un **ciclo superior**.

El **ciclo inicial** es equivalente al recorrido de la **Tecnicatura Universitaria en Producción Digital (TUPD)**. Por eso, las materias que se ofertan en el ciclo inicial se encuentran en el cuadernillo de la TUPD. Les alumnos que deben cursar materias de dicho ciclo **deben consultar el cuadernillo de la TUPD**. Así evitamos duplicar la información y que genere confusión.

**En este cuadernillo solo consta la oferta del ciclo superior de la LAD.**

## Calendario académico

El calendario académico figura en la página web de UNQ, al que deben remitirse desde la pestaña ESTUDIANTE.

<http://www.unq.edu.ar/perfiles/18-estudiante/>

Calendario Académico: encontrarán las fechas para inscripciones a materias, finales libres y P/A, inicio y cierre de clases.

Guía de Trámites podrán acceder a ver los procedimientos, formularios y trámites que deben realizar con el departamento de alumnos.

Accesos rápidos

- > Calendario académico
- > Guía de trámites
- > Buscador de carreras
- > Oferta académica
- > Movilidad estudiantil
- > Biblioteca
- > Sistema de apuntes
- > Becas
- > Convenio UNQ-UNDAV-UNAJ
- > Alumnos libres el 31/12/19

### CALENDARIO ACADÉMICO- 2do Cuatrimestre 2020

Inscripción a materias	12, 13, 14 y 18 y 19 de agosto
Inicio de cursada	24 de agosto
Finalización de cursada	18 de diciembre
Cierre y Entrega de Actas	23 de diciembre

TODOS LES ALUMNES QUE FINALIZARON EL CICLO INTRODUCTORIO Y LOS QUE VIENEN CURSANDO EN EL CICLO INICIAL Y CICLO SUPERIOR SE INSCRIBIRÁN POR COEFICIENTE

### Cronograma de inscripción *online*

Recuerden que para todas las inscripciones se realiza un **back-up**: de 13 a 13:30 hs; 17 a 17:30 hs y de 00 hs a 00:30 hs (en esas pequeñas franjas no se podrán inscribir)

### CICLO SUPERIOR

Estudiantes con más de 180 créditos.

Día y horario de inscripción: 13 y 14 de agosto de 8 hs a 23:59 hs

### INSCRIPCIÓN POR COEFICIENTE

**TODES LES ALUMNES REGULARES tienen COEFICIENTE**, las franjas de inscripción **por coeficientes se publicarán el 11 de agosto** en los portales. Les avisamos que para toda la Universidad se manejarán las mismas franjas horarias por coeficiente, con el fin de optimizar el procedimiento *online* en estos tiempos tan complejos. Les pedimos, en ese sentido, la mayor comprensión posible.

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

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

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

**IMPORTANTE**

Al momento de la inscripción a materias se enviará el Comprobante de Inscripción en formato electrónico al correo asignado por la universidad.

La inscripción a materias es una responsabilidad del estudiante, el mismo debe verificar que la selección de las materias en el sistema sea el correspondiente a las que eligió cursar.

**Deben verificar que es correcta la inscripción en el sistema de inscripción del SIU GUARANÍ. Luego de haber ejecutado la inscripción.**

**Criterios Generales para inscripción web**

- Cantidad máxima de materias: El sistema quedará definido con un **máximo de 4 materias** para la inscripción web, considerando el promedio general de inscripciones de la modalidad.
- Regularidad: los estudiantes que hayan perdido su condición de alumno regular podrán Reincorporarse
  - a) hasta el 31 de julio a las 17 hs. y estarán habilitados a inscribirse a materias del segundo cuatrimestre de acuerdo a su coeficiente, en los días y bandas horarias establecidas.
  - b) a partir del 31 de julio hasta la fecha límite de reincorporación que será el día 10 de agosto a las 17 hs. Los mismos tendrán coeficiente 0 y podrán inscribirse en el día y banda horaria que corresponda.

Ante cualquier duda, pueden enviar un correo electrónico a la dirección de la carrera: [artesdigitales@ung.edu.ar](mailto:artesdigitales@ung.edu.ar). Dicho correo será respondido por Miriam Arias, asistente de las carreras LAD y TUPD de la Escuela Universitaria de Artes.

<b>PLAN DE ESTUDIOS DE LA CARRERA</b>
---------------------------------------

Recuerden siempre consultar el plan de estudios de la carrera, que pueden encontrar en la página web:

<http://www.unq.edu.ar/carreras/81-licenciatura-en-artes-digitales.php>

Y que pueden descargar en PDF a pie de página de dicho sitio web, en “Documentos para descargar”: Lic. Artes Digitales (RCS 461 -15)

La propuesta curricular de la Universidad Nacional de Quilmes se caracteriza por tener trayectos curriculares abiertos en sus carreras. Esto quiere decir que no reúnen una estructura escolarizada, por ejemplo, cursar primer año no significa cumplir con la aprobación de cinco materias determinadas, sino que cada estudiante va eligiendo las materias en las que desea cursar. **No hay materias que pertenecen al primer año y tampoco correlatividades.** Los trayectos son abiertos y se distinguen por tener materias obligatorias y materias electivas pertenecientes a distintos ciclos o núcleos (Ver plan de estudios).

Es importante ser criteriosos a la hora de organizar la cursada del ciclo superior de la LAD. Si bien en este cuatrimestre pueden inscribirse en hasta cuatro (cuatro) materias, tengan en cuenta los contenidos mínimos de las asignaturas y el tiempo del que disponen, sobre todo en este contexto de pandemia que puede significar (en algunos casos) por ejemplo, que varies miembros de la familia deban utilizar el mismo dispositivo electrónico o que alguene de ustedes deba, además, trabajar de modo remoto. No olviden, asimismo, que toda baja en materias repercute en el coeficiente (valor que se toma para organizar la inscripción).

<b>Régimen de Estudios de la Universidad Nacional de Quilmes</b>
--

<b>Modalidad Presencial</b>
-----------------------------

El Consejo Superior de la UNQ aprobó, por Resolución 201/18 un nuevo Régimen de Estudios que entró en vigencia a partir del 2019 que postula la necesidad de garantizar un mejor desempeño académico de los estudiantes, una más responsable dirección del

## LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)

Ciclo lectivo 2020

proceso de aprendizaje y de evaluación, y condiciones más adecuadas a los ritmos y posibilidades de estudio de los alumnos.

Asimismo, atiende procesos de mayor contención, que propenden y acompañan el derecho a la educación, compromiso sustantivo de una Universidad Pública, así como apela a la responsabilidad con ese compromiso por parte de los estudiantes.

El contenido completo del Régimen de Estudios puede ser consultado desde la pestaña **ESTUDIANTE** y ahí cliclean en **guía de trámites** ( <http://www.unq.edu.ar/noticias/1576-gu%C3%ADa-de-tr%C3%A1mites-para-los-alumnos-de-la-unq.php>) Debajo figuran los documentos correspondientes para su descarga:

Historia Académica	:: Procedimiento :: Instructivo
Plan de Estudios Web	:: Procedimiento
Certificado de alumno regular	:: Procedimiento para la obtención del certificado :: Instructivo Guaraní Web
Libreta Universitaria	:: <i>La gestión del trámite no se encuentra disponible dado el contexto excepcional de emergencia sanitaria y el aislamiento social, preventivo y obligatorio por Covid-19. Por consultas o inquietudes escribi a <a href="mailto:consultas.alumnos@unq.edu.ar">consultas.alumnos@unq.edu.ar</a></i>
Revalidas de Títulos Universitarios Extranjeros	:: Artículos del 27 al 35, inclusive, del Régimen de Estudios
Otros certificados/constancias	:: Consultar por correo a <a href="mailto:consultas.alumnos@unq.edu.ar">consultas.alumnos@unq.edu.ar</a>

**DOCUMENTOS PARA DESCARGAR**

- > Resumen Régimen de Estudios - Novedades y Nuevos Procedimientos
- > Resolución (R) 343/20: Régimen de estudios 2020
- > Calendario Académico 2020

COMUNICACIÓN Prensa / Blogs / Noticias / UNQtv / Estudio de TV / UNQRadio /

No obstante, repetimos sus principales lineamientos:

### 1º Para mantener la condición de alumno regular:

Aprobar un mínimo de 2 (dos) asignaturas trimestrales y/o cuatrimestrales o una anual por ciclo lectivo. Se entiende por ciclo lectivo el período comprendido entre el 1º de febrero y el 31 de diciembre de un mismo año.

No superar la siguiente cantidad de ausentes a lo largo de la carrera:

1. En ciclos de complementación curricular y tecnicaturas: 6 ausentes.
2. En carreras de grado, no registrar más de 12 ausentes en las asignaturas.

Las materias que están “pendiente de aprobación” al momento del control de regularidad no serán contabilizadas a los efectos de la regularidad.

El relevamiento de la condición de regularidad de los/las estudiantes de la modalidad presencial, correspondiente al período comprendido entre el 1º de agosto de 2019 y el 31 de julio de 2020 se efectuará con la información disponible al 31 de julio de 2020.

**LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)****Ciclo lectivo 2020**

✓ A partir del día 2 de enero de 2019 se podrá consultar en el portal de la Universidad ([www.unq.edu.ar](http://www.unq.edu.ar) - Estudiante) el listado con el detalle de los estudiantes que perdieron la condición de alumno regular.

**2º Evaluación de las asignaturas:**

✓ La forma de evaluación en cada caso será la establecida para la modalidad de la carrera (presencial o virtual) a la que pertenece la asignatura y no a la modalidad de la carrera a la que se encuentra inscripto el/la estudiante.

✓ Las asignaturas podrán ser aprobadas mediante un régimen regular, mediante exámenes libres o por equivalencias. En el régimen regular las instancias de evaluación parcial serán al menos 2 en cada asignatura y tendrán carácter obligatorio. Cada asignatura deberá incorporar al menos una instancia de recuperación. Las calificaciones serán:

- a) Aprobado (de 4 a 10 puntos)
- b) Reprobado (de 1 a 3 puntos)
- c) Ausente
- d) Pendiente de Aprobación.

La calificación "Ausente" corresponde cuando: Un estudiante no se haya presentado a la/s instancia/s de evaluación pautada/s en el programa de la asignatura o tenga una asistencia inferior al 75% a las clases presenciales.

Para aprobar una asignatura en el régimen regular se requiere:

- a. obtener un promedio mínimo de 7 (siete) puntos en las instancias parciales de evaluación y un mínimo de 6 (seis) puntos en cada una de ellas; o,
- b. un mínimo de 4 (cuatro) puntos en cada instancia parcial de evaluación; y
  - b.1. La obtención de un mínimo de 4 (cuatro) puntos en un examen integrador, que se tomará dentro de los plazos del curso y transcurrido un plazo de -al menos- 1 (una) semana desde la última instancia parcial de evaluación o de recuperación; o
  - b.2. En caso de no aprobarse o no rendirse el examen integrador en la instancia de la cursada, se considerará la asignatura como pendiente de aprobación (PA) y el/la estudiante deberá obtener un mínimo de 4 (cuatro) puntos en un examen integrador organizado una vez finalizado el dictado del curso. El calendario académico anual establecerá la administración de 2 (dos) instancias de exámenes integradores antes del cierre de actas del siguiente cuatrimestre. Los/las estudiantes, deberán inscribirse previamente a dichas instancias. La Unidad Académica respectiva designará a un/a profesor/a del área, quien integrará con el/la profesor/a a cargo del curso, la/s mesa/s evaluadora/s del/los examen/es integrador/es indicado/s en este punto

**3º Licencias y reincorporaciones:**

1.- Para la reincorporación se requiere:

Los estudiantes que pierdan la regularidad y quieran continuar sus estudios deben solicitar su reincorporación en dos oportunidades. Quien haya perdido la regularidad más de dos veces, podrá solicitar una reincorporación de carácter extraordinaria, la que será resuelta por el Rector. En tal caso debe presentar una nota por mesa de entradas dirigida al Secretario de Gestión Académica para que impulse las tramitaciones necesarias.

**LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)****Ciclo lectivo 2020**

Los estudiantes reincorporados continuarán su carrera conforme al último plan de estudios vigente a la fecha de su reincorporación.

**2.- Licencias para no perder la regularidad:**

Para evitar la pérdida de la regularidad, los estudiantes que no pueden tener actividad académica pueden solicitar licencia por causas debidamente justificadas. Cada licencia tendrá una duración mínima de seis meses y máxima de un año lectivo. La suma de los períodos semestrales de licencia no podrá superar los tres años lectivos en toda la carrera. En caso de licencias menores a un año, el estudiante deberá aprobar al menos una asignatura en el año lectivo para mantener su regularidad. Si el/la estudiante tuviera asignatura/s en curso al inicio de la licencia estas serán consideradas como “Ausente” a los efectos de la regularidad.

Cualquier duda o consulta relativa al Régimen de Estudios, como también a las condiciones de cursada, regularidad, licencias y otros aspectos vinculados con la evolución de tus estudios, no dude en consultar en la Dirección de Alumnos (BOX 4) .

**IMPORTANTE:** En el **acceso al sistema guaraní**, ustedes pueden chequear si son **alumnos regulares**, en el caso de figurar que perdieron la regularidad deben tramitar la reincorporación, antes de la inscripción a materias. Sino no podrán inscribirse para cursar.

También deben **chequear que el email que figura es el que ustedes usan**, dado que este email es el que tomamos para informarles cuestiones de la carrera, como también es el email que le llega al docente. **Les solicitamos fervorosamente que chequeen que el correo electrónico que figura en el SIU (acceso a Sistema Guaraní) esté actualizado.**

Por último les recordamos que la dirección de las carreras se encuentra en el espacio asignado a la ESCUELA DE ARTES, tercer piso del Ágora Sur **oficina 83.**

Les saludo atentamente.

Dra. María Valdez  
Directora de la Licenciatura en Artes Digitales.

<b>OFERTA ACADÉMICA SEGUNDO CUATRIMESTRE 2020</b>
---

La oferta académica del segundo cuatrimestre consta de asignaturas **presenciales** y **virtuales**. En este contexto de pandemia, las asignaturas de **modalidad presencial** aparecen vehiculizadas a través del **Campus Presencial UNQ**, <https://presencial.uvq.edu.ar/login/index.php>.

Las asignaturas de **modalidad virtual** se toman de la carrera hermana de la nuestra, la Licenciatura en Artes y Tecnologías, de estricta modalidad virtual y que posee un calendario académico diferente, acorde a las carreras totalmente virtuales de la UNQ. El campus para la cursada de estas materias es otro: <http://virtual.unq.edu.ar/>. Ofrecemos esta posibilidad porque nuestra carrera es muy nueva y esto permite que les alumnos más avanzados tengan más ofertas de materias, sobre todo optativas y/u orientadas.

**Primero**, verán que colocamos el cuadro total de las asignaturas, incluidas Inglés e Informática. **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).

Volvemos a repetir que 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.

**Oferta académica - Segundo semestre de 2020**

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 9 a 13hs	Diego Cagide
Interfaces y Diseño de Interacciones para la práctica artística.	Obligatoria	Presencial	10	Martes de 9 a 13hs	Federico Joselevich
Introducción a la Programación	Obligatoria	Presencial	10	Martes de 18 a 22hs	Christian Marassi
Narrativa Audiovisual en Contextos Digitales	Obligatoria	Presencial	10	Martes de 18 a 22hs	María Valdez
Estructuras: Composición y Contenido	Obligatoria	Presencial	10	Jueves de 9 a 13hs	Lautaro Vilo
Sonido Digital I	Obligatoria	Presencial	10	Jueves de 9 a 13hs	Mauro Rosal
Sociología de la Cultura Digital	Obligatoria	Presencial	10	Jueves de 18 a 22hs	Federico Gobato
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	Martes de 18 a 22hs	Nicolás Ortega
Taller Proyectual de Obra Fina	Orientado	Presencial	10	Lunes de 18 a 22hs	Marcos Tabarozzi
Arte Digital Aplicado	Orientado	Virtual	10	Virtual	Christian Silva
Comunicación, Arte y Tecnología	Electiva	Virtual	10	Virtual	Bianca Racioppe

**LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)**

**Ciclo lectivo 2020**

Semiótica de la Imagen Digital	Electivo	Virtual	10	Virtual	Ana Aymá
Producción para Múltiples Escenarios	Orientado	Virtual	10	Virtual	Pablo Mazzolo
Artes y Estéticas en el Siglo XXI	Orientado	Virtual	10	Virtual	Raúl Lacabanne
Sistemas Interactivos en el Artes	Orientado	Virtual	10	Virtual	Federico Joselevich
Programación Orientada al Arte Multimedial II	Orientado	Virtual	10	Virtual	Mauricio Gutiérrez

**LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)**

**Ciclo lectivo 2020**

**Oferta de Inglés:**

LENGUAS EXTRANJERAS	2 do Cuatrimestre	Presencial	Inglés	10	Lunes 11:00 a 14:00 hs.	Mariani, María Rosa
LENGUAS EXTRANJERAS	2 do Cuatrimestre	Presencial	Inglés	10	Lunes 18:00 a 21:00 hs.	Garófalo, Silvana
LENGUAS EXTRANJERAS	2 do Cuatrimestre	Presencial	Inglés	10	Martes 09:00 a 12:00 hs.	Galizia, María Laura
LENGUAS EXTRANJERAS	2 do Cuatrimestre	Presencial	Inglés	10	Miércoles 08:00 a 11:00 hs.	Mucci, María Rosa
LENGUAS EXTRANJERAS	2 do Cuatrimestre	Presencial	Inglés	10	Miércoles 18:00 a 21:00 hs.	Pugliese, Patricia
LENGUAS EXTRANJERAS	2 do Cuatrimestre	Presencial	Inglés	10	Sábado 09:00 a 12:00 hs.	Mucci, María Rosa
LENGUAS EXTRANJERAS	2 do Cuatrimestre	Presencial	Inglés	10	Lunes 08:00 a 11:00 hs.	Mariani, María Rosa
LENGUAS EXTRANJERAS	2 do Cuatrimestre	Presencial	Inglés	10	Lunes 15:00 a 18:00 hs.	Pugliese, Patricia
LENGUAS EXTRANJERAS	2 do Cuatrimestre	Presencial	Inglés	10	Martes 15:00 a 18:00 hs.	Ibarra Guevara, Julia
LENGUAS EXTRANJERAS	2 do Cuatrimestre	Presencial	Inglés	10	Miércoles 11:00 a 14:00 hs.	Garófalo, Silvana
LENGUAS EXTRANJERAS	2 do Cuatrimestre	Presencial	Inglés	10	Jueves 08:00 a 11:00 hs.	Mucci, María Rosa
LENGUAS EXTRANJERAS	2 do Cuatrimestre	Presencial	Inglés	10	Jueves 15:00 a 18:00 hs.	Pugliese, Patricia
LENGUAS EXTRANJERAS	Anual-Agosto 2020-Julio 2021	Presencial	Inglés	10	Lunes 11:00 a 14:00 hs.	Galizia, María Laura
LENGUAS EXTRANJERAS	Anual-Agosto 2020-Julio 2021	Presencial	Inglés	10	Lunes 18:00 a 21:00 hs.	Pugliese, Patricia
LENGUAS EXTRANJERAS	Anual-Agosto 2020-Julio 2021	Presencial	Inglés	10	Miércoles 08:00 a 11:00 hs.	Mariani, María Rosa
LENGUAS EXTRANJERAS	Anual-Agosto 2020-Julio 2021	Presencial	Inglés	10	Miércoles 14:00 a 17:00 hs.	Garófalo, Silvana
LENGUAS EXTRANJERAS	Anual-Agosto 2020-Julio 2021	Presencial	Inglés	10	Miércoles 18:00 a 21:00 hs.	Biocca, Analía Verónica
LENGUAS EXTRANJERAS	Anual-Agosto 2020-Julio 2021	Presencial	Inglés	10	Sábados 08:00 a 11:00 hs.	Mariani, Ma. Rosa
LENGUAS EXTRANJERAS	Anual-marzo-diciembre 2020	Presencial	Inglés	10	Lunes 08:00 a 11:00 hs.	Galizia, María Laura
LENGUAS EXTRANJERAS	Anual-marzo-diciembre 2020	Presencial	Inglés	10	Martes 08:00 a 11:00 hs.	Cayo, Verónica
LENGUAS EXTRANJERAS	Anual-marzo-diciembre 2020	Presencial	Inglés	10	Martes 11:00 a 14:00 hs.	Cayo, Verónica
LENGUAS EXTRANJERAS	Anual-marzo-diciembre 2020	Presencial	Inglés	10	Martes 15:00 a 18:00 hs.	De la Orden, Cecilia
LENGUAS EXTRANJERAS	Anual-marzo-diciembre 2020	Presencial	Inglés	10	Miércoles 09:00 a 12:00 hs.	Ibarra Guevara, Julia
LENGUAS EXTRANJERAS	Anual-marzo-diciembre 2020	Presencial	Inglés	10	Jueves 18:00 a 21:00 hs.	Pugliese, Patricia
LENGUAS EXTRANJERAS	Anual-marzo-diciembre 2020	Presencial	Inglés	10	Viernes 09:00 a 12:00 hs.	Balcarce, Gimena

**LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)**

**Ciclo lectivo 2020**

**Oferta de Informática:**

INFORMÁTICA	2 do Cuatrimestre	Presencial	Informática IF1	10	Lunes 09:00 a 12:00 hs.	Fraga, Marcelo
INFORMÁTICA	2 do Cuatrimestre	Presencial	Informática IF2	10	Lunes 12:00 a 15:00 hs.	Fraga, Marcelo
INFORMÁTICA	2 do Cuatrimestre	Presencial	Informática IF3	10	Lunes 15:00 a 18:00 hs.	Fraga, Marcelo
INFORMÁTICA	2 do Cuatrimestre	Presencial	Informática IF4	10	Lunes 18:00 a 21:00 hs.	Fraga, Marcelo
INFORMÁTICA	2 do Cuatrimestre	Presencial	Informática IF5	10	Martes 09:00 a 12:00 hs.	Hernandez, Marcos
INFORMÁTICA	2 do Cuatrimestre	Presencial	Informática IF6	10	Martes 12:00 a 15:00 hs.	Perez, Pablo
INFORMÁTICA	2 do Cuatrimestre	Presencial	Informática IF7	10	Martes 15:00 a 18:00 hs.	Rodriguez, Darío
INFORMÁTICA	2 do Cuatrimestre	Presencial	Informática IF8	10	Martes 18 :00 a 21:00	Rodriguez, Darío
INFORMÁTICA	2 do Cuatrimestre	Presencial	Informática IF9	10	Miércoles 09:00 a 12:00 hs.	Balderrama, Alejandra
INFORMÁTICA	2 do Cuatrimestre	Presencial	Informática IF1	10	Miércoles 12:00 a 15:00 hs.	Balderrama, Alejandra
INFORMÁTICA	2 do Cuatrimestre	Presencial	Informática IF1	10	Miércoles 15:00 a 18:00 hs.	Enriques Melo, Patricia
INFORMÁTICA	2 do Cuatrimestre	Presencial	Informática IF1	10	Miércoles 18:00 a 21:00 hs.	Enriques Melo, Patricia
INFORMÁTICA	2 do Cuatrimestre	Presencial	Informática IF1	10	Jueves 09:00 a 12:00 hs.	Rodríguez Darío
INFORMÁTICA	2 do Cuatrimestre	Presencial	Informática IF1	10	Jueves 12:00 a 15:00 hs.	Rodríguez Darío
INFORMÁTICA	2 do Cuatrimestre	Presencial	Informática IF1	10	Jueves 15:00 a 18:00 hs.	Rodriguez, Darío
INFORMÁTICA	2 do Cuatrimestre	Presencial	Informática IF1	10	Jueves 18:00 a 21:00 hs.	Núñez Silvia
INFORMÁTICA	2 do Cuatrimestre	Presencial	Informática IF1	10	Viernes 09:00 a 12:00 hs.	Pérez, Pablo
INFORMÁTICA	2 do Cuatrimestre	Presencial	Informática IF1	10	Viernes 12:00 a 15:00 hs.	Pérez, Pablo
INFORMÁTICA	2 do Cuatrimestre	Presencial	Informática IF1	10	Viernes 15:00 a 18:00 hs.	Pérez, Pablo
INFORMÁTICA	2 do Cuatrimestre	Presencial	Informática IF2	10	Viernes 18:00 a 21:00 hs.	Núñez, Silvia
INFORMÁTICA	2 do Cuatrimestre	Presencial	Informática IF2	10	Miércoles 09:00 a 12:00 hs.	Ceballos, Marcela
INFORMÁTICA	2 do Cuatrimestre	Semipresenc	Informática IF2	10	Virtual	Ceballos, Marcela
INFORMÁTICA	2 do Cuatrimestre	Semipresenc	Informática IF2	10	Virtual	A designar

**ASIGNATURAS PRESENCIALES**
Calendario académico

<b>Segundo cuatrimestre</b>	
Inscripción a materias	13 y 14 de agosto (para el ciclo superior de la LAD)
Inicio de cursada	24 de agosto
Finalización de cursada	18 de diciembre
Cierre y Entrega de Actas	23 de diciembre

Campus Presencial UNQ, <https://presencial.uvq.edu.ar/login/index.php>.

Nombre de la asignatura	Núcleo	Modalidad	Créditos	Días y horarios	Docente
Técnicas de Imagen Sintética	Obligatoria	Presencial	10	Lunes de 9 a 13hs	Diego Cagide
Interfaces y Diseño de Interacciones para la práctica artística.	Obligatoria	Presencial	10	Martes de 9 a 13hs	Federico Joselevich
Introducción a la Programación	Obligatoria	Presencial	10	Martes de 18 a 22hs	Christian Marassi
Narrativa Audiovisual en Contextos Digitales	Obligatoria	Presencial	10	Martes de 18 a 22hs	María Valdez
Estructuras: Composición y Contenido	Obligatoria	Presencial	10	Jueves de 9 a 13hs	Lautaro Vilo
Sonido Digital I	Obligatoria	Presencial	10	Jueves de 9 a 13hs	Mauro Rosal

**LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)**

**Ciclo lectivo 2020**

Sociología de la Cultura Digital	Obligatoria	Presencial	10	Jueves de 18 a 22hs	Federico Gobato
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	Martes de 18 a 22hs	Nicolás Ortega
Taller Proyectual de Obra Fina	Orientado	Presencial	10	Lunes de 18 a 22hs	Marcos Tabarozzi

**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**. Esta información ya ha sido enviada con anterioridad para aquellos alumnos en condiciones de cursar alguna de las asignaturas. No obstante, repetimos la información con vistas a que futuros alumnos se familiaricen con este procedimiento, a saber:

Calendario académico

<b>Tercer período</b>	
Inscripción a materias	25 de junio al 03 de julio
Inicio de cursada	23 de julio
Finalización de cursada	04 de noviembre
Cierre y Entrega de Actas	11 de noviembre
Vencimiento de la asignatura	Según Art. 10 del Régimen de Estudios

**IMPORTANTE:** las asignaturas que se toman de esta carrera hermana, la Licenciatura en Artes y Tecnologías, de estricta modalidad virtual, tienen régimen de aprobación mediante **examen final**.

Campus Virtual UNQ: <http://virtual.unq.edu.ar/>

**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.

**LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)**

**Ciclo lectivo 2020**

- 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.

- a) 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.
- b) En caso de no recordar su usuario y/o contraseña deberá comunicarse con [soporte@uva.edu.ar](mailto: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
Arte Digital Aplicado	Orientado	Virtual	10	Virtual	Christian Silva
Comunicación, Arte y Tecnología	Electiva	Virtual	10	Virtual	Bianca Racioppe
Semiótica de la Imagen Digital	Electivo	Virtual	10	Virtual	Ana Aymá
Producción para Múltiples Escenarios	Orientado	Virtual	10	Virtual	Pablo Mazzolo
Artes y Estéticas en el Siglo XXI	Orientado	Virtual	10	Virtual	Raúl Lacabanne
Sistemas Interactivos en el Artes	Orientado	Virtual	10	Virtual	Federico Joselevich
Programación Orientada al Arte Multimedial II	Orientado	Virtual	10	Virtual	Mauricio Gutiérrez

**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.

- **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: [mvaldez@unq.edu.ar](mailto:mvaldez@unq.edu.ar).

<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>SOCIOLOGÍA DE LA CULTURA DIGITAL.</b></li></ul>
--

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 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](mailto:fgobato@unq.edu.ar)

- **ESTRUCTURAS: COMPOSICIÓN Y CONTENIDO.**

Profesor: Lic. Lautaro Vilo.

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 CV del docente: Es dramaturgo, director de teatro, actor, guionista, y maestro de dramaturgia. Licenciado en Teatro y Profesor Superior de Teatro (UNICEN). Posee una vasta trayectoria en el país y sus obras también han sido estrenadas en el exterior. Desde el 2002, desarrolla una intensa actividad docente en universidades, talleres públicos y privados, tanto en Buenos Aires como en el interior y el exterior del país

Correo electrónico: lautaro.vilo@unq.edu.ar

#### **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.

Contenidos mínimos: Human-Computer Interface. Interfaz gráfica de usuario. Historia y consolidación. Nociones de diseño de interfaces y su aplicación en las artes. Usabilidad. Desarrollos de las ciencias cognitivas. Interfaces físicas. Realidad virtual. Pantallas. Del radar al touchscreen. Posibilidades artísticas.

Horas de estudio recomendadas: 6 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 J. Vallejo), mención honorífica en Bienal Kosice 2012 (con J. Vallejo), primer premio en EcoArteUrbano Buenos Aires 2013 (con O. Panosetti), mención de honor en

**LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)****Ciclo lectivo 2020**

ARCITeC por La Tinta del Río (con O. Panosetti) primer premio en la Bienal Latinoamericana Kosice 2014 por El Hidrórgano, beca del Fondo Argentino de Desarrollo Cultural 2014 por El Tubodroide, Teatros del Mundo 2016 por Las Bernardas, segundo premio en Habitar la Memoria 2018 de la UNQui por Memoria, una instalación interactiva (con M. Liut), ATINA 2019 por el trabajo multimedial en Un Gólem en Buenos Aires. 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. Candidato a Doctor en la UNQ. Es profesor de la facultad de Bellas Artes de la UNLP, de la Escuela de Artes de la UNQ y de la Maestría de Diseño de la Interacción en la FADU/UBA.

Correo electrónico: [fjoselevich@uvq.edu.ar](mailto:fjoselevich@uvq.edu.ar)

<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>SONIDO DIGITAL I</b></li></ul>
---

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 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: [maurorosal@gmail.com](mailto:maurorosal@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. Rotoscopia. *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: diecagide@gmail.com

- **INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN**

Profesor: Profesor Christian Marassi.

Breve presentación de la asignatura: durante la cursada de la asignatura aprenderemos los conceptos básicos sobre la programación. Trabajaremos tanto en la parte teórica, como la práctica. Allí vamos a desarrollar aplicaciones multimediales que acompañen la materia, implementando lo aprendido de la teoría.

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.

Horas de estudio recomendadas: 4 a 6 horas semanales.

Breve CV del docente: Programador. Técnico en electrónica. Encargado de desarrollo de sistemas tantos, tanto en el ámbito privado como en el público. Ha participado en varias convenciones como desarrollador de videojuegos. Partícipe del proyecto Termochroma. Líder de equipo y nexos con equipos de trabajo fuera del país.

**LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)**

Ciclo lectivo 2020

Correo electrónico: christian.marassi@gmail.com

**• 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 2020

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](mailto:jorge.rodriguez@unq.edu.ar)

- **SONIDO DIGITAL II**

Profesor: Lic. Nicolás Ortega.

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.

Breve CV del docente: Licenciado en Música y Tecnología y Docente Investigador de la Escuela Universitaria de Artes de la Universidad Nacional de Quilmes. Miembro del proyecto de Investigación Desarrollos Tecnológicos Digitales aplicados al arte y del ElectropUNQ Ensemble, donde se encarga del diseño y automatización de iluminación y del desarrollo y programación de interfaces físicas. Alumno de la Maestría en Arte Sonoro (UNQ), focaliza su investigación en la hibridación entre arte sonoro, arte visual y tecnología, como partes complementarias en la creación de obras multimediales.

Correo electrónico: [enicolas.ortega@gmail.com](mailto:enicolas.ortega@gmail.com)

- **TALLER PROYECTUAL DE OBRA FINAL.**

Profesor: Lic. Marcos Tabarozzi.

Breve presentación de la asignatura: el Taller Proyectual de Obra Final propone intercambios y búsquedas que acompañen la realización de una obra artístico-digital integradora de saberes y aprendizajes de la carrera. 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. *Juntas, indagaremos en los modos actuales en que los artistas y realizadores producen obra en este contexto difícil, para tomar como referencia y buscar maneras de hacer obras artístico-digitales con procedimientos sencillos y que nos dejen aprendizajes.*

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

**LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)****Ciclo lectivo 2020**

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.

Breve CV del 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

- **ARTE DIGITAL APLICADO.**

Profesor: Esp. 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.

**LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)****Ciclo lectivo 2020**

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

<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>COMUNICACIÓN, ARTE Y TECNOLOGÍA.</b></li></ul>
---

Profesora: Dra. Bianca Racioppe.

Breve presentación de la asignatura: En Comunicación, Arte y Tecnología nos proponemos realizar un recorrido por las principales teorías de la comunicación, es decir por las diferentes maneras en que los/as académicos/as han pensado a los medios y a las tecnologías, a los sujetos que producen y receptionan los discursos mediáticos y a las sociedades en las que esos medios y tecnologías se desarrollan y usan. Veremos, también, que esas teorías sobre la comunicación se vinculan con miradas acerca de lo artístico, con maneras de entender a las instituciones del arte y a la relación con los públicos.

Contenidos mínimos: Modelos de comunicación en la teoría y en la práctica: de los modelos funcionalistas a los modelos participativos en el arte y la tecnología. Las dimensiones comunicativas del arte y la tecnología. La cultura de la interactividad, las relaciones de los usuarios y los nuevos desafíos comunicacionales. De Saussure a Jenkins: principales teorías de la comunicación aplicadas al arte y la tecnología.

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

<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>SEMIÓTICA DE LA IMAGEN DIGITAL.</b></li></ul>
--

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

**LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)****Ciclo lectivo 2020**

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.

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

- **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.

- **SISTEMAS INTERACTIVOS EN EL ARTE**

Profesor: Federico Joselevich.

Breve presentación de la asignatura:

Contenidos mínimos: La obra de arte como el resultado de las interacciones con su entorno. Sensores. Tipos. Características generales: precisión, rango de medida, linealidad, sensibilidad, rapidez de respuesta, etc. Sensores analógicos y sensores digitales. Actuadores Tipos Características: potencia, respuesta, etc. Robótica: Clasificaciones de robots según generación y según arquitectura. Se recomienda la aplicación de los conceptos trabajados en un entorno del tipo processing + arduino.

Horas de estudio recomendadas: 5 a 8 horas semanales.

**LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)****Ciclo lectivo 2020**

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 Tuboide, 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](mailto:fjoselevich@unq.edu.ar)

<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>PRODUCCIÓN PARA MÚLTIPLES ESCENARIOS</b></li></ul>
---

Profesor: Pablo Mazzolo

Contenidos mínimos: Sistemas de representación / Herramientas de registro. La memoria como estructura ordenadora. El Palimpsesto urbano. Lenguajes y archivos. Literatura de viaje y cartografía. Burocracia de la información. Automatización e instituciones. Ciclos de evolución, degradación y reciclaje material. Infraestructura de un suceso. La excursión o deriva. Registro de un trayecto. Caos y multitud. Registro de un suceso. Deconstrucción documental / reconstrucción ficcional. Búsqueda y hallazgo de locaciones. Escenarios accidentales. Entornos urbanos residuales. Sinestesia y contenido. Producción de trabajos prácticos

Horas de estudio recomendadas: 5 a 8 horas semanales.

Breve CV del docente: cineasta experimental. Estudió Diseño de Imagen y Sonido en FADU, Universidad de Buenos Aires. Sus filmes se han exhibido en distintos museos, galerías y festivales como New York Film Festival: Views From the Avant Garde (USA), Rotterdam Film Festival (Holanda), Ann Arbor Film Festival (USA), Edinburgh Film Festival (UK), Rencontres du Cinéma a París (Francia), Viennale (Austria), Videoex (Suiza), Media City Film Festival (Canadá), Chicago Underground Film Festival (USA), La Mostra (S8), Bafici (Arg), Mar del Plata Film Festival (Arg), Experimental India (India), Exis (Corea), L'age de Or (Bélgica), Oberhausen Film Festival (Alemania), Hamburgo (Alemania), Melbourne (Australia) entre otros. Ha sido también invitado a participar de diversas proyecciones en museos y universidades como MassArt University (Boston, USA), FAMU (Praga, Cz), Xcentric (Barcelona), Schule F Kubelka (Austria), Kinecko (Bratislava), y ha realizado performances de live cinema en festival PAF (Olomuc, Cz), La Semana del Film Experimental (La Plata, Arg), MAMBA (BsAs, Arg), UNLP (La Plata, Arg), FADU (BsAs, Arg), UNAM (México), HFBK University (Hamburgo), Museo Rufino Tamayo (México), entre otras. Fish Point (2016), ganó el premio Cinematic Award en Ann Arbor Film Festival. Su proyecto Máquina de Luz (2015), ganó el subsidio del Fondo de desarrollo de Cultura. Conjeturas (2013) ha ganado el primer premio en el festival Media City

**LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)****Ciclo lectivo 2020**

(Canadá). Oaxaca Tohoku (2012) ganó el premio del Fondo Metropolitano de las Artes del BAFICI y fue premiado por la BIM (Bienal de Imagen en Movimiento). Su guión AM1019 participó del Oaxaca Screenwriter LAb 2011. Ha realizado documentales para la RAI (Italia) y para canal Encuentro (Argentina)

Correo electrónico: [pablomazzolo@hotmail.com](mailto:pablomazzolo@hotmail.com)