

Plan de Estudios
Licenciatura en Artes y Tecnologías
Ciclo de Complementación

Fundamentos para la creación de la Licenciatura en Artes y Tecnologías

Existe actualmente una demanda central en el campo artístico, específicamente en lo que refiere al arte mediático (media art) o arte realizado con tecnologías de información y comunicación. Frente a la proliferación de obra y crítica especializada "... presenciamos hoy un cierto desmoronamiento en la noción de valor en arte: los juicios de valorización se vuelven flojos y somos cada vez más condescendientes en relación a trabajos realizados con mediación tecnológica, porque no tenemos criterios suficientemente maduros para evaluar la contribución de un artista o un equipo de realizadores. En consecuencia, la sensibilidad empieza a quedarse entorpecida, se pierde el rigor en el juicio y cualquier tontería nos excita, toda vez que parezca estar *up to date* con la marcha actual de la tecnología."¹

La producción de arte por medio de aparatos de codificación interpela igualmente el espacio del realizador como el del analista y el del espectador. Si la característica más importante de las imágenes y sonidos técnicos es su capacidad de materializar determinados conceptos respecto al mundo, específicamente aquellos que orientaron la construcción de los aparatos que les dan forma², los objetos producidos podrán tener la capacidad de referirse a y producir conocimiento en el entrecruzamiento de los campos del arte y la tecnología.

Sumadas a estas razones, se puede también argumentar que la enseñanza de arte vinculado a medios técnicos tiene hoy la necesidad y la oportunidad de desplegar un pensamiento complejo y de una práctica integradora de lo tradicionalmente reservado a las instancias de reflexión por un lado y de creación por el otro. La dicotomía clásica se torna progresivamente más compleja en tanto los procesos de creación de este tipo de arte particular lo demandan. El modelo propuesto por el Centro de Artes Mediáticas de Karlsruhe (ZKM), Alemania, integra producción e investigación, exhibiciones, eventos y curaduría de arte, mientras que la propuesta de la Maestría en Artes Digitales de la Universidad Pompeu Fabra (IDEC) ofrece estudios sobre comunicación audiovisual y tecnologías digitales orientados a la formación de autores —proyectistas, guionistas, productores, diseñadores y desarrolladores de productos visuales, musicales e interactivos multimedia. Estas propuestas con fuerte énfasis en la producción y experimentación demuestran la imposibilidad de distinguir las instancias previamente mencionadas en tanto la reflexión, la creación y en algunos casos también la circulación de las obras resultan en un mismo proceso.

¹ Machado, Arlindo Repensando a Flusser y las imágenes técnicas, en La Ferla (Comp.) *El medio es el diseño audiovisual*, Caldas, Ed. Universidad de Caldas, 2007.

² *Ibíd.* pág. 92

Resulta imperioso entonces, de acuerdo a estos planteos, propiciar un espacio que genere un conocimiento profundo del funcionamiento de los medios técnicos contemporáneos y que sea capaz de potenciar la elaboración de objetos y discursos sobre esos objetos, que no sean producto de un análisis superficial, sino que puedan realizar un aporte sustancial al campo disciplinar al que pertenecen y posicionar a la Argentina, integrando fuertemente zonas no centrales del país, dentro de la formación universitaria en arte latinoamericana.

A partir de esto, la Universidad Nacional de Quilmes ha decidido, entonces, crear la *Licenciatura en Artes y Tecnologías, ciclo de complementación*, con el objeto de dar cabida a esta demanda y con ello, continuar con el desarrollo de la producción, la enseñanza y la difusión de conocimientos que la caracteriza y, al mismo tiempo, contribuir con la formación de profesionales idóneos que cumplan ética y creativamente con su labor científica y cultural.

El recorrido curricular planteado apunta, entonces, a formar un egresado, Licenciado/a en Artes y Nuevas Tecnologías, cuya competencia profesional especializada y transdisciplinaria lo capacite para cubrir espacios concretos en la realización audiovisual, en la proyección de entornos y así también en el nivel de conocimiento específico sobre los procesos creativos que debe tener un analista, como productor de discursos y legitimador de obras dentro de este campo particular.

1. Denominación de la carrera

Licenciatura en Artes y Tecnologías

2. Modalidad de la carrera

Modalidad a distancia

3. Título

El título a otorgar a quienes egresen de esta licenciatura es *Licenciado/a en Artes y Tecnologías*.

4. Perfil del egresado

Los alcances del título habilitan al egresado a realizar trabajos de producción, asesoramiento, consultoría e investigación tanto en instituciones artísticas académicas, públicas y privadas, y en el mercado de medios en general. El egresado dispone de conocimientos básicos referidos a:

- la historia y fundamentos conceptuales de la interacción entre arte y tecnología del último siglo;
- las diversas teorías respecto del análisis de la producción artística y la producción de material teórico para la misma, con especial énfasis en el entrecruzamiento de las artes con la tecnología;
- las múltiples técnicas de planeamiento y producción de medios audiovisuales, sonoros y multimediales en general;
- las redes informáticas, sus protocolos y las diferentes arquitecturas de conectividad que se implementan actualmente en la producción artística;
- programación de computadoras;

5. Alcances del título

Todos los licenciados de esta carrera están habilitados para:

- Colaborar en equipos para la gestión cultural.
- Manejar software específico para la producción y postproducción de materiales gráficos, sonoros, audiovisuales y multimediales en general.
- Participar en proyectos de investigación en relación con las posibilidades de nuevas formas de producción artística.
- Coordinar equipos multidisciplinarios para proyectos multimedia.
- Desarrollar una producción cultural propia en el terreno del arte contemporáneo.
- Asesorar a artistas en aplicación multimedial con fines creativos para proyectos específicos.
- Producir material teórico y crítico novedoso para el campo artístico, con especial énfasis en el entrecruzamiento de las artes con la tecnología.

6. Objetivos de la carrera

La propuesta académica de la *Licenciatura en Artes y Tecnologías, ciclo de complementación* busca brindar un enfoque transdisciplinario acorde a los mecanismos de producción del arte que en las últimas décadas se ha determinado como dominante. A tal fin, se ofrece una diversidad de materias que cubren las distintas especialidades requeridas para que el egresado sea capaz de analizar y producir obras de arte insertas en dicha modalidad productiva. La carrera forma graduados universitarios que poseen las capacidades y habilidades requeridas para la formación, la investigación y la transferencia en ámbitos institucionales, públicos y privados, lo mismo que en ámbitos comunitarios; y, además, dota a los egresados de una perspectiva crítica respecto del desempeño de su rol profesional. La propuesta académica de la *Licenciatura en Artes y Tecnologías, ciclo de complementación* busca también generar espacios de práctica a fin de construir un aparato crítico/teórico adecuado y apropiado para una variedad emergente de prácticas.

7. Requisitos de ingreso a la carrera

Quienes aspiren a ingresar al ciclo de complementación de la licenciatura deben ser:

- egresados de institutos terciarios y/o universitarios con título de tres o más años de formación de carreras afines al campo artístico;
- graduados universitarios de carreras afines al campo artístico.

Los requisitos de ingreso demandan que el aspirante acredite una formación previa universitaria o terciaria en carreras afines equivalente a 1.300 horas-reloj totales de formación.

8. Requisitos para la obtención del título de *Licenciado/a en Artes y Tecnologías*

Cada uno de los cursos forma parte de un sistema de créditos, cuyo régimen establece, por un lado, que cada asignatura tiene un valor de diez (10) créditos y, por otro, que la obtención del grado académico exige al alumno sumar un total de ciento sesenta (160) créditos.

De esta forma quien aspire a obtener el título de *Licenciado/a en Artes y Tecnologías* deberá cursar y aprobar un conjunto determinado de asignaturas con arreglo al siguiente procedimiento curricular: tendrá que sumar los cien (100) créditos de las asignaturas que componen el *núcleo de formación básica* y, un número de sesenta (60) créditos del *núcleo de formación complementaria*.

9. Plan de estudios

El plan de estudios de la *Licenciatura en Artes y Tecnologías* está organizado en función de un modelo curricular compuesto por dos núcleos de estudios: *núcleo de formación básica* y *núcleo de formación complementaria*.

Los alumnos podrán focalizar su formación complementaria en un área de interés académico, en cuyo caso la Universidad extenderá una certificación en *Generación de entornos*, *Audiovisual* o *Crítica de Arte*.

Aquellos alumnos que deseen focalizar sus estudios en *Generación de entornos* deberán sumar sesenta (60) créditos del siguiente conjunto de asignaturas del núcleo de formación complementaria: Programación orientada al arte multimedial II, Sistemas interactivos en el arte, Introducción a la electrónica, Taller proyectual de obra final y dos asignaturas a elección entre las restantes del núcleo de formación complementaria. Los alumnos que deseen focalizar en *Audiovisual* deberán sumar sesenta (60) créditos del siguiente conjunto de asignaturas de formación complementaria: Captura y procesamiento de imagen, Captura y procesamiento de sonido, Introducción a la electrónica, Taller proyectual de obra final y dos asignaturas a elección entre las restantes del núcleo de formación complementaria. Por otra parte, los alumnos que elijan focalizar sus estudios complementarios en *Crítica de Arte* deberán sumar sesenta (60) créditos del siguiente conjunto de asignaturas del núcleo de formación complementaria: Arte y estéticas en la historia de occidente, Taller de escritura orientado a la crítica y análisis, Análisis y crítica de arte mediático, Taller proyectual de obra final y dos asignaturas a elección entre las restantes del núcleo de formación complementaria.

Los alumnos que no opten por focalizar su formación complementaria deberán cursar 6 (seis) asignaturas acorde a las siguientes indicaciones:

- Programación orientada al arte multimedial II, Sistemas interactivos en el arte o Introducción a la electrónica.
- Captura y procesamiento de imagen, Captura y procesamiento de sonido o Recursos industriales.
- Análisis y crítica de arte mediático, Taller de escritura orientado a la crítica y análisis o Escritura dramática para medios audiovisuales.
- Recursos industriales, Taller de medios alternativos o Metodología de la investigación social.
- Sociología de la cultura digital, Arte y estéticas en la historia de occidente o Elementos de comunicación.
- Taller proyectual de obra final.

Requisitos para el cursado de asignaturas

Para cursar las asignaturas del núcleo de formación básica se debe tener desarrollado un curso propedéutico, el cual tiene como objetivo socializar al estudiante en las herramientas informáticas y el entorno de enseñanza virtual. El curso propedéutico no forma parte del Plan de estudios.

Para cursar las asignaturas correspondientes al núcleo de formación complementaria se deberá tener cursado el 70 % (setenta por ciento) de las asignaturas del núcleo de formación básica.

**Núcleo de formación básica
10 (diez) asignaturas**

Introducción a la programación	Estructuras: composición y contenido
Interfaces y diseño de interacciones para la práctica artística	Técnicas de imagen sintética
Taller de historia y prácticas audiovisuales	Técnicas de sonido digital
Historia de las artes electrónicas	Taller de registro y experimentación
Morfología y tipografía	Programación orientada al arte multimedial I
Núcleo de formación complementaria 6 (seis) asignaturas	
Programación orientada al arte multimedial II	Análisis y crítica de arte mediático
Sistemas interactivos en el arte	Taller de medios alternativos
Introducción a la electrónica	Sociología de la cultura digital
Captura y procesamiento de imagen	Recursos industriales
Captura y procesamiento de sonido	Escritura dramática para medios audiovisuales
Arte y estéticas en la historia de occidente	Metodología de la investigación social
Taller de escritura orientado a la crítica y análisis	Elementos de comunicación
Taller proyectual de obra final	

10. Contenidos mínimos

Núcleo de formación básica

Introducción a la programación

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.

Interfaces y diseño de interacciones para la práctica artística

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.

Taller de historia y prácticas audiovisuales

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, super 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.

Historia de las artes electrónicas

Una introducción a los procesos de creación con los medios para pensar una praxis artística. Viejos medios y nuevas tecnologías: especificidad y cruces de aparatos. Historia de la hibridez entre el cine, el video y la TV. El arte de los medios. Conceptualismo. Las narrativas en la literatura, el cine, el video y el teatro. La computadora y la codificación binaria en el proceso audiovisual: concepto y especificidad de los nuevos medios. El multimedia. El beneficio: el recurso propio; el riesgo de la compilación de medios en forma mecánica, los híbridos. Cine Digital Interactivo inmersivo. La cuestión del cine digital y los medios expandidos. *Mainstream*, uniformización y experimentación.

Morfología y tipografía

Morfología: Análisis, estudio y experimentación de las formas y las estructuras. Sistemas y técnicas de representación. Diversidad de procedimientos para describir las formas y para construirlas. Aspectos conformativos. Aspectos configurativos. Estructuras, trama, simetrías, lenguajes. Procesos de composición y organización de formas. Operaciones de translación, rotación, reflexión, transformación y sus combinaciones. La trama como base ordenadora de la visión serial. Analogías con la música. Reconocer los componentes básicos de un lenguaje. Sintaxis, semántica y puesta en contexto. Lenguajes de expresión y lenguajes de comunicación. Tipografía: Relación entre la palabra y su representación visual. Desde la caligrafía a lo digital. Cómo pensar y proponer la lectura de un texto. Panorama histórico, tecnologías y formas de la escritura: caligrafía, tipografía industrial, experimentaciones tipográficas e infotipografía. Tipografía en movimiento.

Estructuras: composición y contenido

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.

Técnicas de imagen sintética

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.

Técnicas de sonido digital

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.

Taller de registro y experimentación

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.

Programación orientada al arte multimedial I

Sistemas generativos y algorítmicos en la producción artística contemporánea. Células autómatas. Historia de los procedimientos algorítmicos en el arte y el pensamiento. Sistemas generativos no digitales en el arte. Procedimientos: adición, sustracción y desarrollo. Algunas corrientes: Pitagorismo, Kaballah, Raimundo Lull. Platonismo y tradiciones herméticas. Código ejecutable y código criptográfico. Visualización de datos. Redes y arte. Aplicaciones informáticas. Sistemas de difusión-reacción. Boids y agentes autónomos. Sistemas de partículas. Modelos de crecimiento vegetal. Sistemas de Lindenmayer.

Núcleo de formación complementaria

Programación orientada al arte multimedial II

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

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.

Introducción a la electrónica

Nociones básicas de electricidad: tensión, corriente y resistencia. Potencia. Medición de parámetros eléctricos y cálculos de necesidades para alimentación de amplificadores, luces y demás dispositivos usados en las construcciones de obras interactivas. Circuitos. Compuertas lógicas (AND, OR, NO). Circuitos electrónicos y tablas. Componentes electrónicos primarios. Creación de un circuito electrónico simple a decidir. Técnicas elementales de construcción de dispositivos electrónicos (soldado, creación de placas, etc.), orientados a estándares como Arduino y sus usos en el arte multimedial.

Captura y procesamiento de imagen

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.

Captura y procesamiento de sonido

Síntesis y procesamiento de sonido en el lenguaje de programación de alto nivel. 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 natsend/netreceive, formato de contenido OSC. Objetos de estructura de datos.

Arte y estéticas en la historia de occidente

Actualidad del arte. Sus problemáticas contemporáneas como punto de partida para construir su historia. Teoría sobre la posthistoria o fin del arte. Creación en las condiciones de nuestra cultura y su crisis de valores. Arte primitivo. Grecia. Arte trágico griego. Arte cristiano de la Edad Media. Renacimiento italiano. Barroco. Clasicismo estético de la Ilustración. El Romanticismo. El modernismo artístico. La modernidad capitalista del XIX. Las vanguardias. El Impresionismo. El Expresionismo. El Futurismo italiano. Las vanguardias de postguerra. El arte y la reproductibilidad técnica. Posmodernismo.

Taller de escritura orientado a la crítica y análisis

La escritura y la lectura. La escritura como tecnología de la palabra. La escritura como práctica social y cultural. La escritura como proceso. La lectura como práctica social y como proceso. La noción de discurso. Discurso oral y escrito. Los géneros

discursivos. Enunciación. La subjetividad en el lenguaje. Polifonía. Heterogeneidad constitutiva y mostrada. Estilo directo, indirecto e indirecto libre. El discurso y sus modos de organización: narración, descripción, argumentación y explicación. Escritura, lectura, discursos y tecnología. Hipertexto. Nuevos formatos. Nuevos modos de leer y escribir. Géneros discursivos académicos: ensayo y ponencia. El discurso periodístico: crónica, crítica y entrevista. Distintos tipos de registro. Figuras del discurso. Escritura, reescritura y análisis de críticas de arte.

Análisis y crítica de arte mediático

Problematicidad de los conceptos virtualidad, variabilidad y viabilidad, así como también las nociones de representación numérica, automatización, modularidad y transcodificación cultural, 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.

Taller de medios alternativos

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. 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.

Sociología de la cultura digital

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.

Recursos industriales

Promoción audiovisual televisiva. Tipos de objetos promocionales: *teaser*, tráiler, etc. Estructuras y sus componentes. Nociones de redacción promocional. Edición publicitaria. Postproducción de audio y video. La función de la producción. Circuitos y flujos de producción.

Escritura dramática para medios audiovisuales

Caos y organización en el proceso de escritura. Escritura como motor y vehículo de asociaciones. Situación y desarrollo. Diégesis y Mímesis. Fábula, Historia y palabras. Morfología del soporte. Composición. Analogías.

Metodología de la investigación social

Epistemología y métodos de investigación en ciencias sociales. Diseños de investigación: exploratorio, descriptivo y explicativo. Las fases de la investigación: la teoría, la pregunta, el planteo del problema, los objetivos. Concepto y construcción de Matriz de Datos. La Medición en Ciencias Sociales. Muestras.

Técnicas de investigación cuantitativa. Estrategias cualitativas de investigación en ciencias sociales. Integración de métodos y triangulación.

Elementos de comunicación

La aparición del campo de estudios en el siglo XX. Hitos principales. El nuevo giro de los problemas de la comunicación en la actualidad. La comunicación en contexto. Historia de los problemas de la comunicación y los medios. El problema del signo. El problema del código. El problema del canal. El problema de la recepción. Un panorama de las corrientes que han intervenido en los debates. El debate en torno a la cultura masiva y las identidades culturales. De la idea de *mensaje* al concepto de *discurso*. Comunicación y política. Ideología y mitologías burguesas. Sociedades de control y nuevas tecnologías.

Taller proyectual de obra final

Análisis de obras audiovisuales, instalaciones y multimedia. Contexto de obra. Locación, lenguaje, soporte. 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.

11. Áreas de incumbencia curricular de las asignaturas

Asignaturas	Áreas
Núcleo de formación básica 10 (diez) asignaturas	
Introducción a la programación	
Interfaces y diseño de interacciones para la práctica artística	
Taller de historia y prácticas audiovisuales	
Historia de las artes electrónicas	
Morfología y tipografía	
Estructuras: composición y contenido	
Técnicas de imagen sintética	
Técnicas de sonido digital	Imagen y sonido
Taller de registro y experimentación	
Programación orientada al arte multimedial I	
Núcleo de formación complementaria 6 (seis) asignaturas	
Programación orientada al arte multimedial II	

Sistemas interactivos en el arte	
Introducción a la electrónica	
Captura y procesamiento de imagen	
Captura y procesamiento de sonido	Imagen y sonido
Artes y estéticas en la historia de occidente	Comunicación/Estudios de lenguaje
Taller de escritura orientado a la crítica y análisis	Estudios del lenguaje
Análisis y crítica de arte mediático	
Taller de medios alternativos	
Sociología de la cultura digital	Sociología
Recursos industriales	
Escritura dramática para medios audiovisuales	Estudios del lenguaje
Metodología de la investigación social	Sociología/Educación
Elementos de comunicación	Comunicación
Taller proyectual de obra final	

12. Carga horaria

Materias	Modalidad de dictado	Régimen de cursado	Carga horaria semanal (horas reloj)	Instancias presenciales obligatorias	Carga horaria total (horas reloj)
Núcleo de formación básica 10 (diez) asignaturas					
Introducción a la programación	A distancia	Cuatrimestral	6	14	110
Interfaces y diseño de interacciones para la práctica artística	A distancia	Cuatrimestral	6	14	110
Taller de historia y prácticas audiovisuales	Semipresencial	Cuatrimestral	6	14	110
Historia de las artes electrónicas	A distancia	Cuatrimestral	6	14	110
Morfología y tipografía	A distancia	Cuatrimestral	6	14	110
Estructuras: composición y contenido	A distancia	Cuatrimestral	6	14	110
Técnicas de imagen sintética	A distancia	Cuatrimestral	6	14	110
Técnicas de sonido digital	Semipresencial	Cuatrimestral	6	14	110
Taller de registro y experimentación	Semipresencial	Cuatrimestral	6	14	110
Programación orientada al arte multimedial I	A distancia	Cuatrimestral	6	14	110
Núcleo de formación complementaria 6 (seis) asignaturas					

Programación orientada al arte multimedial II	A distancia	Cuatrimestral	6	14	110
Sistemas interactivos en el arte	Semipresencial	Cuatrimestral	6	14	110
Introducción a la electrónica	A distancia	Cuatrimestral	6	14	110
Captura y procesamiento de imagen	Semipresencial	Cuatrimestral	6	14	110
Captura y procesamiento de sonido	Semipresencial	Cuatrimestral	6	14	110
Artes y estéticas en la historia de occidente	A distancia	Cuatrimestral	6	14	110
Taller de escritura orientado a la crítica y análisis	A distancia	Cuatrimestral	6	14	110
Análisis y crítica de arte mediático	Semipresencial	Cuatrimestral	6	14	110
Taller de medios alternativos	Semipresencial	Cuatrimestral	6	14	110
Sociología de la cultura digital	A distancia	Cuatrimestral	6	14	110
Recursos industriales	A distancia	Cuatrimestral	6	14	110
Escritura dramática para medios audiovisuales	A distancia	Cuatrimestral	6	14	110
Metodología de la investigación social	A distancia	Cuatrimestral	6	14	110
Elementos de comunicación	A distancia	Cuatrimestral	6	14	110
Taller proyectual de obra final	Semipresencial	Cuatrimestral	6	14	110

Núcleo	Cantidad de asignaturas	Total horas acreditación (horas reloj)	Duración total en años
Formación básica	10 (diez)	1100	-
Formación complementaria	6 (seis)	660	-
TOTAL	16 (dieciséis)	1760	3 años (tres años)

ANEXO RESOLUCIÓN (CS) Nº: 431/11