

**VISTO:**

*La oportunidad de crear una carrera universitaria referida a la creación artística multimedial dentro del ámbito de la Facultad de Arte y Diseño de la presente Universidad;*

**Y CONSIDERANDO:**

*Que la necesidad de acompañar el proceso de normalización cumplimentando lo que indica el Proyecto Institucional en lo que respecta a la transformación de las carreras de nivel superior no universitarias en carreras universitarias, se considera oportuno crear la Tecnicatura Universitaria en Creación Multimedial como carrera universitaria de pregrado dentro del ámbito de la Facultad de Arte y Diseño de la Universidad.*

*Que la Facultad de Arte y Diseño remite a la Secretaría Académica de Rectorado proyecto de plan de estudios de la carrera, y con posterioridad la mencionada Secretaría eleva al Rectorado proyecto analizado.*

*Que la carrera reconoce su antecesor en la Tecnicatura Superior en Artes Visuales que se dictó en la Escuela Superior de Bellas Artes "Dr. José Figueroa Alcorta"*

*Que la propuesta académica formará a estudiantes en la creación artística multimedial promoviendo el desarrollo de destrezas técnicas y la adquisición de herramientas digitales para desenvolverse en un nuevo*



*paradigma del arte desde un campo disciplinar que propone una aproximación a la materia.*

*Que propone la formación de profesionales en el dominio de multiplicidad de soportes, formatos y dispositivos para el manejo de las diversas herramientas tecnológicas necesarias para la creación y dirección de proyectos multimediales.*

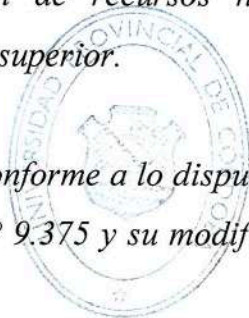
*Que compete a las instituciones universitarias crear carreras de pregrado, grado y posgrado en función de la autonomía académica e institucional consagrada por el art. 29 inc. d) de la Ley N° 24.521 de Educación Superior, asimismo, la Ley Provincial N° 9375 de creación de la Universidad confiere la autonomía académica en igual sentido.*

*Que en este sentido corresponde la creación de la Tecnicatura Universitaria en Producción Multimedial a dictarse en la Facultad de Arte y Diseño de la Universidad.*

*Que la propuesta elevada se ajusta a los extremos, fundamentos y fines contemplados en el "Proyecto Institucional" aprobado mediante Decreto N° 1409/2012 del Poder Ejecutivo Provincial.*

*Que conforme lo establece el art. 2 de la Ley 9375 y su modificatoria, la Universidad Provincial de Córdoba, se integra al sistema educativo como órgano máximo de la Educación Provincial, articulándose con los demás niveles educativos y colaborando con los mismos en su evaluación, planificación y formación de recursos humanos, especialmente con las instituciones de educación superior.*

*Que conforme a lo dispuesto por los artículos por el artículo 14 de la Ley Provincial N° 9.375 y su modificatoria, corresponden a la Rectora*



0229

*Normalizadora las atribuciones propias de su cargo, y a su vez, aquellas que el Estatuto le asigna a los futuros órganos de gobierno de la Universidad.*

*En virtud de todo ello, la normativa citada y en uso de sus atribuciones;*

**LA RECTORA NORMALIZADORA  
DE LA UNIVERSIDAD PROVINCIAL DE CÓRDOBA**

**RESUELVE:**

**Artículo 1°:** *CRÉASE la Tecnicatura Universitaria en Creación Multimedial, como carrera universitaria de pregrado, la cual otorgará el título de Técnico/a Universitario/a en Creación Multimedial y se dictará en la Facultad de Arte y Diseño de la presente Universidad Provincial de Córdoba.*

**Artículo 2°:** *APRUEBASE, el plan de estudios que en Anexo I se acompaña y forma parte de la presente resolución.-*

**Artículo 3°:** *PROTOCOLÍCESE, comuníquese y archívese.-*

**RESOLUCIÓN N° 0229** .-



  
Lic. Raquel Krawchik  
Rectora Normalizadora  
Universidad Provincial de Córdoba



**Anexo I**

**UNIVERSIDAD PROVINCIAL DE CORDOBA  
FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO**

**TECNICATURA UNIVERSITARIA EN CREACIÓN MULTIMEDIAL**

**1. Identificación de la carrera**

**1.1. Nombre de la carrera**

Tecnicatura Universitaria en Creación Multimedial

**1.2. Nombre de título a otorgar**

Técnico/a Universitario/a en Creación Multimedial

**1.3. Duración estimada**

3 (tres) años

**1.4. Carga horaria total**

1952 (mil novecientos cincuenta y dos) horas reloj

**1.5. Nivel académico universitario**

Pregrado

**1.6. Ubicación en la estructura institucional**

Facultad de Arte y Diseño de la Universidad Provincial de Córdoba

**1.7. Fundamentación**

La implementación de la Tecnicatura Universitaria en Creación Multimedial implica la apertura institucional al campo del arte contemporáneo, respondiendo al interés de repensarse y reformular su capacidad de impacto en el medio productivo cultural actual, asumiendo además que la demanda de una formación *aggiornada* para el artista y sus medios de expresión, que posibilite su inserción activa en los circuitos profesionales del arte contemporáneo. Los

avances tecnológicos de las últimas décadas, han transformado el campo artístico obligándolo a abandonar su aislamiento productivo y a abordar la transversalidad cognitiva, sensorial y tecnológica como un método propio de producción, posproducción y circulación.

La utilización de medios digitales para la creación artística, ha dado lugar a la aparición de un nuevo tipo de arte que hibridiza y renueva en su operatoria productiva, los fundamentos del arte tradicional.

Cada campo artístico conforma un lenguaje propio y si bien las manifestaciones de arte multimedial son heterogéneas por naturaleza, todas se caracterizan más allá de las clasificaciones, por proponer una aproximación a la materia, “una simulación digital multisensorial”, (Levis Diego, 2001). Emergen día a día prácticas que se consolidan con el tiempo y prometen futuras tendencias en el mundo del arte, conformando un marco cultural distinto para la producción.

La Tecnicatura Universitaria en Creación Multimedial, trayecto formativo de pregrado resultante de la transformación de la Tecnicatura Superior en Artes Visuales, formará a los/as estudiantes en la creación artística multimedial, promoviendo el desarrollo de destrezas técnicas y la adquisición de herramientas digitales para una producción artística creativa y actualizada, como así también en las estrategias de abordaje de los circuitos posproducción y gestión, propiciando instancias de apertura e inserción a prácticas de profesionalización en el campo artístico cultural local y regional, con miras de largo alcance al plano nacional e internacional y potenciando la formación de futuros/as profesionales capacitados/as para desenvolverse en un nuevo paradigma del arte dominado por el cruce de lenguajes y las propuestas productivas multimediales.

## **2. Horizontes de la carrera**

### **2.1. Objetivos de la carrera**

- Formar profesionales que se caractericen por el dominio de multiplicidad de soportes, formatos y dispositivos, que han renovado la experiencia



artística contemporánea, capaces de producir y experimentar en el cruce entre arte y tecnología.

- Promover la formación de técnicos/as desde sólidas bases teóricas y prácticas.
- Brindar la posibilidad de experimentar con las nuevas tecnologías aplicadas a la producción artística, abordando los géneros propios de los nuevos medios, y experiencias transdisciplinarias.
- Proporcionar una sólida formación en el manejo de las diversas herramientas tecnológicas necesarias para la creación y dirección de proyectos multimediales.
- Propiciar el desarrollo de un pensamiento crítico y creativo, indispensable para la realización de producciones multimediales calificadas
- Desarrollar en los/las futuros/as egresados/as la apreciación de la producción multimedial como medio de registro y como práctica artística dirigida a la acción y realización de productos culturales de influencia local, regional, nacional e internacional.
- Formar trabajadores/as de la cultura consustanciados con las problemáticas de su medio, partícipes, responsables, libres, activos, críticos y transformadores de la realidad, promotores de una cultura local, nacional e internacional.

## **2.2. Perfil del egresado**

Se espera que el/la Técnico/a Universitario/a en Creación Multimedial haya adquirido conocimientos, habilidades y/o actitudes relativos a:

- La capacidad creativa y excelencia técnica para la elaboración y ejecución de proyectos y procesos de producción artística multimedial.
- La cooperación en equipos técnico-disciplinarios de proyectos y producción artística multimedial.
- La colaboración con los conocimientos adquiridos en gestión de inserción y circulación de la producción artística multimedial.

- La participación en la planificación y organización de prácticas artísticas multimedia como jornadas, salones, convocatorias, residencias, concursos, entre otros.
- La asistencia en la ejecución, asesoramiento y gestión en actividades vinculadas a su especificidad disciplinar en el ámbito público y privado.
- La intervención técnica en proyectos específicos de su área de conocimiento.
- La asistencia técnica especializada en talleres de arte multimedial privados y públicos.

### **2.3. Alcances del título**

El título habilitará a los/las egresados/as de la Tecnicatura Universitaria en Creación Multimedial en las siguientes competencias:

- Proyectar y producir objetos, obras y/o eventos artísticos multimediales originales, aplicando creativamente las tecnologías apropiadas.
- Participar en la producción de objetos y/o eventos artísticos y en la proyección y producción de obras colectivas multimedia, aplicando creativamente las tecnologías apropiadas.
- Integrar jurados en certámenes artísticos específicos de su área de formación.
- Participar en la concepción de productos estéticos multimedia para satisfacer necesidades sociales, comunitarias como así también del sector productivo y/o empresarial, aplicando creativamente las tecnologías apropiadas.
- Integrar equipos de gestión para la inserción y circulación de la producción artística multimedial.
- Desempeñarse como asistente técnico especialista en talleres de arte privados y públicos.



- Trabajar en espacios culturales destinados a la exhibición, difusión y resguardo de producciones artísticas caracterizadas por su configuración multimedial.
- Integrar equipos de investigación, extensión y transferencia, destinados a la producción de conocimiento disciplinar y/o transferencia de saberes.

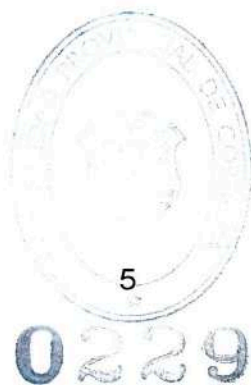
### **3. Diseño curricular de la carrera**

#### **3.1. Requisitos de ingreso**

Las condiciones de ingreso a la carrera son las estipuladas en el artículo 7 de la LEY N° 24.521: “Para ingresar como alumno a las instituciones de nivel superior, se debe haber aprobado el nivel medio o el ciclo polimodal de enseñanza” Excepcionalmente, los mayores de 25 años que no reúnan esa condición, podrán ingresar siempre que demuestren, a través de las evaluaciones que las provincias, la Municipalidad de la Ciudad de Buenos Aires o las Universidades en su caso establezcan, que tienen preparación y/o experiencia laboral acorde con los estudios que se proponen iniciar, así como aptitudes y conocimientos suficientes para cursarlos satisfactoriamente”.

#### **3.2. Estructura curricular**

a. Unidades curriculares, código de unidad curricular, formato, asignación horaria semanal y total



1° Año											
Unidades curriculares anuales											
Unidad Curricular	Cód. UC <sup>1</sup>	Formato curricular	Horas reloj anuales	Horas reloj semanales	Condición académica	Unidades curriculares cuatrimestrales					
1° cuatrimestre						2° cuatrimestre					
Unidad Curricular	Cód. UC	Formato	Horas reloj anuales	Horas reloj semanales	Condición académica	Unidad Curricular	Cód. UC	Formato	Horas reloj anuales	Horas reloj semanales	Condición académica
Laboratorio de sonido 1	01	Taller	64	2	Promoción Regular	Arte, historia y tecnología 1	10	Asignatura	32	2	Promoción Regular Libre
Laboratorio de imagen digital 1	02	Taller	64	2	Promoción Regular	Introducción a la programación orientada a objetos	11	Seminario	32	2	Promoción Regular Libre
Lenguaje de la imagen 1	03	Seminario	96	3	Promoción Regular Libre	Lectura y escritura académicas	12	Asignatura	32	2	Promoción Regular Libre
Introducción a los recursos tecnológicos aplicados	04	Seminario	64	2	Promoción Regular Libre						
Dibujo 1	05	Taller	64	2	Promoción Regular						
Proyecto multimedia	06	Taller	96	3	Promoción Regular						
Introducción a la historia del arte	07	Asignatura	32	2	Promoción Regular Libre						
Práctica de vinculación territorial comunitaria 1	08	Seminario	32	2	Promoción Regular						
Optativa 1	09	Seminario	32	2	Promoción Regular						

<sup>1</sup> Código de la Unidad Curricular.

**Totales 1° año**

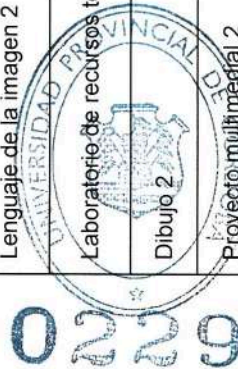
Unidades curriculares: 12 (doce) - 6 (seis) anuales y 6 (seis) cuatrimestrales

Horas reloj anuales: 640 (seiscientos cuarenta)

Horas reloj semanales: primer cuatrimestre: 20 (veinte) y segundo cuatrimestre: 20 (veinte)



2° Año											
Unidades curriculares anuales											
Unidad Curricular	Cód. UC	Formato curricular	Horas reloj anuales	Horas reloj semanales	Condición académica						
Laboratorio de sonido 2	13	Taller	64	2	Promoción Regular						
Laboratorio de imagen digital 2	14	Taller	64	2	Promoción Regular						
Lenguaje de la imagen 2	15	Seminario	96	3	Promoción Regular Libre						
Laboratorio de recursos tecnológicos	16	Seminario	64	2	Promoción Regular Libre						
Dibujo 2	17	Taller	64	2	Promoción Regular						
Proyecto multimedia 2	18	Taller	96	3	Promoción Regular						
Unidades curriculares cuatrimestrales											
1° cuatrimestre					2° cuatrimestre						
Unidad Curricular	Cód. UC	Formato	Horas reloj anuales	Horas reloj semanales	Condición académica	Unidad Curricular	Cód. UC	Formato	Horas reloj anuales	Horas reloj semanales	Condición académica
Práctica profesionalizante 1	19	Práctica profesionalizante	32	2	Promoción Regular	Filosofía y estética	22	Asignatura	32	2	Promoción Regular Libre
Arte, historia y tecnología 2	20	Asignatura	32	2	Promoción Regular Libre	Espacio experimental autosustentable	23	Taller	32	2	Promoción Regular
Optativa 2	21	Seminario	32	2	Promoción Regular	Lengua extranjera con fines específicos	24	Asignatura	32	2	Promoción Regular Libre



**Totales 2° año**

Unidades curriculares: 12 (doce) - 6 (seis) anuales y 6 (seis) cuatrimestrales

Horas reloj anuales: 640 (seiscientos cuarenta)

Horas reloj semanales: primer cuatrimestre: 20 (veinte) y segundo cuatrimestre: 20 (veinte)



3° Año											
Unidades curriculares anuales											
Unidad Curricular	Cód. UC	Formato curricular	Horas reloj anuales	Horas reloj semanales	Condición académica						
Laboratorio de sonido 3	25	Taller	64	2	Promoción Regular						
Laboratorio de imagen digital 3	26	Taller	64	2	Promoción Regular						
Lenguaje de la imagen 3	27	Seminario	96	3	Promoción Regular Libre						
Curaduría y arte multimedia	28	Seminario	64	2	Promoción Regular						
Taller de producción artística multimedia	29	Taller	128	4	Promoción Regular						
Unidades curriculares cuatrimestrales											
1° cuatrimestre						2° cuatrimestre					
Unidad Curricular	Cód. UC	Formato	Horas reloj anuales	Horas reloj semanales	Condición académica	Unidad Curricular	Cód. UC	Formato	Horas reloj anuales	Horas reloj semanales	Condición académica
Introducción a la metodología de la investigación	30	Seminario	32	2	Promoción Regular Libre	Arte, historia y tecnología 3	34	Asignatura	32	2	Promoción Regular Libre
Posproducción tecnológica efectos especiales FX	31	Taller	32	2	Promoción Regular	Socioantropología del arte y la tecnología	35	Asignatura	32	2	Promoción Regular Libre
Optativa 3	32	Seminario	32	2	Promoción Regular	Práctica de vinculación territorial comunitaria 2	36	Seminario	32	2	Promoción Regular
Práctica profesionalizante 2	33	Práctica profesionalizante	32	2	Promoción Regular	Seminario electivo institucional	37	Seminario	32	2	Promoción Regular

**Totales 3° año**

Unidades curriculares: 13 (trece) - 5 (cinco) anuales y 8 (ocho) cuatrimestrales

Horas reloj anuales: 672 (seiscientos setenta y dos)

Horas reloj semanales: primer cuatrimestre: 21 (veintiuna) y segundo cuatrimestre: 21 (veintiuna)

**Totales del plan de estudio**

Unidades curriculares: 37 (treinta y siete): 17 (diecisiete) anuales y 20 (veinte) cuatrimestrales

**Horas reloj:** 1952 (mil novecientas cincuenta y dos) horas reloj



**b. Modalidad de dictado de las unidades curriculares**

Todas las unidades curriculares son de carácter presencial.

**c. Contenidos mínimos de las unidades curriculares**

**PRIMER AÑO**

**01-Laboratorio de sonido 1**

Los aspectos físicos y perceptivos del sonido. El sonido digital y el sonido analógico. El ruido en las tecnopoéticas contemporáneas. Características y tipologías del sonido y las secuencias sonoras: el audio, en diferentes contextos y en diferentes canales, experimentación con sonidos simples y complejos. Texturas simples, características. La acústica y la psico-acústica. La correlación entre los parámetros físicos y la percepción. Sincronía y asincrónica en el sonido. Principios del audio digital. Muestreo y codificación de señales de audio. Almacenamiento de la señal digital. Formatos de archivo de sonido. Sonido como generador de imagen. Taller y producción.

**02-Laboratorio de imagen digital 1**

Imagen fija, imagen en movimiento, diferencias. La imagen fija características históricas y contemporáneas. La imagen fija en las nuevas tecnologías. Las tecnopoéticas de la imagen fija en interacción con otros lenguajes. Alcances técnicos y proyecciones para la configuración de la imagen digital. Diferencias y aplicaciones de mapa de bit y vectores. Lógica del funcionamiento de los programas de edición fotográfica y edición vectorial. Características. Introducción al software de edición de mapa de bit y vectores. Fotografía digital como recurso lingüístico de la imagen fija digital.

Generación de la imagen: formato, resolución RGB y CMYK. Tipos de resolución según usos y aplicación. Tamaños y formatos para web, net art, video y mapping y sus combinaciones. Herramientas: paletas y color, líneas y plano, capas y superposiciones, otros recursos, generación de texturas.





Digitalización de imagen analógica: scanner, cámara oscura, captura de VHS, captura y uso a partir de Word Wide Web. Taller y producción.

### **03-Lenguaje de la imagen 1**

Imagen fija. Lenguaje de la imagen fija, de lo analógico a lo digital. Imagen analógica e imagen digital: comparaciones compositivas, tradición y contemporaneidad. Morfología y composición de la imagen fija. Equilibrio. Asimetrías, simetrías. Punto, línea, plano. Color. Forma. Abstracción y figuración. Textura. Nociones elementales de estructura y teoría de la forma. Relación figura / fondo, acepciones o características variables sujetas a la propuesta contextual de la imagen.

Sistema de relaciones espacio temporales en la conformación de la imagen contemporánea. Comparación con los sistemas de representación tradicionales. Normas y variables compositivas y morfológicas en la imagen digital. De los soportes de video a los soportes de papel. Cajas digitales. Configuraciones del color. Paletas cromáticas. Interacción del color. La transversalidad del lenguaje de la imagen audiovisual como soporte compositivo.

Ruptura y transformación de los elementos del lenguaje visual en la imagen fija contemporánea. Procesos de creación: técnicas y estrategias de desarrollo. Producción.

### **04-Introducción a los recursos tecnológicos aplicados**

Nociones básicas de informática. Usuario, concepto. Procesador/ordenador personal. Componentes de una computadora. Periféricos de entrada y salida. Plataformas multimedia. Sistemas operativos. Sistemas de archivo. Lógica de organización de datos y administración de archivos. Introducción a los periféricos- USB- Bluetooth, JAVA-JTML grupal. Sistemas de Backups. Almacenamiento. Sistema de compresiones. Como comprimir un archivo. Print-Scanner- E: mail.

Concepto de analógico y digital. Sistema binario. Plataformas de sistema. Hardware. Software y Drivers. Aplicaciones. Codificación de caracteres. Java

Scrip. Funciones. Objetos y métodos. Arrays. Eventos. Procesar y comprobar formularios. Animación e interactividad. El ensamblado de las partes tecnológicas. Introducción a interfaces. Instrumentos que conforman la base del lenguaje tecnológico, principales herramientas. Modos operativos de acceso. Plataformas open source. Arduino. Hardware interactivo. Interactividad. Introducción a las interfaces USV, MIDI; ADMI. Introducción a la experimentación e investigación sobre recursos y estrategias en procesos de producción tecnológicos.

### **05-Dibujo 1**

Dibujo analógico, dibujo digital: características, diferencias, comparaciones, tradición y contemporaneidad. Dibujo soporte papel. El dibujo y la representación. Herramientas y procedimientos básicos. Relación e implicancias entre cuerpo y representación. Punto línea plano. Geometría y percepción. Representación del volumen. Forma y espacio. Atributos de la forma. Figura, proporción. Dimensión. Textura. Principios de claroscuro. Modelados por planos. Modelados por pasaje: sombras, sfumado y texturas. Sombra proyectada. Introducción al dibujo de la figura humana: representación mimética: cánones, ejes, anatomía, volumen, movimiento. Ruptura de los modelos miméticos. Dibujo experimental. Dibujo y tecnologías. Introducción al dibujo digital.

### **06-Proyecto multimedial 1**

Interactividad. Reactividad. Introducción al funcionamiento de redes: hipertexto, paratexto, vínculos, enlaces, Introducción a la investigación y producción artística multimedial.

Introducción al proyecto de obra multimedial, alcances del campo. Producción artística multimedial, imagen fija, procesos y ruptura del lenguaje, modos de creación: técnicas y estrategias de desarrollo. Sonido. Codificación de señales de audio. Almacenamiento. Formatos de archivo de sonido. Sonido e imagen,



sonido como generador de imagen. Taller y producción. Integración de los conocimientos adquiridos en los espacios específicos.

La obra como un sistema complejo y dinámico. Tecno-poéticas. Confluencias y cruces disciplinares como práctica productiva contemporánea.

Conceptualización y aplicación del campo expandido en el arte multimedial.

Conformación de equipos de producción, realizadores, staff.

### **07-Introducción a la historia del arte**

Introducción al concepto de Tecno-poética, referencia para la obra de arte donde la tecnología analógica o digital fue determinante en su ejecución o bien donde la tecnología termina siendo la obra de arte en sí. Relación entre arte, ciencia y tecnología. Arte multimedial en relación al pasado. Abordaje del arte multimedial en relación a la trilogía arte-ciencia-tecnología, cruces de reversibilidad con las artes académicas. Migraciones de lenguajes.

Principales tendencias, problemas y debates en el siglo XX y XXI. Desmaterialización del objeto. Neovanguardias y posvanguardias. Arte y política en el contexto de la globalización. Trayecto de la obra orgánica a la obra inorgánica. Nociones de modernidad estética y vanguardia. Los primeros ismos del siglo XX y su correlato con la primera y segunda Revolución Industrial. La diáspora, el deslizamiento de la vanguardia a EE UU bajo el influjo de la Primera Guerra Mundial. La Segunda Guerra Mundial y las políticas culturales determinantes de la configuración de EEUU como sede del mundo del arte con sus grandes relatos: Expresionismo Abstracto, Neodadaísmo, Pop-Art, Hiperrealismo, Minimalismo, el Body Art y la contrapropuesta de Europa. De la neo vanguardia a la posmodernidad.

### **08-Práctica de vinculación territorial comunitaria 1**

Compromiso Social de las Universidades: Conceptos básicos. Reforma Universitario de 1918. Declaración CRES 2018. La autonomía Universitaria en contextos de exclusión social. El Derecho a la Educación Superior. Universidad, Estado y Políticas Públicas. Calidad y pertinencia en la Educación Superior.

Consideraciones centrales en las intervenciones territoriales desde la Integralidad. Dimensiones políticas, epistémicas, éticas, sociales y pedagógicas como ejes conceptuales básicos en el trabajo comunitario.

### **09-Optativa 1**

Las unidades curriculares opcionales previstas en el plan de estudios son aquellas actividades curriculares que el/la alumno/a puede seleccionar para ampliar su formación integral, dentro de la oferta específica de la Facultad de Arte y Diseño. Son definidas semestralmente por la Facultad y estarán sujetas a la oferta académica de la misma. Estos espacios constituyen un elemento instrumental y articulador para que la estructura curricular del plan de estudios sea permeable a las transformaciones y profundizaciones propias de la disciplina, brindando ámbitos exploratorios vocacionales para que el/la estudiante profundice, complemente y actualice su formación, incentivando su autonomía y compromiso con el proceso educativo.

Las unidades curriculares opcionales, poseen la misma jerarquía que las asignaturas obligatorias, siendo idéntica la reglamentación para aprobarlas.

### **10-Arte, historia y tecnología 1**

Arte multimedial en relación al pasado. Abordaje del arte multimedial en relación a la trilogía arte-ciencia-tecnología, cruces de reversibilidad con las artes académicas. Migraciones de lenguajes. Tecnopoéticas.

Enfoque hasta la época industrial. Antecedentes. De la neo vanguardia a la posmodernidad. El fin de las utopías y de las ideologías totalizantes. Trayectos de la desmaterialización del arte, nuevos soportes y nuevos comportamientos, arte conceptual, arte, tecnología y ciencia, Mitologías individuales. El fin de los-meta-relatos. Cuestionamientos de la deconstrucción, del posmodernismo, del post-colonialismo dirigido a la Modernidad y al orden mundial establecido. El fin de la historia. Neo performance, pos-humanismo (posthuman), Virtual reality, performatividad; aportes y contrastes con los Bodies de los 60 con la cultura



Gender, Queer-culture. Del humanismo al trans y post- humanismo hacia finales del siglo XX y primeras décadas del siglo XXI.

## **11- Introducción a la programación orientada a objetos**

Qué es la programación. Introducción a la programación. Tipos de programación. Diferencia entre la programación orientada a objetos y otros lenguajes de programación. Creación de interfaces virtuales, estructuras, posibilidades. Desarrollo de experiencias audiovisuales artísticas y experimentales. Programación Orientada a Objetos (Processing). Operaciones. Variables o constantes. El “objeto” como la representación en un programa de un concepto. El “objeto” como conjunto de variables y métodos. Atributos del objeto. Interacción de los objetos entre sí en un mismo programa: elementos del lenguaje estructuras de datos, clases y objetos, entradas y salidas, producción de obras multimediales, modelos en el arte interactivo, diseño, navegación, proyección, interconexión imagen y música.

Programación Gráfica (PureData), objetos internos: Flujo datos, comparaciones, objetos de tiempo, matemáticas, audio y MIDI. Bibliotecas externas: Audio/Video. Programación física (Arduino). Operaciones. Variables y constantes, fundamentos de programación, introducción a la electrónica aplicada a BBAA. Sensores y actuadores. Programación de dispositivos físicos. Interacción Arduino- Processing- PureData. Herencia múltiple. Creación de nuevos tipos de datos. Interfaces. Implementaciones. Instancias. Funciones.

## **12-Lectura y escritura académicas**

Principales géneros académico-científicos. Discurso académico: la argumentación y la exposición. Organización. La lectura como proceso. Competencias lingüísticas, paralingüísticas, discursivas, sociales, culturales e ideológicas. La situación retórica (dimensión pragmática): propósitos, audiencia, tema. Ethos discursivo. Desagentivación. La cita: Verbos introductorios de la cita. Tipos de citas: cita directa, cita ideológica, alusión a otros textos.

Construcción de la Bibliografía. Estilos de Citación. Normas APA. Tipos de citas de materiales digitales o de internet.

Pertinencia de la información, adecuación del vocabulario a la situación comunicativa y a la clase textual, establecimiento de relaciones significativas entre las partes que componen el escrito (dimensión semántica).

Corrección en la estructuración de las frases y oraciones, presentación de todos los constituyentes sintácticos y de un orden lógico de los elementos (dimensión sintáctica). Marcadores discursivos.

Selección léxica, concordancia y elección de la persona gramatical, del tiempo y del modo verbal coherentes con la clase textual y con la intención del texto (dimensión morfológica).

Adecuación del escrito a las normativas ortográficas, uso de siglas y abreviaturas.

Escritura de proyectos, monografía, trabajos finales.

## **SEGUNDO AÑO**

### **13-Laboratorio de sonido 2**

El montaje sonoro. Mensajes acústicos. Niveles de semanticidad. Ambientación, sonomontaje, arte sonoro. Criterios de enlace. Sonomontaje poético y narrativo. Elementos que constituyen el sonido, textura y forma. Arte sonoro. Analogía entre enlace sonoro y visual. Cadenas electroacústicas. Micrófonos. Clasificación. Consolas de mezcla. Parlantes. Cables y conectores. Técnicas de grabación estéreo: A\_B, X\_Y, ORTF, M.S, Blumlein, Binaural. Sonido como generador de imagen. Técnicas y estrategias de desarrollo. Producción.

### **14-Laboratorio de imagen digital 2**

Introducción a la cinética de la imagen. Fotografía, tiempo y movimiento. Técnicas de representación del movimiento en la imagen fija. Movimiento y estrategias tecnológicas. Dispositivos, aplicaciones, plataformas y servicios asociados. Stop motion y rotoscopia. Introducción al 3D. Imagen secuencial,

video y posproducción. Introducción al Adobe Premier- After Efect - Blender. Drivers específicos de la imagen sin lenguaje. Estrategias y procesos de desarrollo. Producción.

## **15-Lenguaje de la imagen 2**

Imagen en movimiento. El espacio virtual como soporte, problemática y recursos del lenguaje tecnológico. Recursos, estrategias del lenguaje digital. Dimensiones elementales de la imagen. Construcción sintáctica. Construcción semántica, poética de la imagen. Representación. Recorrido visual, recorrido espacial. Técnicas de especialización cinética. Lo real y lo virtual. Realidad. Representación y simulación. Real, virtual, actual. Nociones de metodología proyectual y heurística de la imagen. Dinámica en la generación y construcción de la imagen en la trans-disciplina. Sistema de comunicación visual en tiempo real, tiempos performáticos. Instalaciones. Configuración de mapping. Múltiples proyecciones. Programación de video en tiempo real. Software de video multiplataforma. Reactividad interactividad programación open source.

## **16-Laboratorio de recursos tecnológicos**

Elementos de tecnología digital de la imagen. Hardware de captura y procesamiento de imágenes y sonido. Principios teóricos-prácticos del software de procesamiento de imágenes. Lenguaje de programación de objetos. Max mps, pure data, quartz composer, 4v. Fundamentos técnicos. Paradigmas implícitos en su interfaz. Modelos matemáticos de la imagen y algoritmos fundamentales. Edición de imágenes fija Nivel II. Edición de contenidos audiovisuales. Introducción al modelaje y animación de contenidos en tercera dimensión (3D). Introducción a técnicas de trackeo y chroma key. Herramientas y programas informáticos especializados. Prácticas de investigación y exploración de recursos tecnológicos para la producción creativa.



## **17-Dibujo 2**

Dibujo digital. El vector y el pixel como herramientas de producción gráfica. Herramientas. Vectores. Formatos-resoluciones- Tamaño. Software de vectorización, dibujo, introducción al uso de la tableta digitalizadora. Introducción en software de Modelado 3d y dibujo vectorial, arte digital, edición de imagen de mapa de bits. Técnicas modelado y modelado de color digital, paletas, puntos, líneas, planos. Dibujo técnico digital. Proceso creativo con herramientas digitales. Dibujo proyectual con herramientas y soportes tecnológicos en relación con desarrollos volumétricos digitales. Composiciones virtuales para proyectos multimediales. Aplicación digital al desarrollo proyectual. Pertinencia de su utilización. Estado del arte y proyección. Integración con otras tecnologías.

## **18-Proyecto multimedial 2**

Proyecto de obra multimedial, Producción artística multimedial, Imagen en movimiento, procesos y ruptura del lenguaje, modos de creación: técnicas y estrategias de desarrollo Recorrido visual, recorrido espacial. Técnicas de cinética. Representación y simulación. Generación y construcción de la imagen en la trans-disciplina. Performáticos. Instalaciones. Mapping.

Sonido. Codificación de señales de audio. Almacenamiento. Formatos de archivo de sonido. Sonido e imagen, sonido como generador de imagen. Taller y producción. Integración de los conocimientos adquiridos en los espacios específicos. El montaje sonoro. Mensajes acústicos. Ambientación, sonomontaje, arte sonoro. Cadenas electroacústicas

La obra como un sistema complejo y dinámico. Tecnopoéticas. Confluencias y cruces disciplinares como práctica productiva contemporánea. Conceptualización y aplicación del campo expandido en el arte multimedial.

Conformación de equipos de producción, realizadores, staff.



### **19-Práctica profesionalizante 1**

La integración y articulación de los conocimientos adquiridos requerirá un abordaje complejo en la aplicación experiencial a través del entrenamiento, la retroalimentación y la evaluación de procesos y resultados empleados en el desempeño y desarrollo de estas prácticas profesionales que colaboren en la proyección profesional del /de la Técnico/a Universitario/a Creativo/a Multimedial. Los contenidos procedimentales están referidos a la articulación de los conocimientos adquiridos en el campo de la formación específica y a propiciar actividades de integración en el mundo laboral, poniendo el acento en el proceso de trabajo y una correcta apreciación de los resultados .

Propiciará un espacio de reflexión y producción para que el/la estudiante se auto-referencie profesionalmente en el campo artístico y en prácticas de producción y creación de obra multimedial, su promoción difusión y exposición.

### **20-Arte, historia y tecnología 2**

Periodo industrial y preparación del desarrollo pre digital. Historia de las vanguardias del siglo XX como antecedentes de reformulaciones estéticas y artísticas. Nuevos soportes mediáticos y desdefinición disciplinar de las artes. Nuevos comportamientos espectatoriales.

Contemporaneidad: Bioarte y Ecoarte. Laboratorio argentino de Bioarte Cibercultura. Performance multimedial. Arte electrónico. Experimental media. Instalación.

Abordaje del Arte multimedial según período que corresponda, en relación al pasado y a la trilogía arte-ciencia-tecnología, cruces de reversibilidad con las artes académicas. Migraciones de lenguajes. Tecno poéticas.

### **21-Optativa 2**

Las unidades curriculares opcionales previstas en el plan de estudios son aquellas actividades curriculares que el/la alumno/a puede seleccionar para ampliar su formación integral, dentro de la oferta específica de la Facultad de

Arte y Diseño. Son definidas semestralmente por la Facultad y estarán sujetas a la oferta académica de la misma. Estos espacios constituyen un elemento instrumental y articulador para que la estructura curricular del plan de estudios sea permeable a las transformaciones y profundizaciones propias de la disciplina, brindando ámbitos exploratorios vocacionales para que el/la estudiante profundice, complemente y actualice su formación, incentivando su autonomía y compromiso con el proceso educativo.

Las unidades curriculares opcionales, poseen la misma jerarquía que las asignaturas obligatorias, siendo idéntica la reglamentación para aprobarlas.

## **22-Filosofía y estética**

Semióticas de la imagen digital. El ciber espacio como no lugar: las teorías de Marc Auge aplicadas a escenarios digitales. La cultura digital y sus prácticas. Problemática de la digitalización y globalización tecnológica del arte. Nociones de representación numérica: automatización, modularidad, trascodificación cultural. Principios contemporáneos del arte y de la estética en el mundo digital. Problemáticas y autores centrales de la filosofía de la técnica. Tecno poéticas.

## **23-Espacio experimental autosustentable**

Concepto de reutilización, recuperación y reciclaje de elementos físicos. Problemáticas y estrategias sustentables para el abordaje de la basura tecnológica. Definición de sustentabilidad tecnológica. Proyecto de arte multimedial con basura tecnológica. Re significación de obras o materiales analógicos en el contexto digital. Introducción a la robótica. Producción, investigación, procesos proyectuales de realización.

## **24-Lengua extranjera con fines específicos**

Función y propósito comunicativo del lenguaje. Macro habilidades lingüísticas. Estructuras gramaticales. Léxico. Géneros discursivos primarios y secundarios



del campo disciplinar, orales y escritos. Conversaciones en contextos relacionados con el campo específico correspondiente a la carrera en cuestión. Sentido global de un texto en la lengua extranjera. Anticipación de la lectura. Elementos para textuales. Estrategias de lectura comprensiva. Relaciones intratextuales. La etapa de Pos-lectura. Multiplicidad de funciones del lenguaje. Contenidos funcionales lingüísticos. Contenidos funcionales específicos del campo de estudio correspondiente a la carrera. Contenidos léxicos específicos. Contenidos gramaticales.

## **TERCER AÑO**

### **25-Laboratorio de sonido 3**

El objeto sonoro. Unidades mínimas de sentido. Morfología del objeto sonoro. Criterios de enlace. Sistema de postproducción sonora. Masterización. Grabación de campo. Procesamiento de audio por software. Uso de programas para edición, mezcla, grabación y procesamiento de audio digital. Procesos de transformación de amplitud. Filtros digitales. Operaciones utilizando líneas de retardo. Reverberación. Procesos en el dominio de la frecuencia.

### **26-Laboratorio de imagen digital 3**

Espacio, cuerpo e interfaces. Soportes y formatos en el arte interactivo. Características, posibilidades y restricciones. Tipos de interfaces y modalidades de interactividad. En los confines del monitor (NetArt, soportes offline). Más allá del monitor (instalaciones, entornos virtuales). Plataformas dialógicas y multilógicas. Del objeto a la interface. Arquitectura de la información.

### **27-Lenguaje de la imagen 3**

Procesos de desmaterialización en los medios artísticos contemporáneos. Sistemas de proyección. Composición digital en tridimensión. Generación de espacios 3D, contextos y espacios virtuales. Realidad aumentada. Estética del

lenguaje digital. Configuración de mapping. Múltiples proyecciones. Programación de video en tiempo real. Software de video multiplataforma. Reactividad interactividad programación open source. Confluencia disciplinar, migración de lenguajes.

## **28-Curaduría y arte multimedial**

Conocimientos básicos del curador contemporáneo en relación a las tecnopoéticas. Los escenarios de la exhibición del arte multimedial. Recursos y posibilidades técnicas, análisis del espacio virtual o real de aplicación, evaluación de la usabilidad en relación al público posible, evaluación del nivel de interacción en espacios virtuales y reales. Desarrollo de propuesta curatorial en el campo de acción de la obra multimedial. Generación de proyecto operativo para la concreción curatorial, el guion curatorial.

Obra multimedial en espacios expositivos tradicionales. Espacio virtual como soporte de la obra. Espacio virtual como soporte expositivo, diversidad, tipos y características. Curadurías virtuales, variantes posibles, obras multimediales, obras digitales fijas, obras convencionales. Formatos expositivos virtuales, galería virtual, museo, espacios culturales, licencias Creative Commons, cultura abierta, desarrollos curatoriales colaborativos. Modelos de reproducción venta y uso de la obra multimedial. La producción y circulación del arte multimedial en la contemporaneidad. Estrategias de conservación.

## **29-Taller de producción artística multimedial**

Producción artística multimedia. Producción final, integral. Desarrollo de búsquedas personales. La obra como resultado de un proceso proyectual, pensamiento y escritura. La obra como un sistema complejo y dinámico. Tecnopoéticas. Confluencias y cruces disciplinares como práctica productiva contemporánea. Conceptualización y aplicación del campo expandido en el arte multimedial. Conformación de equipos de producción, realizadores, staff. Confluencias de saberes y capacidades, interacción y confluencia de experticias con profesionales según necesidades en la producción de la obra.

Lenguaje multimedia. Introducción a la multimedia en el entorno de los reactivos. Interactividad. Reactividad. Introducción al funcionamiento de redes: hipertexto, paratexto, vínculos, enlaces, Introducción a la investigación y producción artística multimedial.

### **30-Introducción a la metodología de la investigación**

Características del conocimiento científico. Las ciencias sociales y las artes. Análisis de casos: Antropología, Historia y Sociología del Arte. Reconocimiento de problemas, objetivos e hipótesis de investigación. Contrastación de presupuestos en fuentes históricas (tipología, relevamiento, sistematización y crítica). Métodos antropológicos y sociológicos: observación participante y entrevistas. La síntesis explicativa. Normas generales del discurso científico: citas y notas. Bibliografía.

### **31-Posproducción tecnológica efectos especiales FX**

Posproducción, definición y paradigmas conceptuales. Posproducción y recursos tecnológicos. FX, efectos especiales, clasificación, definición, características. Herramientas de la posproducción y de la edición audiovisual, animación y edición. Posproducción de video. Trabajos de composición y efectos en la post producción digital. Composición de imagen en el video dirigido. Diseño de títulos. Presentación de video clip. Tipografías. Video Arte. Producciones y procesos creativos.

### **32-Optativa 3**

Las unidades curriculares opcionales previstas en el plan de estudios son aquellas actividades curriculares que el/la alumno/a puede seleccionar para ampliar su formación integral, dentro de la oferta específica de la Facultad de Arte y Diseño. Son definidas semestralmente por la Facultad y estarán sujetas a la oferta académica de la misma. Estos espacios constituyen un elemento instrumental y articulador para que la estructura curricular del plan de estudios

sea permeable a las transformaciones y profundizaciones propias de la disciplina, brindando ámbitos exploratorios vocacionales para que el/la estudiante profundice, complemente y actualice su formación, incentivando su autonomía y compromiso con el proceso educativo.

Las unidades curriculares opcionales, poseen la misma jerarquía que las asignaturas obligatorias, siendo idéntica la reglamentación para aprobarlas.

### **33-Práctica profesionalizante 2**

Esta práctica promoverá actividades y proyectos que requieran una amplia y flexible utilización de los conocimientos y recursos adquiridos respecto a la producción de arte multimedial, integrando la formación específica de las diversas unidades curriculares para un competente desempeño y desarrollo profesional en ámbitos formales y no formales a través de convenios y acciones conjuntas con instituciones culturales públicas y privadas del medio.

Esta práctica profesional promoverá la elaboración y ejecución de producciones multimediales, investigación, proyección, desarrollo de propuestas, carpetas de presentación de obras multimediales a entidades públicas y privadas de espacios culturales. Propiciará la conformación de equipos de trabajo, y la integración de los/las estudiantes en ellos.

### **34-Arte, historia y tecnología 3**

Periodo digital y globalización. La contracultura. Activismo. Net art. Circuitos de consagración y distribución. Tendencias artísticas y estéticas en el siglo XXI. Nuevos paradigmas: el fin de las grandes teorías del arte y de las estéticas analógicas. Contemporaneidad: Net.art. Videoarte. Videopoesía. Videodanza. Videoperformance. Fluxus.

Nuevas tendencias, arte multimedial emergente.

Abordaje del Arte multimedial según período que corresponda, en relación al pasado y a la trilogía arte-ciencia-tecnología, cruces de reversibilidad con las artes académicas. Migraciones de lenguajes. Tecnopoéticas.

Contemporaneidad: Bioarte y Ecoarte. Laboratorio argentino de Bioarte Cibercultura. Performance multimedial. Arte electrónico. Experimental media. Instalación.

### **35-Socioantropología del arte y la tecnología**

Los escenarios de las nuevas pantallas. Mutación de los *mass media* en la era digital y de la globalización. Análisis de las comunidades sociales en la red y su influencia en la imagen y el sonido digital. Tecnologías digitales y comunicación interpersonal: cambios de prácticas comunitarias a grandes masas de audiencia. Identidad e interacción social en la era de internet. Arte y tele-presencia.

### **36-Práctica de vinculación territorial comunitaria 2**

Aspectos centrales de las intervenciones en comunidad desde perspectivas críticas: diálogo de saberes, trans-disciplina, integración de las funciones sustantivas. Herramientas básicas de intervención territorial, alcances. Las prácticas de interacción con el entorno en el marco de los procesos de curricularización. Modos de intervención. Propuesta de experiencias en comunidad. Fundamento, diseño, implementación, evaluación y seguimiento.

### **37-Seminario electivo institucional**

El Seminario electivo institucional promoverá el estudio de problemáticas y temáticas que posibiliten a los/las estudiantes, la ampliación y profundización de saberes que complementen su formación universitaria. Abordarán temáticas vinculadas a Derechos Humanos y Perspectiva de género, Compromiso Universitario, Inclusión y Equidad, Paz, Convivencia, Diversidad, Ambiente, Adicciones, entre otros; las cuales serán definidos por el Rectorado en concordancia a las políticas educativas vigentes.

Se proyectan desde/ o con el compromiso de ser una universidad pública, democrática y socialmente comprometida con su comunidad.

### 3.3. Propuesta de seguimiento curricular

El/la responsable académico/a de la carrera estará a cargo de la organización y gestión de la misma, con el fin de alcanzar los objetivos y el perfil profesional propuesto. Asimismo, será responsable del seguimiento e implementación del plan de estudios y de su revisión periódica. Tendrá injerencia en acciones de gestión académica como la conformación de equipos, definición de cumplimiento de los programas de las unidades curriculares, seguimiento de la formación teórica y práctica brindada a los estudiantes, métodos de enseñanza, formas de evaluación, entre otros aspectos.



  
Lic. Raquel Krawchik  
Rectora Normalizadora  
Universidad Provincial de Córdoba