

CÓRDOBA, 6 de diciembre de 2024.-

VISTO:

La propuesta formativa de grado referida a las artes mediales dentro del ámbito de la Facultad de Arte y Diseño dependiente de la Universidad Provincial de Córdoba;

CONSIDERANDO:

Que desde la Facultad de Arte y Diseño dependiente de esta Universidad se eleva una propuesta formativa de grado relativa a las artes mediales con formato de carrera plena y con titulación intermedia de pregrado.

Que a través de la misma se propone formar profesionales capaces de reflexionar sobre su propia práctica, producir nuevos conocimientos dinámicos que acompañen la velocidad de los cambios y que contemplen las nuevas construcciones posibles, respondiendo a las dinámicas cambiantes propias del campo de las artes mediales y contemplando interacciones entre laboratorios y conceptualizaciones, indagaciones experienciales y problematizaciones del pensamiento de manera flexible en una experiencia de aprendizaje en un formato media-lab.

Que la carrera propone inicialmente para la formación técnica, un conjunto de saberes que introducen a los estudiantes en el pensamiento no-lineal y divergente ya que esta carrera se redefine constantemente y atiende a las situaciones del contexto entendiendo que sus diferentes aspectos son permeables entre sí, producto del entrecruzamiento constante entre arte, tecnología y sociedad.

0473

Que la oferta académica cuenta con una titulación intermedia de “Técnico/a Universitario/a en Artes Mediales” a la cual podrán acceder los/as estudiantes que aprueben las veintitrés (23) unidades curriculares contempladas entre primer y segundo año del plan de estudios.

Que para obtener el título de “Licenciado/a en Artes Mediales” los/las estudiantes deberán aprobar todas las unidades curriculares establecidas en el plan de estudios, además del desarrollo, presentación y defensa oral del Trabajo Final de grado.

Que la oferta cuenta con el Visto Bueno de la Secretaría Académica y de Posgrado de la Universidad.

Que conforme lo establece el inc. C) del artículo 22 del Estatuto Universitario aprobado por Resolución Rectoral Nro. 173/2024 corresponde al Consejo superior “... crear, modificar y/o extinguir Ciclos de Complementación, Carreras...”.

Que ante ello corresponde aprobar la propuesta de formación de grado y crear la “Licenciatura en Artes Mediales” elevada por la Facultad de Arte y Diseño.

Que conforme a lo dispuesto por el art. 14 de la Ley Provincial Nro. 9.375, su modificatoria Ley Provincial Nro. 10.206, el Decreto Nro. 1.080/18, la Ley Provincial Nro. 10.704, la Resolución del Ministerio de Educación Nro. 591 - Letra D/2024, la Ley Provincial Nro. 10.953 y demás normativa aplicable, corresponden a la Rectora Normalizadora las atribuciones propias de su cargo y a su vez aquellas que el Estatuto les asigna a los futuros órganos de gobierno de la Universidad.

En virtud de todo ello, normativa citada y en usos de sus atribuciones;

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

ARTÍCULO 1º: *CRÉASE* bajo el ámbito de la Facultad de Arte y Diseño dependiente de la Universidad Provincial de Córdoba, la carrera universitaria de grado: “Licenciatura en Artes Mediales”, con una duración de cuatro (4) años y con una carga horaria de dos mil seiscientos ochenta y ocho (2688) horas reloj, la cual otorga el título de “Licenciado/a en Artes Mediales”, con titulación intermedia de pregrado: “Técnico/a Universitario/a en Artes Mediales”, con una duración de dos (2) años y con una carga horaria de un mil cuatrocientas ocho (1408) horas reloj.

ARTÍCULO 2º: *APRUÉBASE* el plan de estudios que en Anexo se acompaña y forma parte de la presente Resolución.

ARTÍCULO 3º: *PROTOCOLÍCESE*, comuníquese y archívese

RESOLUCIÓN Nro. 0473.-




Esp. María Julia Oliva Cúneo
Rectora Normalizadora
Universidad Provincial de Córdoba

0473

LA RECTORA NORMALIZADORA
DE LA UNIVERSIDAD PROVINCIAL DE CORDOBA
RESUELVE:

ARTICULO 1º: CREASE bajo el ambito de la Facultad de Artes y Diseño
dentro de la Universidad Provincial de Cordoba la carrera de licenciatura de
"Licenciatura en Artes Aplicadas", con una duracion de cuatro (4) años y
con una carga horaria de 4800 horas lectivas (1200 horas teóricas y
3600 horas prácticas) con titulación de "Licenciado en Artes Aplicadas", con una
carga horaria de 4800 horas lectivas (1200 horas teóricas y 3600 horas
prácticas) con una carga horaria de 4800 horas lectivas (1200 horas
teóricas y 3600 horas prácticas).

ARTICULO 2º: APROBARE el plan de estudios que en Anexo se acompaña y
formará parte de la presente Resolución.

ARTICULO 3º: PROTOCOLARE este procedimiento y archivarlo.

RESOLUCIÓN Nº 0473-


Ing. María Julia Díaz Cordero
Rectora Normalizadora
Universidad Provincial de Córdoba



0473

ANEXO

UNIVERSIDAD PROVINCIAL DE CÓRDOBA

FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO

LICENCIATURA EN ARTES MEDIALES

1. IDENTIFICACIÓN DE LA CARRERA

1.1. Nombre de la carrera

Licenciatura en Artes Mediales

1.2. Nombre del título a otorgar

Licenciado/a en Artes Mediales

1.3. Duración estimada

Cuatro (4) años

1.4. Carga horaria

Dos mil seiscientos ochenta y ocho (2688) horas

1.5. Nivel académico universitario

Grado

1.6. Modalidad de cursado

Presencial

1.7. Título intermedio

Técnico/a Universitario/a en Artes Mediales

1.8. Duración estimada

2 (dos) años

0473

1.9. Carga horaria

Mil cuatrocientas ocho (1408) horas

1.10. Nivel académico universitario

Pregrado

1.11. Ubicación en la estructura institucional

Facultad de Arte y Diseño, Universidad Provincial de Córdoba

1.12 Fundamentación

La Licenciatura en Artes Mediales brinda posibilidades abiertas de producción, investigación y pensamiento crítico con salidas laborales concretas, y que permiten realizar aportes significativos al campo del arte actual en sus dimensiones productivas, sociales y políticas atendiendo a “la urgente necesidad de repensar el mundo y de actuar sobre él y su inestabilidad generalizada” (Vermulen y Van Den Akker citado en Olivares, E., 2019, p 223)

La Licenciatura en Artes Mediales con titulación intermedia de Tecnicatura Universitaria en Artes Mediales, contempla la figura del artista- investigador/a necesaria en las nuevas derivas que se desprenden de la interacción entre arte, tecnología y sociedad. Las artes mediales son prácticas artísticas que involucran y se nutren de estos cambios que de manera acelerada se presentan desde la mitad del siglo XX, y continúan. En consecuencia, se torna necesario estudiar, investigar y prestar atención a los movimientos en la percepción, politización y resignificación de una práctica que las toma como insumo, las discute y las replantea con determinación desde diferentes puntos de vista en donde la característica principal es la convivencia de todas voces de los artistas mediales que mutan y se reconstruyen según los cambios se suceden.

El concepto “Tecnopoéticas”, que cruza de manera transversal esta propuesta, surge del ámbito académico para indagar esta realidad en cambio permanente. Evidencia los entrecruzamientos entre política, sociedad, cultura, arte y tecnología. “La noción de poética se extiende hacia las artes en general y al mismo tiempo hacia las teorías o concepciones acerca del hacer artístico que pueden leerse explícita o implícitamente en las propias prácticas artísticas.” (Kozak, C., 2022, p 483). La licenciatura propone formar profesionales capaces de reflexionar sobre su propia práctica, producir nuevos conocimientos dinámicos que acompañen la velocidad de los cambios y que contemplen las nuevas construcciones posibles.

El enfoque epistemológico de la Licenciatura en Artes Mediales es de carácter constructivista, reflexivo y de investigación. La propuesta pedagógica responde a las dinámicas cambiantes propias del campo de las artes mediales y contempla interacciones entre laboratorios y conceptualizaciones, indagaciones experienciales y problematizaciones del pensamiento de manera flexible en una experiencia de aprendizaje en un formato media-lab.

Mientras algunos espacios proporcionan fundamentos a modo reflexivo, otros abordan un propósito experimental que permite a los estudiantes desarrollar sus propias búsquedas conceptuales y de producción. En este sentido se propone inicialmente para la formación técnica, un conjunto de saberes que introducen a los estudiantes en el pensamiento no-lineal y divergente ya que esta carrera se redefine constantemente y atiende a las situaciones del contexto entendiendo que sus diferentes aspectos son permeables entre sí, producto del entrecruzamiento constante entre arte, tecnología y sociedad.

La Licenciatura en Artes Mediales se construye en base a ejes transversales de manera horizontal y vertical: los laboratorios, talleres y prácticas se nutren de los lenguajes, la reflexión permanente y crítica, el desarrollo de capacidades de producción que propician en los estudiantes el desarrollo de nuevos conocimientos de modo dinámico valiéndose de la transdisciplinariedad y multidisciplinariedad que permitirá a los futuros técnicos/as y licenciados/as integrar conocimientos en el accionar profesional que provienen de diferentes áreas involucradas.

El impacto sociocultural de las prácticas artísticas mediales en consonancia con los cambios sociotecnológicos requieren proyectarse mucho más allá de la práctica, de allí que la Licenciatura en Artes Mediales recoge los conceptos y las prácticas que generan una experiencia estética diferente y que reflexiona ante un futuro signado por los avances tecnológicos. En el proceso de aprendizaje se desarrollan habilidades y capacidades que abren un abanico de posibilidades laborales, tales como la producción, asesoramiento técnico, diseño de dispositivos, producción de experiencias inmersivas, el trabajo en investigación, entre otros. De allí que la inclusión de la titulación intermedia se torne sumamente relevante en el trayecto formativo, que atiende a las demandas del mundo actual del trabajo.

2. HORIZONTES DE LA CARRERA

2.1 Objetivos de la carrera

- Formar a los futuros Licenciados/as tanto en el aspecto técnico-artístico como en el desarrollo de las capacidades y conocimientos del artista-investigador en la producción de artes mediales y en su investigación en el contexto de las tecnopoéticas.
- Profundizar en el campo de las artes mediales y la inserción del futuro artista-investigador en el mundo laboral relacionado con las tendencias tecnoestéticas contemporáneas.
- Formar profesionales que se caractericen por el dominio de las tecnodiversidades, multiplicidad de soportes, formatos y dispositivos, que renuevan la experiencia artística contemporánea.
- Promover la formación de técnicos/as desde sólidas bases teóricas y prácticas, capaces de producir y experimentar en el cruce entre arte y tecnología fomentando el pensamiento crítico en relación al entramado entre arte, tecnología y sociedad.
- Proporcionar una sólida formación en el manejo de las herramientas tecnológicas necesarias para la creación, dirección, gestión y comercialización de proyectos en artes mediales en el marco de las industrias creativas.
- 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

El/la *Licenciado/a en Artes Mediales* alcanzará los conocimientos, habilidades y actitudes para:

- La realización de acciones de investigación y el aporte al campo del conocimiento específico en artes mediales / tecnopoéticas en el ámbito académico para el desarrollo de una producción personal, dentro las artes mediales, tanto a nivel individual como en equipos interdisciplinarios.
- La participación en diversas áreas de la industria cultural, desarrollando producciones relacionadas al arte y la tecnología.
- La incorporación de actualizaciones tecnológicas, en una utilización creativa dentro del campo de la producción artística y la investigación desde una perspectiva propia.

- La dirección y participación en proyectos de investigación, en los ejes de arte, tecnología y medios digitales, así como en el intercambio de conocimiento.
- La gestión de proyectos de investigación y curaduría en el campo de las artes mediales que tengan en cuenta la circulación y el mercado del arte vigente.
- La participación en la planificación y organización de instancias artísticas multimedia tales como: jornadas, salones, convocatorias, residencias, concursos, entre otros.
- La integración de los conocimientos técnicos y teóricos en instancias de reflexión y crítica, fundamentadas en los procesos sociales, históricos y los desarrollos tecnológicos dentro del campo de las artes.

El/la *Técnico/a Universitario/a en Artes Mediales* alcanzará los conocimientos, habilidades y actitudes para:

- La producción digital y su aplicación en lo multimedial, pudiendo aportar técnicas de planeamiento, producción y posproducción en medios visuales, sonoros, audiovisuales y multimediales.
- El desarrollo de la capacidad creativa y excelencia técnica para la elaboración y ejecución de proyectos y procesos de producción artística multimedia, tanto a nivel individual, como en equipo.
- La asistencia en la ejecución, asesoramiento y gestión en actividades vinculadas a su especificidad disciplinar y técnica, tanto en el ámbito público como privado.
- La cooperación en equipos y proyectos técnico-disciplinares realizando actividades de gestión, inserción y circulación de la producción artística multimedial.
- La capacidad para desenvolverse bajo las normas de seguridad óptimas en desarrollos que implican montaje, iluminación, instalaciones audiovisuales e interactivas.

2.3 Alcances del título

El/la *Licenciado/a en Artes Mediales* está capacitado/a para desempeñar las siguientes actividades laborales:

- Proyectar y producir objetos, obras y/o eventos artísticos multimediales originales, aplicando creativamente las tecnologías apropiadas.

- Integrar jurados en certámenes artísticos específicos de su área de formación.
- Formar y conducir equipos de gestión para la inserción y circulación de la producción artística multimedial en el mercado del arte.
- Trabajar en espacios culturales destinados a la exhibición, difusión y resguardo de producciones artísticas caracterizadas por su configuración multimedial.
- Integrar y/o dirigir equipos de gestión pública o privada en el ámbito académico para la investigación, extensión y transferencia, destinados a la producción de conocimiento disciplinar y/o transferencia de saberes.
- Participar en el mercado del arte local e internacional en sus diferentes formatos: galenismo, coleccionismo, criptomercado.
- Participar e interactuar con profesionales e instituciones a nivel nacional e internacional en becas, residencias, exposiciones, curadurías, y equipos de investigación.

El/la *Técnico/a Universitario/a en Artes Mediales* está capacitado/a para desempeñar las siguientes actividades laborales:

- 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.
- 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.
- Asesorar equipos de investigación y/o gestión para la circulación de la producción artística multimedial tanto en el mercado del arte como en diferentes contextos expositivos a partir de los conocimientos técnicos adquiridos.
- Desempeñarse como asistente técnico especialista en talleres de arte privados y públicos.
- Desarrollar estrategias de abordaje de los circuitos de posproducción.
- Desarrollarán capacidades para desempeñarse en el campo artístico cultural local y regional, con miras de largo alcance al plano nacional e internacional

3. DISEÑO CURRICULAR DE LA CARRERA

3.1 Requisitos de ingreso

En virtud de lo establecido en el artículo 7 de la Ley de Educación Superior 24521/95, para ingresar a instituciones de la Educación Superior el ingresante debe tener completos sus estudios secundarios. También se prevé que las personas “mayores de 25 años que no reúnan esa condición, podrán ingresar siempre que demuestren, a través de las evaluaciones que 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”.¹

3.2 Requisitos de egreso/graduación

Para obtener el título de Técnico/a Universitario/a en Artes Mediales los/as estudiantes deberán aprobar las 23 (veintitrés) unidades curriculares (UC) contempladas entre primer y segundo año del plan de estudios.

Para obtener el título de Licenciado/a en Artes Mediales, deberán aprobar todas las UC establecidas en el plan de estudios.

¹ Ley de Educación Superior 24521/95. Art. 7 del Capítulo 2: De la Estructura y articulación de la Educación Superior.

3.3 Estructura curricular del Plan de Estudio

a. Unidades curriculares, asignación horaria semanal, total y condición académica

PRIMER AÑO				
Unidades Curriculares Anuales				
Código Curricular	Unidad Curricular	Hs. Reloj Anuales	Hs. Reloj Semanales	Condición Académica
01	Laboratorio de Sonido 1	96	3	Regular - Promoción
02	Dibujo	96	3	Regular - Promoción
03	Laboratorio de la Imagen Digital 1	96	3	Regular - Promoción
04	Lenguaje de la Imagen	64	2	Regular - Promoción - Libre
05	Laboratorio de Recursos Tecnológicos 1	96	3	Regular - Promoción
06	Producción Multimедial 1	64	2	Regular - Promoción

PRIMER AÑO				
Unidades Curriculares Primer Semestre				
Código Curricular	Unidad Curricular	Hs. Reloj Anuales	Hs. Reloj Semanales	Condición Académica
07	Electiva 1	32	2	Regular - Promoción - Libre

08	Introducción a la Historia del Arte	32	2	Regular – Promoción - Libre
09	Entornos de Programación	32	2	Regular – Promoción - Libre

PRIMER AÑO

Unidades Curriculares Segundo Semestre				
Código Curricular	Unidad Curricular	Hs. Reloj Anuales	Hs. Reloj Semanales	Condición Académica
10	Sociología de la Cultura Digital	32	2	Regular – Promoción - Libre
11	Artes Latinoamericanas Contemporáneas	32	2	Regular – Promoción - Libre
12	Comprensión y Producción de Textos de Arte	32	2	Regular – Promoción - Libre

Totales Primer Año:

Unidades curriculares primer año: Total 12 (doce). 6 (seis) anuales y 6 (seis) semestrales.

Horas reloj anuales: 704 (setecientas cuatro)

Horas reloj semanales: Primer semestre: 22 (veintidós) y segundo semestre: 22 (veintidós)

Código Curricular	Unidad Curricular	Hs. Reloj Anuales	Hs. Reloj Semanales	Condición Académica
13	Laboratorio de Sonido 2	96	3	Regular - Promoción
14	Dibujo Digital	96	3	Regular - Promoción
15	Laboratorio de la Imagen Digital 2	96	3	Regular - Promoción
16	Lenguaje Multimedial 1	64	2	Regular - Promoción - Libre
17	Laboratorio de Recursos Tecnológicos 2	96	3	Regular - Promoción
18	Animación	64	2	Regular - Promoción
19	Producción Multimedial 2	64	2	Regular - Promoción

SEGUNDO AÑO

Unidades Curriculares Anuales

Código Curricular	Unidad Curricular	Hs. Reloj Anuales	Hs. Reloj Semanales	Condición Académica
13	Laboratorio de Sonido 2	96	3	Regular - Promoción
14	Dibujo Digital	96	3	Regular - Promoción
15	Laboratorio de la Imagen Digital 2	96	3	Regular - Promoción
16	Lenguaje Multimedial 1	64	2	Regular - Promoción - Libre
17	Laboratorio de Recursos Tecnológicos 2	96	3	Regular - Promoción
18	Animación	64	2	Regular - Promoción
19	Producción Multimedial 2	64	2	Regular - Promoción



SEGUNDO AÑO

Unidades Curriculares Primer Semestre				
Código Curricular	Unidad Curricular	Hs. Reloj Anuales	Hs. Reloj Semanales	Condición Académica
20	Artes Mediales Latinoamericanas	32	2	Regular – Promoción - Libre
21	Prácticas Territoriales en Artes Mediales 1	32	2	Regular – Promoción

SEGUNDO AÑO

Unidades Curriculares Segundo Semestre				
Código Curricular	Unidad Curricular	Hs. Reloj Anuales	Hs. Reloj Semanales	Condición Académica
22	Prácticas Territoriales en Artes Mediales 2	32	2	Regular – Promoción
23	Paisajes Tecnológicos del Arte Argentino	32	2	Regular – Promoción - Libre

Totales Segundo Año:

Unidades curriculares segundo año: Total 11 (once). 7 (siete) anuales y 4 (cuatro) semestrales.

Horas reloj anuales: 704 (setecientas cuatro)

Horas reloj semanales: Primer semestre: 22 (veintidós) y segundo semestre: 22 (veintidós)

Total de horas del título Técnico/a Universitario/a en Artes Mediales: 1408 (mil cuatrocientas ocho) horas reloj.

Hasta aquí quien cursa y aprueba todas las unidades curriculares obtendrá el título de Técnico/a Universitario/a en Gestión Cultural.

TERCER AÑO				
Unidades Curriculares Anuales				
Código Curricular	Unidad Curricular	Hs. Reloj Anuales	Hs. Reloj Semanales	Condición Académica
24	Laboratorio de Sonido 3	96	3	Regular – Promoción
25	Modelado Digital 3D	96	3	Regular – Promoción - Libre
26	Laboratorio de la Imagen Digital 3	96	3	Regular – Promoción

27	Lenguaje Multimedial 2	64	2	Regular – Promoción
28	Arte Electrónico	64	2	Regular – Promoción - Libre
29	Producción Multimedial 3	128	4	Regular – Promoción

TERCER AÑO

Unidades Curriculares Primer Semestre

Código Curricular	Unidad Curricular	Hs. Reloj Anuales	Hs. Reloj Semanales	Condición Académica
30	Lectura y Escritura Académica	32	2	Regular – Promoción - Libre
31	Filosofía de la Tecnología	32	2	Regular – Promoción - Libre

TERCER AÑO

Unidades Curriculares Segundo Semestre

Código Curricular	Unidad Curricular	Hs. Reloj Anuales	Hs. Reloj Semanales	Condición Académica
32	Epistemología de las Artes y la Tecnología	32	2	Regular – Promoción - Libre
33	Semiótica Orientada a las Artes Mediales	32	2	Regular – Promoción - Libre

UNIVERSIDAD	PROVINCIAL	DE CÓRDOBA
Totales Tercer Año:		
Unidades curriculares tercer año: Total 10 (diez), 6 (seis) anuales y 4(cuatro) semestrales.		
Horas reloj anuales: 672 (seiscientos setenta y dos)		
Horas reloj semanales: Primer semestre: 21 (veintiuna) y segundo semestre: 21 (veintiuna)		

CUARTO AÑO

Unidades Curriculares Anuales

Código Curricular	Unidad Curricular	Hs. Reloj Anuales	Hs. Reloj Semanales	Condición Académica
34	Problemáticas de las Tecnopoéticas	64	2	Regular – Promoción- Libre
35	Investigación en Artes	64	2	Regular – Promoción
36	Curaduría y Arte Multimedial	64	2	Regular – Promoción
37	Laboratorio de Experimentación Electrónica	64	2	Regular – Promoción - Libre
38	Taller de producción artística TFL	128	4	Regular - Promoción

CUARTO AÑO

Unidades Curriculares Primer Semestre

Código Curricular	Unidad Curricular	Hs. Reloj Anuales	Hs. Reloj Semanales	Condición Académica
39	Posproducción Tecnológica	32	2	Regular - Promoción - Libre
40	Gestión de proyectos	32	2	Regular - Promoción - Libre
41	Electiva 2	32	2	Regular - Promoción - Libre
42	Tecnoestética	32	2	Regular - Promoción - Libre

CUARTO AÑO				
Unidades Curriculares Segundo Semestre				
Código Curricular	Unidad Curricular	Hs. Reloj Anuales	Hs. Reloj Semanales	Condición Académica
43	Electiva 3	32	2	Regular - Promoción - Libre
44	Mercado y Circulación del Arte	32	2	Regular - Promoción - Libre
45	Laboratorio de Videomapping	32	2	Regular - Promoción - Libre

Totales Cuarto Año:

Unidades curriculares cuarto año: Total 12 (doce), 5 (cinco) anuales y 7 (siete) semestrales.

Horas reloj anuales: 608 (seiscientos ocho)

Horas reloj semanales: Primer semestre: 20 (veinte) y segundo semestre: 18 (dieciocho)

Carga horaria total del título Licenciado/a en Artes Mediales: 2688 horas reloj.

b. 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: audio digital / audio analógico. La cadena electroacústica. Física, acústica y parámetros del sonido. 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. Diseño de sonido e instalaciones sonoras. Composición Sonora - Música concreta y Paisajes sonoros.

Sonido como generador de imagen. Taller y producción: Acústica y Sistemas de Sonidos, cadena electroacústica, parámetros del sonido, introducción al audio digital, instalaciones y diseño de sonido, música concreta y paisajes sonoros. Experimentación a modo de laboratorio, desarrollo de procesos.

02. Dibujo

Introducción a la historia del dibujo, desde el arte egipcio al dibujo contemporáneo, sus usos y técnicas, análisis de sus contenidos visuales y conceptuales. 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. Procedimientos básicos: Punto, línea y plano. Geometría y percepción: volumen y textura. Representación del volumen. Forma y espacio. Atributos de la forma. Figura, proporción. Dimensión. Textura. Dibujo experimental. La forma en el contenido y la forma pura. Figuración y Abstracción. Figura humana, mimesis y ruptura de la mimesis, dibujo y vanguardias, influencias del arte oriental. Introducción al dibujo y las tecnologías: Composiciones para proyectos digitales. Digitalización e intervención de imágenes. Estudios por lenguajes: la complejización y simplificación de los lenguajes como la línea, la textura y los valores en las tendencias artísticas como el expresionismo y el constructivismo. Experimentación a modo de laboratorio, desarrollo de procesos.

03. Laboratorio de la Imagen Digital 1

Introducción al procesamiento y la generación de imágenes digitales. Componentes de la imagen digital: píxeles, bits, tipos de resolución. Imagen Digital - Collage Digital. La imagen digital impresa. Figura/fondo. Espacio positivo y negativo. Combinaciones Variantes simples y complejas. Teoría de color. Conceptos básicos. Fisiología de Color. Síntesis Aditiva y Sustractiva. Propiedades del color. Escala de Valores. Círculo Cromático. Armonía del Color. La imagen digital como recurso metafórico. Metamensaje. Lectura y Análisis de imágenes. El tipo, nivel y contexto del mensaje. El estado emocional de las personas. El estatus y roles de la relación de las personas involucradas. Concepto y sentido de una imagen fija. Imagen Glitch. Concepto, formas y usos (accidental, coincidencia, apropiada, buscada, real, planeada, creada, artificial). Experimentación a modo de laboratorio, desarrollo de procesos.

04. Lenguaje de la imagen

Conceptualización de la noción IMAGEN. Modos de ver. Componer imágenes. Introducción a los lenguajes visuales. Sistemas de representación en la historia del arte. Cartografías contemporáneas. Percepción y Morfología. El modelo interpretativo semiótico. Niveles de interpretación del mensaje comunicativo. Formantes visuales. Percepción visual. La imagen digital. Publicidad. Artes. Fotografías. Dibujos digitales. Las imágenes digitales. Desafíos estéticos y epistemológicos. ¿Analogico vs digital? El realismo. La interactividad. La abstracción.

Comparar las imágenes de las obras de arte en la historia, en épocas que van desde el arte gótico al arte contemporáneo, haciendo referencias a las diferencias notorias del arte occidental con el oriental y como estos se han influenciado mutuamente, no solo desde lo artístico sino también desde el pensamiento filosófico y religioso.

La imagen técnica. Fundamentos compositivos para la generación de imágenes mediadas por dispositivos y software de diseño. Conceptualización de montaje. El Ensayo visual: autores como Vilém Flusser en "El universo de las imágenes técnicas". Poética de la imagen. Construcción de narrativas visuales.

05. Laboratorio de Recursos Tecnológicos 1

Redes, plataformas web y conceptos básicos de HTML. Programación aplicada a manipulación de imagen, sonido y video, introducción a los procesos generativos. Creación de piezas interactivas para plataformas Web. Protocolos de comunicación interdispositivos para manejo

de datos periféricos: MIDI y DMX. Infraestructura de internet, redes cerradas y abiertas protocolo de comunicación OSC para creación de redes de dispositivos. Introducción a placas de desarrollo para manipulación de luces y sonido Integración de múltiples recursos en un proceso de obra generativas, construcción de protocolos técnicos de manipulación.

Seguridad e higiene: propiedades básicas de la electricidad. AC/DC, polaridad, Voltaje, amperaje, ley de ohms, seguridad y precauciones en el trabajo con sistemas eléctricos y electrónica Experimentación a modo de laboratorio, desarrollo de procesos. Experimentación a modo de laboratorio, desarrollo de procesos.

06. Producción Multimedial 1

Producciones de obra en el campo de las artes mediales que integren la relación entre imagen y sonido y la puesta en práctica de los contenidos básicos e iniciáticos de las artes mediales. Relaciones entre imagen y sonido: producción de pequeñas obras visuales, sonoras y audiovisuales. Rodaje, procesos de producción y post-producción: montaje, edición, difusión. Producción, desarrollo de una bitácora y otras formas de documentación. Materialidad, inmaterialidad y técnicas de producción en arte.

07. Electiva 1

Las unidades curriculares electivas, previstas en el plan de estudios, son aquellas asignaturas que cada estudiante puede elegir con el fin de ampliar su formación disciplinar. Estas asignaturas se definen semestralmente y están sujetas a la oferta académica específica de cada institución y/o carrera. Estas opciones se integran a la estructura curricular como espacios que complementan y enriquecen la formación disciplinar principal, brindando conocimientos que complementen y enriquezcan el plan de estudios. A través de ellas, se incentiva la formación autónoma y el compromiso de los/as estudiantes con su propio proceso educativo para que puedan explorar, profundizar y complejizar áreas vocacionales de su interés. El objetivo de estas asignaturas es favorecer una formación más integral, al articular diferentes saberes y prácticas que refuerzan tanto las competencias específicas como las habilidades transversales necesarias para su desarrollo profesional.

08. Introducción a la Historia del Arte

La problemática de definición de arte y formas de historizar. Arte/artes. ¿Qué arte? Perspectivas filosóficas, socio-antropológicas y decoloniales. Arte erudito/ilustrado, artes populares e

industria cultural. Artisticidad. Historia y regímenes de historicidad. Historiografía y periodización tradicional del arte. Arte multimedial en relación al pasado. Abordaje del arte multimedial en relación con 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. Las Vanguardias Rusas. Arte y Revolución. Arte y Oficios: diálogos con el diseño gráfico. Conceptos de tecnología / ciencia / arte. Arte, tecnología y sociedad. Diferencia entre técnica y tecnología. La cultura y la ciencia antes de la Era industrial. El fin de los meta-relatos De la neo vanguardia a la posmodernidad. El fin de las utopías y de las ideologías totalizantes. Poéticas, prácticas y lenguajes contemporáneos. Post-colonialismo en Latinoamérica.

09. Entornos de Programación

Comprender las nociones básicas de la informática y desarrollar conceptos básicos de programación aplicada.

Nociones básicas de informática. Conceptos básicos de codificación y programación: Manejo de operaciones aritméticas, lógicas y condicionales. Lenguajes de programación aplicados. Tipos de datos, variables y estructuras, estructuras de control, iteración y repetición. Creación de funciones y desarrollo de programas básicos de computación utilizando lenguajes de programación orientados a artistas (Processing- max pure data- phyton, supercollider, p5js). Tipos de datos, variables y constantes. Expresiones, declaraciones. Condicionales. Operadores aritméticos. Operadores lógicos. Expresiones lógicas.

10. Sociología de la Cultura Digital

Constructivismo social de la tecnología y determinismo tecnológico. Acercamiento al diseño de las tecnologías y su relación con los procesos históricos sociales. (tecnopolíticas). Cultura Digital y cultura algorítmica: Información, datificación, fertilización, estándar. Hipersincronización, subjetividad, gubernamentalidad algorítmica, tecnoceno y tecnodiversidad. Comunidades Virtuales. Impacto social, político y económico del lenguaje multimedia y las narrativas digitales. Plataformización. Ciberactivismo y Políticas Culturales. Distribución diferencial de recursos y

accesibilidad. Políticas hegemónicas en contextos globales-digitales. Activismo, el arte para cambiar la realidad.

Análisis crítico sobre la incidencia de los dispositivos técnicos en nuestras formas de concebir la cultura, la sociedad, y las prácticas artísticas en ese marco.

11. Artes Latinoamericanas Contemporáneas

Modernidad y Vanguardia. De la neo vanguardia a la posmodernidad en Latinoamérica. Las artes de América Latina y Argentina siglos XIX-XXI. Del arte moderno al contemporáneo: las neo-vanguardias. El Movimiento Informalista Argentino. Arte Destructivo. Arte de acción e intervenciones públicas. Otra Figuración y neofigurativos. El pop art. Ensamblajes, ambientaciones, recorridos y operativos multidisciplinares. El happening y el arte de los medios de comunicación. Arte conceptual. Arte de sistemas y el conceptual latinoamericano como manifestaciones críticas en épocas de represión. Arte, naturaleza, ciencia e historia. Arte, feminismos y diversidades en América Latina. Relaciones entre género y política situado en el contexto del arte latinoamericano contemporáneo. Emancipación de los cuerpos y políticas de representación: género, cisgénero, queer, trans, negro. Obras queer/cuir de artistas peruanos (Sergio Zvallos–Grupo Chaclacayo), el Museo travesti del Perú (Giuseppe Campuzano) y obras de artistas chilenos (Paz Errázuriz, Pedro Lemebel). Lectura recomendada: El Sentido De Lo Marrón y Utopía Queer De José Esteban Muñoz. El rol de los museos y la reformulación de sus propósitos y espacialidades. Bienales y ferias de gran escala. Galerismos y nuevas institucionalidades en Latinoamérica.

12. Comprensión y Producción de Textos de Arte

Estrategias para la comprensión lectora en el campo específico. Mediante un acercamiento a los textos y las modalidades de escritura en el campo del arte.

Comprensión lectora: Identificación de la organización espacial de la lectura, los marcadores discursivos que establecen relaciones entre ideas/frases. Estrategias metacognitivas. Acciones reflexivas sobre lo que se entiende o no en la lectura. Elaborar y reorganizar la información. Estrategias de focalización para comprender la idea global e identificar lo relevante. Lectura expandida: vínculos interdisciplinarios. Publicaciones en el campo del arte. Diferencias entre el discurso académico y el discurso coloquial. Taller de escritura: planificación del texto a producir. La relación entre el texto de informe de trabajo de campo en la investigación. Escritura reflexiva

del proceso y práctica artística en articulación con la producción abonando en la escritura vínculos teóricos y conceptuales Escritura del texto (borradores, correcciones, etc.). Revisión y corrección de la producción escrita.

SEGUNDO AÑO:

13. Laboratorio de Sonido 2

Manejo de las herramientas de edición sonora necesarias para la creación, a partir de trabajos audio-perceptivos y editores de audio. Aprender el uso de códigos creativos para interactuar con lo sonoro en estructuras/narrativas no lineales, utilizando softwares de Programación Orientada a Objetos y/o Programación Visual.

Micro-composición y Macro-composición sonora: parámetros de un objeto sonoro aplicados a la creación, texturas, organización del discurso y articulaciones. Las fuentes sonoras analógicas: los instrumentos musicales, sus modos de ejecución y sistemas de amplificación. Sonido e imagen: El valor agregado del sonido/música en la imagen, la música y la emoción, influencias del sonido en la percepción, animación temporal, linealización, vectorización, música diegética y extradiegética, hibridación entre montaje sonoro y música, Leitmotiv y otras funciones. Sonido y Media Art - Introducción a la Composición de objetos sonoros en tiempo real: flujo de programación, sonido y códigos. Objetos básicos de control. Partituras para Lives. Seteo e interactividad. Estructuras/narrativas no lineales, Utilización de imágenes, video y/o textos, sumado a lo sonoro. Códigos creativos desde Programación Orientada a Objetos (Ejemplo: Processing) y/o Programación Visual (Ejemplo: PD). Experimentación a modo de laboratorio, desarrollo de procesos. Experimentación a modo de laboratorio, desarrollo de procesos.

14. Dibujo Digital

Las posibilidades del dibujo digital, en sus dos sentidos: 1- como disciplina autónoma, más allá de su función estructural al servicio de la representación y obras proyectuales. Es decir, el dibujo en su valor propio, exploratorio y experimental, haciendo énfasis en la propia forma. 2 - El dibujo como herramienta de representación y proyectual, en su aspecto expresivo, figurativo y en el dibujo técnico.

Dibujo digital. El vector y el pixel como herramientas de producción gráfica. Herramientas. Posibilidades que brinda el soporte digital para la personalización de la propia herramienta, la creación de pinceles, tramas y texturas como recursos preestablecidos. Incorporar las

metodologías que propone el soporte digital, el trabajo procesual de alternativas simultáneas, la incorporación de las imágenes como texturas. La planificación del dibujo digital, el trabajo con siluetas, el modelado, el dibujo por capas, el uso de referencias como estructuras para el dibujo, la copia y la reproducción para la elaboración de alternativas. El dibujo con vectores. Formatos-resoluciones- Tamaño. Software de vectorización y dibujo. La tableta digitalizadora. Introducción en software de dibujo vectorial, arte digital, edición de imagen de mapa de bits. Dibujo técnico digital. Proceso creativo con herramientas digitales. Composiciones virtuales para proyectos multimediales. Aplicación digital al desarrollo proyectual. Pertinencia de su utilización. Estado del arte y proyección. Integración con otras tecnologías. Experimentación a modo de laboratorio, desarrollo de procesos.

15. Laboratorio de la Imagen Digital 2

La imagen en movimiento a partir de la investigación, la interacción con la tecnología y los procesos específicos de trabajo en laboratorio para fortalecer la creación de productos estéticos multimedia.

Introducción a la Imagen, Tiempo y Movimiento. Cinética de la imagen. Representación del movimiento en la imagen fija. Dispositivos, aplicaciones, plataformas. Imagen Secuencial. Postproducción y Color en video. Montaje. Tipos de montaje. Mutación y Materialidad. Motion graphics, Loop dentro de la Serie o Colección. Experimentación a modo de laboratorio, desarrollo de procesos. Imagen y Soportes Multimediales. Montaje espacial. Cine expandido - Documental expandido- Vertientes sensoriales y conceptuales. Live cinema. Tiempo real - Narrativa no lineal. Metadiseño. Estrategias y herramientas para la realización visual dentro de una producción multimedia: Boceto, Key visual, Storyboard, Guión técnico diseñado según el proyecto multimedial.

16. Lenguaje Multimedial 1

Noción de la imagen y lo sonoro en articulación con otros conceptos del campo disciplinar contemporáneo. Prácticas y experiencias de producción desde la creación y la edición,

La imagen técnica. Fundamentos compositivos para la generación de imágenes mediadas por dispositivos y software de diseño. Conceptualización de montaje. . Poética de la imagen. Construcción de narrativas visuales. El ensayo visual. La imagen en movimiento. El lenguaje - Sistemas de signos. La composición, el espacio, el tiempo, el movimiento, el sonido, el color en

la multimedia y transmedia. Ecología de los medios. Viejos medios y nuevas especies. Los objetos mediáticos. Lenguaje multimedial en instalaciones- Interacción de lenguajes. El espacio instalativo como contexto. Micro y meta contexto. Audiovisión. Lenguaje no lineal en el videoarte, la video performance y la video danza: Plano, Montaje y Elipses. Temporalidad Semiótica de la imagen. La edición como escritura visual, el cuerpo y su lenguaje en escena. El ojo que mira la cámara, la cuarta pared. Lo que queda fuera del plano como proceso de producción del video. Campo y fuera de campo. Narrativas, conceptualizaciones. Problemáticas perceptuales en experiencias de artes mediales inmersivas.

17. Laboratorio de Recursos Tecnológicos 2

Elementos de la tecnología digital en prácticas de investigación y exploración de recursos tecnológicos. Producción creativa en artes mediales.

Elementos de tecnología digital de la imagen. Integración de hardware de captura y procesamiento de imagen y sonido. Artefacto, sistema técnico y dispositivos. Infraestructura de Internet como recurso para la producción: API's, html, y css. integración con Js. Sistemas modulares integrados. Cadenas de procesamiento analógico digital. Herramientas y programas informáticos especializados. Prácticas de investigación y exploración de recursos tecnológicos para la producción creativa: ruido, glitch, feedback y loop, Experimentación a modo de laboratorio, desarrollo de procesos. Experimentación a modo de laboratorio, desarrollo de procesos.

Medidas y normativas de seguridad para el trabajo en altura y manejo de herramientas manuales y eléctricas y de sustancias tóxicas. Indumentaria y elementos de protección acordes a las diferentes actividades.

18. Animación

La forma audiovisual animada: La animación en el universo de las artes audiovisuales. Animación y acción en vivo. Evolución histórica: de los juguetes ópticos a la contemporaneidad. La animación como industria, la animación como vanguardia. Principales movimientos, autores y obra, con foco en la evolución de la animación argentina y latinoamericana.

La autonomía de la animación como lenguaje audiovisual, su evolución y transformación en función del soporte: cine, televisión, video, soportes digitales, Internet y soportes interactivos. Animación en la contemporaneidad.

Los procesos técnico - creativo - proyectuales de la animación. Aspectos del movimiento: tempo en movimiento y el cambio. Introducción a técnicas de animación digitales y stop frame. Desarrollo de proceso realizativo que involucre la idea, desarrollo, rodaje y postproducción de obra animada original, involucrando técnicas y procedimientos específicos del quehacer animado, entre ellos: storyboard, animatic, layout, materialización de personajes y espacialidad en la(s) técnica(s) elegida(s) por el estudiantado, empleo de software específico (preferentemente open-source) para todas las etapas del proceso.

19. Producción Multimedial 2

Video Arte: Orígenes de la multimedia. Artistas referentes contemporáneos y pioneros audiovisuales. Estéticas del Video Arte / Video Danza. Experimentación con estéticas y conceptos. Video Síntesis / Video Live Recording. Interacción con el Sonido. El sonido en los lenguajes digitales: formatos mono y stereo en un proyecto multimedial, interacciones entre imagen en movimiento y sonido. Audiovisión aplicada a proyectos. Desarrollo de un portfolio. Desarrollo de proyecto multimedial: enfoques, modos de trabajo, herramientas y técnicas. Experimentación a modo de laboratorio, desarrollo de procesos.

20. Artes Mediales Latinoamericanas

Arte, tecnología y sociedad en Latinoamérica. Artes mediales de América Latina. Escenas de las artes electrónicas. Vanguardias históricas y paisajes tecnológicos latinoamericanas. El empleo de las nuevas tecnologías: los usos de la fotografía y el video. Videoarte y experimental latinoamericano: Glauber Rocha, Ellia Alba, Caldini, Andrés Di Tella, Paz Encina, Carlos Trilnick De la gráfica experimental a los conceptualismos descentrados: Liliana Porter, Marie Orensanz, Lea Lublin, Mirtha Dermisache. posmodernos, neobarrocos, nómades e híbridos, arte y tecnologías, género y diversidad. Redes latinoamericanas de expansión del arte nuevo: los grupos de arte concreto "Ruptura" y "Frente". Lygia Clark, Lygia Pape, Helio Oiticica. Escenas de las artes electrónicas y las prácticas hipermediales. Breve historia de bioarte. Arte, técnica y biología: Controversias en torno a Eduardo Kac .como análisis de caso. Arte y vida. Inteligencia Artificial. Reciclaje digital, recuperando y curvando los nuevos viejos medios tecnológicos. Simulacros, hiperrealidad, inmersión e hipermediación. Deconstrumix, reciclaje destructor.

21. Prácticas Territoriales en Artes Mediales 1

Cruce de los procesos multimediales con experiencias comunitarias para incentivar proyectos que surjan posteriormente desde lo colectivo y lo comunitario. Desarrollar proyectos en conjunto con el área de Extensión de la FAD - UPC. Aspecto teórico e histórico en torno al arte sobre la relación entre las instituciones y la comunidad. Consideraciones centrales en las intervenciones territoriales desde la Integralidad. Nuestra casa de estudios y su vinculación comunitaria en la historia y en la actualidad. Territorio físico y virtual. Lo multimedial como territorio. Prácticas profesionalizantes multimediales en territorio. La extensión Universitaria, vinculación y comunidad. Investigación de antecedentes de proyectos artísticos comunitarios. Búsqueda, selección y contacto de posibles comunidades con las que se trabajará (instituciones públicas o privadas, fundaciones, espacios públicos, etc.). Escritura y armado de proyectos basados en su factibilidad para ser puestos en práctica en Prácticas Territoriales en Artes Mediales 2.

22. Prácticas Territoriales en Artes Mediales 2

Cruce de los procesos multimediales con experiencias comunitarias para incentivar proyectos que surjan posteriormente desde lo colectivo y lo comunitario. Desarrollar proyectos en conjunto con el área de Extensión de la FAD - UPC. Revisión de los proyectos elaborados. Territorialización y desterritorialización en las prácticas de artes mediales. Prácticas mediales de acción colectiva. Artivismo. Performatividades. Modos autónomos de gestión. Prácticas extensionistas y vinculantes. Reconocimiento de territorios seleccionados en el armado de los proyectos en Prácticas Territoriales en Artes Mediales 1. Posibles intervenciones. Gestión y puesta en acción de proyectos: modos de intervención - gestión de permisos - movilidades - recursos necesarios - definición y gestión de presupuestos - definición de cronograma de actividades e instrumentación necesaria y específica para accionar en cada territorio físico y/o virtual. Acciones mediales colectivas en territorio: virtuales y/o físicos. Registros escritos - audiovisuales. Bitácora - Archivo. Intercambios: las posibles transformaciones. Fortalecimiento de redes. Autorreflexión y revisión sobre la práctica.

23. Paisajes Tecnológicos del Arte Argentino

Introducción a las artes pre-tecnológicas y las poéticas de principios del siglo XX: Breve recorrido de la modernidad y vanguardia en arte argentino: La revolución vanguardista de las dos primeras décadas del siglo XX en el escenario de una modernidad conservadora. Arte e ideología: Artistas del Pueblo. Otra modernidad: el neorromanticismo de Miguel Carlos Victorica. El "Retorno al

orden" y su acción modernizadora: Gómez Cornet, Guttero, Grupo de París (Spilimbergo, Butler, Badi, Basaldúa, Bigatti, Berni, Forner, Víctor Pissarro, etc.). Búsquedas ópticas y cinéticas. Arte Generativo. Emergencia, optimismo y cuestionamientos: 1965-1970. El arte de avanzada en el Instituto Di Tella y en otras instituciones. La politización del arte: León Ferrari y "Tucumán Arde". Arte y ecología. Los nuevos realismos. El pop art. Ensamblajes, ambientaciones, recorridos y operativos multidisciplinares. El happening y el arte de los medios de comunicación. El rol disruptivo de Marta Minujín. Fluxus. De las estructuras primarias a las expresiones conceptuales. La politización del arte: León Ferrari y "Tucumán Arde". Arte y ecología: las coloraciones de Nicolás García Urriburu. Federico Manuel Peralta Ramos: de la pintura a la acción y la poesía visual, el desenfado como estrategia. Historia del Arte y tecnología: Tecno-poéticas argentinas. Trayectos de la desmaterialización del arte, arte conceptual, arte, tecnología y ciencia. tecnología y subjetividad Performance, neo performance, Virtual reality, performatividad; aportes y contrastes con los Bodies de los 60 con la cultura Gender, Queer-culture. La expansión de las artes: instalaciones y multimedia. Globalización y expansión de las nuevas tecnologías. El archivo en la producción artística local. Paisajes tecnológicos del arte en Córdoba, Argentina: El archivo del arte y la tecnología, condiciones sociales, económicas, técnicas y políticas que posibilitan el arte y la tecnología (archivo vivo). Arte y vida. Biopoéticas argentinas.

TERCER AÑO:

24. Laboratorio de Sonido 3

Composición sonora y algoritmos: códigos creativos para piezas artísticas. Fuentes sonoras digitales: Procesamiento de audio por software. Sintetizadores, samplers, secuenciadores. Síntesis de sonidos. Monofónicos, polifónicos. Osciladores. Concepto, construcción, utilización. Sonido en el game art y en Internet: El valor agregado del sonido/música en videojuegos, NFTs, etc. Composición y mezcla asociada a elementos del juego, sonido y ambiente/espacio, música adaptativa, música/sonido integrado en menús, cinemática. Sonido y Media Art - sonido/música en el arte generativo y Arte Interactivo audiovisual: Programación de códigos creativos. Composición y Mezcla en tiempo real. Grados de interactividad (humano-máquina). La interfaz en los nuevos instrumentos. El instrumento expandido. Sensores y hardware. Procesos interactivos sonoros/audiovisuales para público o performer. Códigos creativos desde lenguajes, softwares y librerías como, por ejemplo: Javascript, Visual Studio Code, P5js, Tonejs. Experimentación a modo de laboratorio, desarrollo de procesos.

25. Modelado Digital 3D

El vector. Software de vectorización (en vez de vector, pondría modelado de precisión o modelado CAD (computer aided design)(Lucas) y de Modelado 3d. Técnicas modelado y modelado de color digital. Estado del arte y proyección. Integración con otras tecnologías. Representación tridimensional (perspectiva, otros). escaneado 3D. Render. Nociones de cámara. Modelado poligonal, modelado de curvas, escultura digital, topología, re-topología y concept art. Diferencia entre sólidos y contornos. Sólidos geométricos. Creación de cuerpos geométricos, superficies. Entornos y espacios. Impresión 3D. Pertinencia de su utilización. Softwares libres específicos (Blender y otros). Selecciones básicas y múltiples de objetos 3D. Movimiento, rotación, extrusión y escala de objetos 3D en X Y Z. Diferencia entre escala y dimensión de un Objeto 3D. Malla. Anatomía de una malla 3D. Partes de una Malla. Edición Múltiple de Objetos. Composiciones virtuales para proyectos de artes mediales. Aplicación digital al desarrollo proyectual. Experimentación a modo de laboratorio, desarrollo de procesos.

26. Laboratorio de la Imagen Digital 3

Imagen e Interfaces e interactividad. Nociones sobre interfaz e Interactividad modos y estéticas. Sistemas en tiempo real y la relación artista/público. Imagen, Política y Algoritmo. Imagen y Verdad: El estatuto de la fotografía y la Imagen digital. Imagen y simulacro. Vigilancia e imágenes de guerra en las sociedades de control. La imagen en flujo. Net.Art. Las Redes sociales- Criptoarte y NFT como mercados de circulación: lógicas y modos de operación. Materialidad e imagen. Las tecnologías y superficies de inscripción soportes y formatos de la imagen en relación a la materialidad del soporte. El Site Specific como provocador de la imagen. Experimentación a modo de laboratorio, desarrollo de procesos.

27. Lenguaje Multimedial 2

Desmaterialización contemporánea. Materialidad. Lo Multisensorial. Estéticas del lenguaje multimedial. El espacio virtual: tipos, definiciones, análisis de los elementos compositivos. Forma y composición de espacios tridimensionales. Exploración y generación morfológica. Apariencia. Contextos y espacios virtuales. Instalación y Ambiente. Realidad. Representación y simulación. Real, virtual, actual. La experiencia estética inmersiva. Espacios ilusorios. Proyección y Expansión. Percepción. Vertientes sensoriales y conceptuales. Hibridación de los lenguajes en experiencias multipantalla - multiproyección. Videomapping. Video en tiempo real. Hibridación mediática / Remix/ digital mixed media. Animación: narrativa – no narrativa. Sonido

espacial - Audio inmersivo: características perceptivas de la inmersividad - 3d: elementos compositivos de la tridimensionalidad. La interactividad como construcción de sentido.

28. Arte Electrónico

Hardware y plataformas de desarrollo: Lenguajes de programación e IDE en el desarrollo de hardware. Arduino, ESP, NODEMCU y otras plataformas. Sintaxis, inputs y outputs. Protocolos de comunicación. SPI, onewire, Serial, i2c. Aspectos de la interactividad en la robótica. Concepto de sistema aplicado a la obra. Motores, actuadores y otros outputs. Motores unipolares y bipolares, motores paso a paso, servos. Actuadores eléctricos. Transistores y su interacción con el hardware de control. Luces y sonido. Sensores: Tipos de sensores, conexión en Arduino. Toma e interpretación de datos. Feedback negativo, mapeo de variables. Cámaras y micrófonos. Integración de los contenidos vistos en una propuesta de obra. Experimentación a modo de laboratorio, desarrollo de procesos.

29. Producción Multimedial 3

Instalaciones multimediales: video y sonido multicanal. Materialidades y procedimientos en el arte contemporáneo. Objetos y procesos de instalación en las artes. El audio en la instalación, producción de audio en formato multipista. Instalación y espacialización sonora. Imagen y sonido en tiempo Real. Integración entre la imagen digital y elementos de las artes visuales. Recorrido visual de técnicas cinéticas y de movimiento perpetuo en una instalación. Recursos electrónicos y hardware en la instalación. Remix, collage y mashup en multimedia. Trabajo con objetos encontrados y found footage. Técnicas de Multimedia en tiempo real. Formatos multipantalla en la imagen. entornos de realidad virtual y realidad ampliada. Bitácora y desarrollo de un portfolio. Desarrollo de proyecto multimedial: enfoques, modos de trabajo, herramientas y técnicas. Experimentación a modo de laboratorio, desarrollo de procesos.

30. Lectura y Escritura Académica

Estructura de texto académico. Normas APA. Investigación: uso de fuentes y documentos. La lectura y la escritura como potencia de la investigación. Estrategias de lectura que permitan generar bagajes, fuentes y recursos simbólicos para la producción de escrituras. Analizar el valor de cada una de las capas de sentido de la investigación. b) Introducción a las normas de citación de la American Psychological Association (APA). Recorrido por la bibliografía específica del campo artístico: Comprensión y reconocimiento de escrituras vinculadas al campo del arte.

Diferentes soportes, publicaciones, archivos, ponencias, ensayos, manifiestos, entre otros. Fuentes específicas. Écfrasis: literatura y arte, escritura y producción artística. La noción de écfrasis como generador de escrituras posibles en el campo de la literatura. La importancia de lo interdisciplinario para enriquecer la escritura y la lectura y sus vínculos con la producción de artes mediales. Trabajar las tensiones entre teoría y práctica.

31. Filosofía de la Tecnología

Introducción a la problemática filosófica de la tecnología y sus orígenes. Fundamentos antropológicos de la técnica. Problemas de antropología filosófica: humanismos, antihumanismos, posthumanismos, transhumanismos, antropocentrismos, postantropocentrismos. El continuum con máquinas y animales en los procesos técnicos contemporáneos. La transformación de la especie humana en base a la tecnología. Bioarte/Biopoéticas. Delimitaciones en torno al término. Delimitaciones en torno a las prácticas: tendencias biotemática, biomedial y bioactivismo. Problemas ontológicos. Ontología de los objetos artificiales. Instrumentos, herramientas, artefactos. Agencias interespecíficas (Humanos, animales, máquinas). Mediaciones técnicas. Estandarización. Hiperobjetos

32. Epistemología de las Artes y la Tecnología

Multidimensionalidad del conocimiento y la dimensión epistémica del proceso artístico: perspectivas filosóficas y prácticas sobre la producción de conocimiento en las Artes. Generación y sistematización de conocimiento en las artes. Ars-techne: problemas particulares para una epistemología de la tecnología en vinculación con las artes: imbricaciones entre arte, ciencia y tecnología. Problemas particulares para una epistemología de la tecnología: La relación entre la tecnología y la ciencia. Cambio científico y cambio tecnológico, innovación. Diseño y función como categorías de análisis y de explicación. Racionalidad, poder de cálculo y resolución de problemas. El problema del azar y el indeterminismo para el conocimiento

La tecnología como un tipo de conocimiento. La construcción social del conocimiento tecnológico. Las ciencias de lo artificial. Cibernética.

Formas contemporáneas de hacer ciencia: tecnologías contemporáneas que intervienen en el campo de las artes y de la ciencia en contextos de producción de conocimiento: Big science. Simulaciones, modelos. Algoritmos y heurísticas. Big data e inteligencia artificial.

33. Semiótica Orientada a las Artes Mediales

La semiótica en tanto disciplina exploratoria del sentido para el análisis crítico de materiales, prácticas y problemas situados de las artes multimediales. La semiótica en la producción de sentido. Capacidad heurístico-metodológica para la descripción de prácticas simbólicas.

Introducción a la teoría de los signos y la significación: semiótica lingüística, pragmática, translingüística. Semiótica del arte y la cultura: El arte como hecho signico según Jan Mukarovsky. Arte y objeto estético según Mijaíl Bajtín. La semiótica de la cultura de Iuri Lotman. A) Texto, memoria y símbolo; B) Texto artístico, la noción de ensamble y su relación con las artes multimediales. La semiosis social. Semiótica de las artes escénicas, semiótica de la imagen, semiótica de la música, semiótica audiovisual, semiótica de los medios y del lenguaje multimedia. Concepto de tecnopoéticas, genealogía. Interacción, obsolescencia, autoría, etc

CUARTO AÑO:

34. Problemáticas de las Tecnopoéticas

Concepto de tecnopoéticas, genealogía. Núcleos problemáticos: Redefiniciones de las categorías clásicas de obra, autor, espectador, géneros y disciplinas conexas. El problema de la autoría visto de cerca: agencias interespecíficas y co-creaciones entre humanos y otros seres (animales, máquinas, plantas, hongos, cosas). Tensiones entre bioarte y biopoética. Nociones idealistas y materialistas en torno a la producción artística. Materialidad / inmaterialidad: texto, imagen, sonido, cuerpo. El debate en torno a la Multi - Inter - Transmedialidad. Debates contemporáneos en torno a la interactividad y el rol del espectador. Competencias. El problema de la escritura en la escritura de software: signo, representación, literalidad, poeticidad. Poesía de código y transducciones. Inestabilidad y obsolescencia programada. Archivo y anarchivo. Desobediencia tecnológica. Problemas lingüísticos y geopolíticos de las tecnopoéticas: Lengua madre, lengua migrante, lenguajes de programación. Domiciliación de la producción artística en internet. El problema de la originalidad en el arte pensado desde las tecnopoéticas: labilidad técnica y versiones. Reproductibilidad y remediaciones: copias y serialidad. Escasez artificial. Procesos analíticos en la investigación-producción

35. Investigación en Artes

Identificación y diferenciación de métodos y técnicas de investigación de las ciencias sociales, naturales y humanas.

¿Qué es investigar? ¿Qué hace un investigador? ¿Cuál es el sistema de producción de conocimiento científico en nuestro país? El rol del investigador. La investigación en artes. La investigación en el plan de estudios de la Licenciatura en Artes Mediales. La investigación en la FAD. Condiciones de producción, recepción y validación de investigaciones. El debate sobre la investigación artística: La especificidad de la investigación sobre las artes, para las artes y en las artes. La práctica artística como investigación. La comunicación de resultados, circulación, validación y legitimación de la investigación artística. Elaboración de proyectos y proceso de investigación- producción.

36. Curaduría y Arte Multimedial

Conocimientos básicos del curador contemporáneo con 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 guión 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. Estrategias de conservación. Elaboración de proyectos expositivos basados en procesos de producción e investigación.

37. Laboratorio de Experimentación Electrónica

Problematización de la obsolescencia y el descarte tecnológico. Metodologías de exploración, introducción a la arqueología y geología de medios. Metodologías experimentación, resignificación, reapropiación y reutilización para la práctica artística con dispositivos descartados. Problemáticas y estrategias sustentables para el abordaje de la basura tecnológica.

Conceptos de electrónica y robótica aplicada a la experimentación artística. Proyectos de arte mediales con basura tecnológica. Resignificación de obras o materiales analógicos en el contexto digital. Desarrollo de proyectos artísticos integrales. Experimentación a modo de laboratorio, desarrollo de procesos. Entornos laborales inclusivos y sostenibles: respeto por el medio ambiente en la planificación y producción de proyectos artísticos culturales. Integración de prácticas responsables con las personas y el entorno. Desarrollo cultural seguro y consciente.

38. Taller de producción artística TFL

Articulación poética/estética y poética/técnica. indagación para la explicitación de poéticas y técnicas propias. Recopilación y ordenamiento de portfolios. Desarrollo de un Statement de artista. Indagación y tema de producción. El proyecto artístico como investigación en arte, investigación para el arte. De la indagación al archivo, del tema al concepto. Estado del arte, contexto y justificación. marco teórico y documentación. Desarrollo y redacción de ideas en formato proyectual/procesual. Articulaciones entre producción y reflexión dentro del proyecto artístico. Proceso de preparación y montaje de una obra. tutorías de seguimiento y análisis de obra. Interacción y trabajo en equipo con profesionales. La obra en el espacio expositivo. Dispositivos para exposición de obra y exposición de investigación. Dispositivos de difusión en el arte multimedial.

Desarrollo de trabajos finales de licenciatura: producción artística en tecnopoéticas con propuesta expositiva, abordada como un proceso de investigación en arte, que incluye elementos técnicos y conceptuales.

39. Posproducción Tecnológica

Confluencias y cruces disciplinares como práctica productiva en las tecnopoéticas. Conceptualización y aplicación del campo expandido en el arte multimedial. Conformación de equipos de producción, realizadores, staff. Posproducción de obras interactivas. Experiencias transdisciplinarias e interactivas y diseño de interfaces y dispositivos de realidad aumentada, Confluencias de saberes y capacidades, interacción y confluencia de experticias con profesionales 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 videoclip. Tipografías. Video Arte.

Producciones y procesos creativos. Trabajo en redes, sobre la experimentación mediática y otros tipos de relación entre autores y públicos: con los procedimientos interactivos. VR- Inmersividad.

40. Gestión de proyectos

Modos de gestión, planificación y sustentabilidad. Las buenas prácticas artísticas: la importancia de establecer y ejercer la vinculación entre la gestión y la profesionalización de la actividad como campo laboral. El entrecruzamiento entre la producción, la normativa y las consideraciones ético-profesionales. Cómo se gestionan los proyectos de arte en base a su complejidad y desarrollo. Escena, escenario, obra: El conocimiento de la escena y el escenario en donde se desarrolla el proyecto. Planificación: tiempos, recursos, etc.

Presupuesto: el presupuesto como parte indisoluble de la planificación.

Marco normativo. Marco normativo y regulatorio en seguridad e higiene: marcos regulatorios de trabajo, seguros y normas para el trabajo en espacios expositivos, festivales, etc. Prevención de accidentes en el proceso de producción y montaje para el personal involucrado y para el público.

41. Electiva 2

Las unidades curriculares electivas, previstas en el plan de estudios, son aquellas asignaturas que cada estudiante puede elegir con el fin de ampliar su formación disciplinar. Estas asignaturas se definen semestralmente y están sujetas a la oferta académica específica de cada institución y/o carrera. Estas opciones se integran a la estructura curricular como espacios que complementan y enriquecen la formación disciplinar principal, brindando conocimientos que complementen y enriquezcan el plan de estudios. A través de ellas, se incentiva la formación autónoma y el compromiso de los/as estudiantes con su propio proceso educativo para que puedan explorar, profundizar y complejizar áreas vocacionales de su interés. El objetivo de estas asignaturas es favorecer una formación más integral, al articular diferentes saberes y prácticas que refuerzan tanto las competencias específicas como las habilidades transversales necesarias para su desarrollo profesional.

42. Tecnoestética

Introducción a la estética clásica. Escuela de Frankfurt y la industria cultural. Posmodernidad, nihilismo y hermenéutica. Discusiones actuales sobre la relación entre estética y política.

Introducción a los problemas de la tecnoestética en la creación multimedial. Sensorium contemporáneo y organología: hiperestesia, estética y anestésica. Individuación. Proletarización de los saberes y destrucción de la sensibilidad. Disponibilidad y temporalidad (retenciones, atención, protensiones).

Arqueología de los sentidos y percepción técnica. El sentimiento tecnoestético: contemplación y manipulación de las herramientas. El objeto en funcionamiento y el placer de acción: percepción, operación y comprensión técnica. Colonialismos e inconsciente antropo-falo-egocéntrico. La tecnoestética como inteligencia de lo sensible. Saber-del-cuerpo. Mímesis y simpraxis.

Industrias poéticas y poéticas de la industria: a mínálisis de casos. Reconfigurar el sensorium. Pharmakon y terapéutica. Potencia política del arte: el rol de la creación multimedial en la constitución organológica.

43. Electiva 3

Las unidades curriculares electivas, previstas en el plan de estudios, son aquellas asignaturas que cada estudiante puede elegir con el fin de ampliar su formación disciplinar. Estas asignaturas se definen semestralmente y están sujetas a la oferta académica específica de cada institución y/o carrera. Estas opciones se integran a la estructura curricular como espacios que complementan y enriquecen la formación disciplinar principal, brindando conocimientos que complementen y enriquezcan el plan de estudios. A través de ellas, se incentiva la formación autónoma y el compromiso de los/as estudiantes con su propio proceso educativo para que puedan explorar, profundizar y complejizar áreas vocacionales de su interés. El objetivo de estas asignaturas es favorecer una formación más integral, al articular diferentes saberes y prácticas que refuerzan tanto las competencias específicas como las habilidades transversales necesarias para su desarrollo profesional.

44. Mercado y Circulación del Arte

Marco normativo: autoría, exportación y mercado. Mercado y circulación del arte, criptoarte y criptomercado Economía cultural de artes mediales. Coleccionismo de arte digital. Cadenas de valor y circuitos artísticos culturales. Circuitos de legitimación, comercialización, exhibición, formación. Mapeos sectoriales. Indicadores. Estrategias y políticas en los diferentes ámbitos y subsectores. Políticas culturales y modelos institucionales. Circuitos privados y su vinculación

con el arte y la industria cultural. Circuitos de organizaciones no gubernamentales y tercer sector: off-sistem, under, contraculturales, alternativos e independientes. Los proyectos autogestivos en el contexto del mercado del arte. Tipos de licencias, copyright, licencias Creative Commons, cultura abierta. La autoría compartida. Conceptos de autor, coautor, asesor, colaborador Modelos de reproducción venta y uso de la obra multimedial. La producción y circulación del arte multimedial en la contemporaneidad.

45. Laboratorio de Videomapping

Introducción al Video Mapping. Trabajos referentes de proyecciones sobre distintas superficies a nivel mundial y local. Tipos de proyectores y arquitectura. Características específicas. Máscara para mapeo. Uso de interfaz básica y elaboración de ejemplo básico grupal. Video Mapping - escenográfico - video escultura. Planificación del trabajo según superficie. Diseño de grilla proyector vs Led. Puesta. Video Mapping - Cuerpo - Danza. Variantes narrativas y de experimentación. Reflexiones contemporáneas en torno al cuerpo y la tecnología. Producción de material audiovisual. Video Mapping - Laboratorio de Proyectos. Seguimiento individual de proyectos. Elaboración de concepto. Diseño visual y estructural. Prototipar la producción artística. Planta técnica. Experimentación a modo de laboratorio, desarrollo de procesos.

3.4. 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.

Referencias bibliográficas

- Kozak, C. (Ed.). (2012). *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*. Caja negra
- Oliveras, E. (2019). *La cuestión del arte en el siglo XXI. Nuevas perspectivas teóricas*. Paidós.