

VISTO el Estatuto, el Reglamento Interno del Consejo Superior de la UNIVERSIDAD NACIONAL de HURLINGHAM y el expediente 245/18 del registro de esta Universidad, y

CONSIDERANDO:

Que corresponde al Consejo Superior aprobar los planes de estudio de acuerdo al artículo 24 inciso l) del Estatuto de la UNIVERSIDAD NACIONAL de HURLINGHAM.

Que para dar pleno cumplimiento a los principios, fines y objetivos que se plantea la Universidad Nacional de Hurlingham la Asamblea Universitaria mediante la Resolución Nro. 05/2016 de fecha 18 de febrero de 2016 crea el Instituto de Comunicación, Arte y Cultura.-

Que el Instituto tiene como propósito garantizar la formación de comunicadores comprometidos y responsables con el valor agregado que el arte genera en la conformación de una identidad cultural, general y colectiva.-

Que con el fin del logro de las aspiraciones planteadas y en el marco de los avances académicos del Instituto Comunicación, Arte y Cultura, se contrató de personal externo para el desarrollo de contenidos académicos educativas.

Que mediante las Resoluciones Rectorales Nro. 46/2018 y 94/2018 se aprueban las contrataciones de los expertos.-

Que a través del expediente 245/18, el Secretario Académico eleva al Rector la propuesta de plan de estudio para la "Licenciatura en Realización de Contenidos Audiovisuales" visto y considerando que el Consejo Directivo del Instituto de Comunicación, Arte y Cultura aún no se ha constituido.

Que analizado el mismo, el Rector lo remite para su tratamiento por la comisión de Enseñanza atento a lo establecido en el artículo 30 del Reglamento Interno del Consejo Superior.

Que reunida la comisión de Enseñanza, el citado plan de estudio se aprueba por unanimidad.

Que resulta necesaria la aprobación del plan de estudio mencionado.

Que la presente medida se dicta en uso de las atribuciones conferidas por el Estatuto y el Reglamento Interno del Consejo Superior de la UNIVERSIDAD NACIONAL de HURLINGHAM y luego de haberse resuelto en reunión del día 12 de diciembre de 2018 de este Consejo Superior.

Por ello,

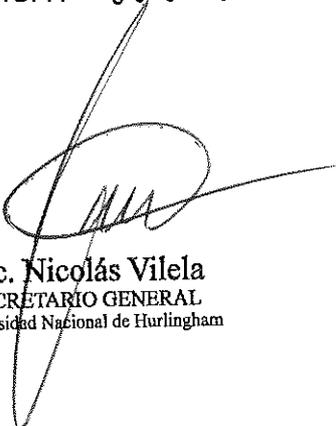
EL CONSEJO SUPERIOR DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE HURLINGHAM  
RESUELVE:


ARTÍCULO 1°.- Crear la Licenciatura en Realización de Contenidos Audiovisuales de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE HURLINGHAM.

ARTÍCULO 2°.- Aprobar el Plan de Estudios de la Licenciatura en Realización de Contenidos Audiovisuales de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE HURLINGHAM que se acompaña en el Anexo único formando parte de la presente Resolución.

ARTÍCULO 3°.- Regístrese, comuníquese y archívese.

RESOLUCIÓN C.S. N° 00 0 0 9 8

  
**Lic. Nicolás Vilela**  
SECRETARIO GENERAL  
Universidad Nacional de Hurlingham

  
**Lic. Jaime Perczyk**  
RECTOR  
Universidad Nacional de Hurlingham

**ANEXO**

**1. Denominaciones generales**

Denominación de la carrera:

**Licenciatura en Realización de Contenidos Audiovisuales (modalidad presencial).**

Título otorgado:

**Licenciado/a en Realización de Contenidos Audiovisuales**

Título Intermedio:

**Técnico/a en Realización de Contenidos Audiovisuales**

Duración:

**4 años**

Carga horaria total:

**2624 horas**

**2. Fundamentación y Objetivos**

El propósito de la creación de esta carrera responde a la necesidad de ofrecer en el marco de la universidad pública, un espacio de formación de conocimientos vinculados a la realización de contenidos audiovisuales y los sistemas de producción y circuitos de distribución propios del campo, que en el territorio -zona oeste del Conurbano Bonaerense- es un área de vacancia.

La expansión de las universidades nacionales, orientadas a la incorporación masiva de nuevos sectores sociales, las ubicó como protagonistas del lanzamiento de carreras de grado que alojaron las transformaciones en las tecnologías de los medios y en las estructuras organizacionales y laborales. Esta carrera se suma al diálogo contemporáneo, que demanda a las jóvenes universidades una actualización de sus procesos de formación, por un lado, y una variedad en sus propuestas académicas, por el otro, atenta a las nuevas demandas de la época.

Esta carrera brinda las condiciones materiales necesarias para una formación de calidad en la que se combinan: una vasta formación técnica y disciplinar; la formación de una mirada analítica para la apropiación de la época y del contexto; y a la vez promueve el desarrollo de

nuevos formatos, estilos y narrativas audiovisuales. Esta formación específica tiene como fin impulsar profesionales competentes y situados en la cultura local, con proyección universal, que puedan dar cuenta de los problemas contemporáneos y actuar en forma comprometida y creativa en torno a ellos.

Asimismo, se propone formar protagonistas de la cultura con capacidad de intervención en diferentes ámbitos públicos y privados, que sean reconocidos por su capacidad de crear lenguajes y dar cuenta de nuevas temáticas a través del lenguaje audiovisual.

### 3. Perfil del título



El/la licenciado en Realización de Contenidos Audiovisuales de la Universidad Nacional de Hurlingham tendrá los conocimientos necesarios para dominar el lenguaje audiovisual, entendiéndolo siempre como un producto social que mantiene una relación crítica con su entorno cultural, político y social. Podrá dominar así, contenidos, debates y tensiones propios del campo del lenguaje audiovisual de la época, tanto como las herramientas y las técnicas a disposición en la actualidad. La experiencia formativa permite a los egresados observar, promover y crear nuevos escenarios narrativos emergentes en el marco del desarrollo del mercado audiovisual. Así como también, aportar creativamente en el proceso de crecimiento del campo y la innovación de formatos y estilos audiovisuales.

Los egresados tendrán recursos para realizar contenidos audiovisuales en diversos géneros, narrativas, formatos y estilos para producciones públicas, comunitarias así como para producciones privadas y comerciales.

Se espera que los futuros profesionales compongan un modo de ver la época a partir de un abordaje interdisciplinario constituido con problemas propios del pensamiento contemporáneo como filosofía, sociología, estética y política.

La formación propuesta tiene una fuerte impronta local sin dejar de lado una perspectiva universal que sitúe a los graduados en los modos de habitar diferentes ámbitos de producción, circulación y distribución de contenidos audiovisuales tanto a nivel nacional e internacional.

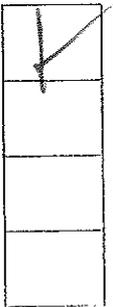
Además los graduados podrán formar parte y dirigir proyectos de investigación vinculados al campo del arte y la cultura en relación con la producción de contenidos audiovisuales con la finalidad de intervenir con ellos de manera efectiva en el ámbito social, político, cultural y artístico.

### 4. Alcance del Título

Con la obtención del título en Licenciado/a en Realización de Contenidos Audiovisuales el/la graduado/a estará habilitado/a para:

000098

- Crear contenidos audiovisuales y multimedia para cine, televisión y plataformas digitales.
- Planificar, dirigir, desarrollar y evaluar proyectos basados en nuevas tecnologías aplicadas al mundo de las imágenes.
- Integrarse a empresas de la industria audiovisual en cualquiera de sus áreas de desarrollo, producción, distribución y comercialización de contenidos.
- Desempeñarse como asesor audiovisual para diversos ámbitos institucionales, culturales y sociales.
- Gestionar y dirigir organismos, empresas, medios de comunicación y plataformas digitales abocadas a la producción y difusión de contenidos audiovisuales.
- Procesar, asesorar y divulgar sobre contenidos audiovisuales a centros culturales, organismos del estado y organizaciones sociales dedicadas al campo de la cultura la educación, la política y el entretenimiento.
- Producir contenidos audiovisuales para nuevos campos de desarrollo: educación a distancia, divulgación científica, plataformas de entretenimiento (industria de videojuegos, app, etc.).
- Desarrollar actividades académicas en el ámbito universitario.



## 5. Requisitos de ingreso

Acredita estudios secundarios completos. Excepcionalmente, los mayores de 25 años que no posean título secundario, según lo establece el Artículo 7° de la Ley de educación Superior 24.521, podrán ingresar siempre que demuestren los conocimientos necesarios a través de la evaluación que realice la Universidad dos veces al año en fecha anterior al inicio de la cursada del Curso de Introducción a la Cultura Universitaria.

El curso no es selectivo, ni restrictivo, no tiene exámenes ni es eliminatorio. Está planteado como facilitador del inicio, no como obturador del ingreso. Está dirigido a todos los aspirantes que acrediten una formación secundaria, incluso para aquellos que estén cursando el último año de ese nivel.

Tiene una duración de 8 (semanas) semanas y consta de 3 (tres) talleres:

- Taller de Vida Universitaria
- Taller de Lengua y Lecto-Escritura
- Taller de Matemática

## 6. Organización General del Plan de Estudio

La carrera está conformada por 4 campos de formación que se complementan y articulan:

- Campo de formación común (CFC)
- Campo de formación básica (CFB)
- Campo de formación específica (CFE)
- Campo de Integración Curricular (CIC)

### ***Campo de Formación Común (CFC)***

Todas las carreras de la Universidad Nacional de Hurlingham comparten el Campo de Formación Común (CFC). Este se refiere a un conjunto de asignaturas obligatorias que se dictan en todas las carreras. El CFC comprende las siguientes asignaturas:

1. Asignatura UNAHUR I
2. Asignatura UNAHUR II
3. Nuevos entornos y lenguajes: la producción de conocimientos en la cultura digital
4. Programación
5. Inglés I
6. Inglés II

### **Asignaturas UNAHUR I y II:**

Las asignaturas UNAHUR son obligatorias para todos los estudiantes. El alumno deberá aprobar 2 (dos) materias/seminarios, que podrá elegir de entre el conjunto de materias ofrecidas, teniendo en cuenta que la Universidad Nacional de Hurlingham podrá ampliar, reducir o modificar la presente oferta, con la aprobación de los órganos de gobierno pertinentes:

- Problemas de la Filosofía
- Literatura Argentina y Latinoamericana
- Pensamiento Nacional
- Historia del Pensamiento Científico y el Desarrollo Tecnológico

### **Inglés I y II:**

Los estudiantes deberán aprobar dos niveles de inglés que le permitan adquirir las competencias necesarias para la lecto-comprensión de textos académicos en lengua inglesa.

### ***Campo de Formación Básica (CFB)***

Este campo de formación básica está conformado por un conjunto de 6 materias que comparten todas las propuestas formativas de pre grado y grado del Instituto de Arte, Comunicación y Cultura de la Universidad.

Durante el recorrido de formación se plantea realizar una aproximación al campo del arte, la comunicación y la cultura tomando como campos intrínsecos la filosofía, la estética, la historia, la sociología, la psicología, la investigación en el campo artístico y las nuevas tecnologías.

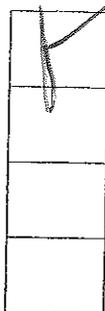
En las materias de este ciclo se apuesta a la incorporación de nuevos formatos de enseñanza para el tratamiento de los contenidos, ofreciendo espacios e instancias de articulación entre las materias. A la vez, el conjunto de materias de este ciclo disponen una formación interdisciplinaria que coadyuva con uno de los objetivos centrales de la carrera

que es la de formar profesionales comprometidos con la época y su entorno político-social-cultural.

**Asignaturas:**

1. Cartografía de las Artes Audiovisuales I
2. Industrias Culturales
3. Estéticas latinoamericanas
4. Culturas e imágenes del conurbano
5. Transformaciones del Mundo Contemporáneo
6. Arte y Tecnología

**Campo de Formación Específica (CFE)**



Este campo involucra los saberes disciplinares necesarios referidos a la formación específica para la realización audiovisual. Comprende una formación en las disciplinas nodales que conforman este campo: manejo de cámara, iluminación, sonido, montaje, producción. A la vez que incorpora saberes novedosos y cuyo dominio es imprescindible para profesionales que puedan estar a la vanguardia de la realización en contenidos audiovisuales: géneros, estilos y formatos; narrativas transmedia y tecnologías emergentes.

**Asignaturas:**

1. Géneros y estilos I
2. Géneros y estilos II
3. Dibujo y representación audiovisual
4. Taller de escritura I: Guión
5. Taller de escritura II: Narrativas audiovisuales.
6. Cámara y Fotografía I
7. Cámara y Fotografía II
8. Sonido I
9. Sonido II
10. Montaje I
11. Montaje II
12. Ecología de los medios
13. Gestión y Producción Audiovisual
14. Cartografías de las Artes Audiovisuales II
15. Producción y Ejecución de Proyectos Audiovisuales
16. Análisis de públicos y audiencias
17. Estrategias de negocios para contenidos audiovisuales
18. Nuevas narrativas transmedia
19. Exploración de Lenguajes Artísticos I
20. Exploración de Lenguajes Artísticos II
21. Archivos y creación de contenidos
22. Seminario Electivo I
23. Seminario Electivo II

**Campo de Integración Curricular (CIC)**

Este campo está orientado a la formación y práctica profesional del estudiante, a través de espacios abocados a la realización de proyectos personales y colectivos de realización de contenidos audiovisuales. El formato de este campo de formación será predominantemente

000098

el de taller, donde la figura del docente será clave para la concreción de los proyectos, así como para el armado grupal y el fortalecimiento de los procesos de autonomía y cooperación entre los estudiantes.

**Asignaturas:**

1. Realización Audiovisual I
2. Realización Audiovisual II
3. Realización Audiovisual III
4. Realización Audiovisual IV

**Plan de Estudios de la Licenciatura en Realización de Contenidos Audiovisuales**

	REGIMEN DE CURSADA	CARGA HORARIA	
<b>1ER. AÑO</b>		<b>704 hs.</b>	
1. Realización Audiovisual I	anual	4	128
2. Dibujo y Representación Audiovisual	cuatrimestral	4	64
3. Géneros y estilos I (Cine)	cuatrimestral	4	64
4. Cámara y Fotografía I	cuatrimestral	4	64
5. Ecología de los Medios	cuatrimestral	4	64
6. Sonido I	cuatrimestral	4	64
7. Cartografía de las Artes Audiovisuales I	cuatrimestral	4	64
8. Gestión y Producción Audiovisual	cuatrimestral	4	64
9. Transformaciones del mundo contemporáneo	cuatrimestral	4	64
10. Taller de Escritura I: Guión	cuatrimestral	4	64
<b>2DO. AÑO</b>		<b>704 hs.</b>	
11. Realización Audiovisual II	anual	4	128
12. Nuevos entornos y lenguajes: la producción de conocimiento en la cultura digital.	cuatrimestral	2	32

000098

13. Taller de escritura II: Narrativas Audiovisuales	cuatrimestral	4	64
14. Cartografía de las Artes Audiovisuales II	cuatrimestral	4	64
15. Estéticas Latinoamericanas	cuatrimestral	4	64
16. Sonido II	cuatrimestral	4	64
17. Cámara y Fotografía II	cuatrimestral	4	64
18. Producción y Ejecución de Proyectos Audiovisuales	cuatrimestral	4	64
19. Exploración de Lenguajes Artísticos I	cuatrimestral	4	64
20. Culturas e imágenes del Conurbano	cuatrimestral	4	64
21. Inglés I	cuatrimestral	2	32
<b>3ER. AÑO</b>		<b>640 hs.</b>	
22. Montaje I	cuatrimestral	4	64
23. Industria Culturales	cuatrimestral	4	64
24. Géneros y estilos II (Televisión)	cuatrimestral	4	64
25. Asignatura UNAHUR I	cuatrimestral	2	32
26. Análisis de públicos y audiencias	cuatrimestral	4	64
27. Seminario Electivo I	cuatrimestral	4	64
<b>TECNICATURA</b>		<b>1760hs.</b>	
28. Realización Audiovisual III	anual	6	192
29. Programación	cuatrimestral	2	32

30. Montaje II	cuatrimestral	4	64
<b>4TO. AÑO</b>		<b>576 hs.</b>	
31. Realización Audiovisual IV	anual	6	192
32. Nuevas Narrativas Transmedia	cuatrimestral	4	64
33. Exploración de Lenguajes Artísticos II	cuatrimestral	4	64
34. Inglés II	cuatrimestral	2	32
35. Seminario Electivo II	cuatrimestral	4	64
36. Archivos y creación de contenidos	cuatrimestral	4	64
37. Estrategias de Negocios para contenidos audiovisuales	cuatrimestral	4	64
38. Asignatura UNAHUR II	cuatrimestral	2	32
<b>LIGENCIATURA</b>	<b>2624 hs.</b>		

## 7. Descripción de Asignaturas

### *Campo de Formación Común (CFC)*

#### **Nuevos entornos y lenguajes: la producción de conocimiento en la cultura digital**

Web 2.0 - Web 3.0. Lectura y escritura en la nube: hipertextualidad e hipermedialidad. Búsqueda de información: criterios, análisis e interpretación de fuentes de información. Escritura colaborativa. Nuevas formas de producir conocimiento en las redes. Comunidad de práctica. Lenguaje audiovisual: producción e interpretación. Narrativas transmedia: convergencia de formatos. Convergencia tecnológica. Inteligencia colectiva.

#### **Programación**

Ciencias de la computación: fundamentos, conceptos y métodos.

000098

Algoritmos y programación. Lenguajes de programación. Intérpretes y compiladores. Sistemas operativos. Elementos de programación con Bash y Python. Estructuras de datos y tipos de datos básicos. Programación estructurada y modular. Estructuras de control. Subprogramas. Elementos de programación orientada a objetos. Depuración de programas y buenas prácticas de programación.  
Software Libre: fundamentos y principios.

### 3. Inglés I y II

#### A. Inglés nivel I

Introducción a la lectura de textos auténticos de géneros específicos de las distintas disciplinas. Estrategias de lectura para la comprensión global de textos escritos en inglés: palabras clave, transparentes, repetidas e índices tipográficos. Palabras conceptuales y estructurales. Organización textual, tema y despliegue temático. Anticipación y predicción. Elaboración del tópico del texto. Técnicas de lectura veloz: skimming y scanning. Cohesión y coherencia. Referentes contextuales: anafóricos y catafóricos; elipsis. Morfología: sufijos y prefijos. Categoría de palabras. Estructura de la información en la definición. Definición de objetos y procesos. Definiciones expandidas. El sintagma nominal. Usos del gerundio (-ing) y del participio pasado (-ed). Instrucciones. Relaciones lógicas entre proposiciones: adición, contraste, causa y efecto, enumeración. Tiempos verbales simples.

#### B. Inglés II

Estrategias de lectura para la comprensión detallada de textos pertenecientes a diversos géneros académicos y profesionales vinculados las distintas disciplinas y carreras. Jerarquización de la información textual. Coherencia textual y avance de la información. Cadena léxica y campo semántico. Funciones retóricas: la clasificación, la descripción, la narración. El sintagma verbal; tiempo, voz y aspecto. Textos narrativos y argumentativos. Oraciones condicionales. Relaciones lógicas entre proposiciones: consecuencia, comparación, temporales, espaciales, condicionales. Tiempos verbales progresivos y perfectivos. Verbos modales simples y perfectivos.

### Asignaturas UNAHUR I y II

#### A. Problemas de la Filosofía

Conocimiento, entendimiento y verdad. Definición de la filosofía y sus problemas fundamentales. Acercamiento a la filosofía clásica.

La razón en el centro. Descartes y el cogito como fundamento del saber. El problema de la modernidad y el nacimiento de la filosofía moderna como crítica al pensamiento medieval.

El origen de la sociedad, el Estado y la propiedad de acuerdo a los contractualistas.

El problema del trabajo desde la perspectiva marxista. El materialismo histórico como método. La marcha de la historia.

000098

Debates sobre el significado de la Historia en el siglo XX. La escuela de Frankfurt. El sujeto en las sociedades tecnológicas. El existencialismo como una doctrina para la acción.

Resignificación del concepto de poder según Michel Foucault. Saber, poder y verdad. La historización de la subjetividad. El sujeto autocontrolado y la sociedades disciplinarias. El noción de genealogía: Nietzsche y Foucault. El "método arqueológico".

## B. Literatura Argentina y Latinoamericana

Desafíos para la percepción en el "nuevo" continente. Las crónicas de Indias. El barroco como el estilo de las primeras escrituras nativas. Apropiaciones y distancias respecto de los modelos europeos. En el siglo XX, la exuberancia barroca como clave estética para la identidad latinoamericana.

Los usos políticos de la literatura. El escritor como hombre de Estado. Contradicciones y apuestas estéticas y políticas en los procesos de formación de los estados americanos. Civilización y barbarie como conceptos operativos para la intervención en política.

Las sociedades latinoamericanas, entre la tradición y la modernidad. Localismo y cosmopolitismo. Apropiaciones y modificaciones de estilos tradicionales latinoamericanos y de la cultura universal. La experiencia de la vanguardia en América Latina.

Los excluidos y los perseguidos en el siglo XX. En Argentina, el peronismo y los peronistas como protagonistas centrales. En México, los efectos de la Revolución Mexicana. En Chile, la dictadura pinochetista. Estrategias estéticas para dar cuenta de la persecución política.

Los géneros discursivos y la multiplicidad de emisores. La profesionalización de los escritores y el trabajo con el periodismo. Periodismo y mirada social. Los géneros menores como renovación de la literatura.

Latinoamérica en los años recientes. Nuevas literaturas para las aperturas democráticas. Jóvenes, política y nuevos modos de circulación de la literatura.

## C. Pensamiento Nacional

Centro y periferia. Teoría de la dependencia. La inserción de los países latinoamericanos en general y de Argentina en particular en el mercado mundial. El "Tercer mundo". La soberanía nacional y los Estados soberanos. El nacionalismo popular. Necesidad del desarrollo de un pensamiento nacional.

Trabajo y conciencia. Del movimiento obrero de fines de siglo XIX al sindicalismo clasista. Orígenes del movimiento obrero en el país. Recepción y difusión del marxismo y el anarquismo en la Argentina. Los trabajadores y el peronismo. La resistencia peronista. El Cordobazo y los sindicatos clasistas. Las clases medias.

La izquierda y lo nacional. Nacionalización del pensamiento de izquierda: marxistas y peronistas. La doctrina peronista y sus derivaciones históricas. El surgimiento de una izquierda nacional a partir de la década del '60. Una nueva generación de peronistas. Las publicaciones de la militancia peronista.

La economía y la política. Economía política y política económica. Pensamiento económico nacional. La industrialización por sustitución de importaciones. La CEPAL y el Desarrollismo. Diamand y su concepto de Estructura Productiva Desequilibrada. El modelo

000098

de acumulación financiera. Estado y mercado en la década del 90. La economía se subordina a la política: retomando el pensamiento económico nacional.

La producción de conocimiento y lo nacional. La universidad argentina: desde la Reforma hasta las nuevas Universidades Nacionales. El pensamiento nacional y los claustros: algunos episodios en la historia de nuestro país.

#### **D. Historia del Pensamiento Científico y el Desarrollo Tecnológico**

Ciencia antigua. Introducción a la ciencia antigua.

Ciencia medieval. La técnica medieval: molino de viento, nuevas aplicaciones para la rueda hidráulica, manivela, brújula. El mundo árabe: las traducciones, astronomía, medicina, química. Árabes en la península Ibérica. Avicena. Averroes. Alta y Baja Edad Media en Occidente. Ciencia islámica: álgebra, óptica, química. Ciencia china.

Ciencia moderna. El método hipotético deductivo. El método inductivo. El método experimental: Galileo Galilei. Avances tecnológicos. La mecánica celeste. Mecánica Newtoniana. Gravitación. Los principios de Newton. Geometría analítica y cálculo infinitesimal: Descartes, Newton y Leibniz. Óptica: Newton y Huygens. Estructura de la materia: Gassendi y Boyle. De la alquimia a la química.

Ciencia contemporánea. La mecánica analítica: Euler, Lagrange, Hamilton. Determinismo: Laplace. El experimento de Young. Estructura de la materia: Lavoisier, Dalton y Proust. Auge de la química. Industria química. La termodinámica y el concepto de energía: Carnot, Joule, Kelvin y Clausius. Máquinas térmicas y de vapor. Teoría cinética: Boltzmann. Electricidad, magnetismo y electromagnetismo: leyes de Maxwell. Selección natural. Evolución: J. Lamarck, C. Darwin. Desarrollos tecnológicos.

Ciencia en el siglo XX. Teoría de la relatividad especial. Evento. Simultaneidad y sincronización. Experimentos en los albores de la mecánica cuántica. Orígenes de la física nuclear. Desarrollo de la teoría cuántica: de Broglie, Heisenberg, Schrodinger y Dirac. Indeterminismo. Colapso y causalidad. Lógica cuántica. Teoría de la información. Información cuántica. Genética y neodarwinismo: Mendel. De la genética a la biología molecular. Genes, ADN. Estructura molecular del ADN. Ingeniería genética.

Problemas complementarios. Ciencia y ética. Ciencia y religión. Origen del universo: Big Bang. Modelo estándar. Experimento HLC. La máquina de Dios. El caso de la energía nuclear. Física nuclear, armas nucleares y guerra fría. Tratado de no proliferación de armas nucleares. Posición argentina y latinoamericana.

#### **E. Seminario de Ciencia, Tecnología y Sociedad**

Sistema científico nacional. Científicos y tecnólogos. Investigación y producción de conocimiento en Argentina. Análisis de Políticas Nacionales de Ciencia y Tecnología.

Alfabetización científica e innovación. Educación y Ciencia. Ciencia y Universidad. Formación de ingenieros, científicos y médicos. Formación de docentes en ciencias exactas y naturales. Transferencia y vinculación. Innovación Tecnológica. Triángulo de Sábado.

Ambiente y sociedad. Principales problemas ambientales (naturales y sociales). Ambiente y Tecnología.

Energía y sociedad. Recursos naturales <sup>000098</sup> y energía. Fuentes de energía. Matriz energética argentina y mundial.

Salud y sociedad. Tecnologías asociadas al diagnóstico y tratamiento de enfermedades. Electrónica y Medicina. Radiaciones ionizantes y no ionizantes. Medicina Nuclear y Radioterapia. Impactos en la salud de la sociedad.

Industria y sociedad. Revisión de las principales actividades del sector productivo nacional. Descripción del PBI argentino. Producción de medicamentos y alimentos. Desarrollo de materiales. Industria metalúrgica y metalmecánica. Soberanía energética. Minería. Industria hidrocarburífera. Yacimiento Vaca Muerta. Experiencias nacionales de empresas estatales estratégicas. Revisión de los pensamientos de los Generales Enrique Mosconi y Manuel Savio.

### **Campo de Formación Básica (CFB)**

#### **Cartografía de las Artes Audiovisuales I**



Primeros instrumentos ópticos. Los espectáculos teatrales y el cine: de la escena a la pantalla. Los hermanos Lumière, Méliès. Lo documental y lo ficcional. Desarrollo de las técnicas de raccord. El descubrimiento del montaje y los rudimentos narrativos. Los primeros cineastas y los orígenes del espectáculo de masas. El primer plano. El plano y el contraplano. El desglose clásico. Los principios del *decoupage*. Articulación de una sintaxis de las formas visuales. La transición del mudo al sonoro (1929-1932).

Monopolio del cine norteamericano. La década de los treinta: desarrollo de los géneros. Las vanguardias europeas. La ruptura con la narración: el cine y el diálogo con las otras artes. La escuela soviética. Crítica del montaje. El documental en la década del 30. La escuela británica. Naturalismo y realismo en Hollywood. Crisis del modelo clásico.

#### **Industrias Culturales**

Situación de las industrias culturales y su incidencia en la economía y ciudades de nuestro país. La transnacionalización y la concentración del capital cultural.

La conformación de las culturas. Conceptos básicos y problemáticas. La identidad cultural y las nacionalidades. Lenguas diversas y lenguas dominantes. Culturas y territorios. La regionalización. El Mercosur cultural. Configuraciones y límites culturales. Intercambios culturales e interculturalidad. Culturas y territorios. La regionalización. La producción de sentidos propios. Características de las seis regiones argentinas. Arte y cultura popular regional. Aplicación a políticas y proyectos culturales. Cómo gestionar cultura desde lo nuestro. Festividades religiosas y cívicas.

Turismo sustentable. Educación, sensibilización e información ambiental. Modelos de gestión para el turismo cultural. Articulación transversal de los diferentes organismos del Estado, la Empresa y los Movimientos culturales y sociales en el territorio. Experiencias nacionales e internacionales.

#### **Estéticas Latinoamericanas**

Paradigmas estéticos y su problematización. La estética como ideología: estetización y nulificación del fenómeno estético. Nociones de creación, síntoma, genio y paradoja.

000098

Gramáticas del acto de creación o producción contemporáneo como "entre lugar" del discurso latinoamericano. Montajes y transformaciones entre la tradición europea y latinoamericana. Cultura visual y "giro icónico" en los estudios culturales. La imagen superviviente y el pathos, metamorfosis entre visualidad y uso a la luz de las experiencias del dolor. Potencia como proceso de producción, malestar inconsciente de un cuerpo social y descrear como acto poético y político. Lo transindividual en la producción de la expresión. Paradojas de lo contemporáneo entre lo común y lo singular. Problematización de las fronteras entre arte y no arte. Analítica de obras latinoamericanas afectadas por estos problemas.

### **Culturas e imágenes del conurbano**

Entramados económicos, sociales y culturales del Gran Buenos Aires: demarcaciones, territorios e imaginarios; economía, trabajo y estructura social; comportamiento político del conurbano; sociabilidad y cultura.

Relevamiento y análisis de las producciones locales de finales del siglo XX y principios del siglo XXI: cine de autor, cine documental, cine y movimientos sociales, cine y movimientos culturales, cine y movimientos políticos producido en el conurbano bonaerense en este período; fotografía documental y de autor producida en el conurbano bonaerense focalizando en la producción contemporánea.

Demarcación de episodios culturales bonaerenses en torno a la producción, circulación y consumo de contenido audiovisual (focalizando en Festivales de Cine y en nuevos formatos y tramas colectivas).

Elementos de metodología y técnicas de investigación cualitativa. Mapeo sensorial de la estética y narrativa visual/audiovisual contemporánea bonaerense a cargo de los estudiantes.

### **Transformaciones del mundo contemporáneo**

Principales rasgos de las relaciones entre sujeto y estructura en el paradigma estructuralista y postestructuralista. Aproximaciones a la teoría de Althusser y Gramsci. Relaciones entre sujeto y estructura. Poder, hegemonía y contra hegemonía. Aparatos ideológicos y represivos del estado. La figura de los intelectuales.

La sociedad del siglo XX desde la perspectiva sociocultural de Pierre Bourdieu. La noción de habitus (sujeto y estructura), violencia simbólica, producción y reproducción, campo. La construcción del gusto estético.

La sociedad disciplinaria para Michel Foucault. Relaciones poder, saber y sociedad. El sujeto disciplinario. El cuerpo como unidad biopolítica. Continuidades y rupturas entre la perspectiva bourdieriana y el planteo de la sociedad disciplinaria de Foucault. Relaciones entre macropolítica, micropolítica y biopolítica. Los aportes de Guattari y Suely Rolnik.

El pasaje de la sociedad disciplinaria a la sociedad del control en Gilles Deleuze. Cuerpos deseantes. Cuerpos mediatizados. Subjetividad mediática. Cuerpos medicalizados. La noción de sociedad capitalística y sujeto en la escuela italiana: Franco Berardi. La profundización de la noción de la sociedad del control en Byu Chul Han: la sociedad del cansancio, la sociedad del rendimiento. El sujeto de rendimiento. Jonathan Crary: 24/7, Capitalismo tardío y el fin del sueño.

## Arte y tecnología

Cuerpos expandidos, arte y tecnologías. Las relaciones entre las tecnologías disponibles en cada época y el desarrollo del campo artístico. Los efectos de los descubrimientos de la óptica, de la química, de la física, de la electrónica, la robótica, y las tecnologías emergentes. La incidencia de la revolución industrial y la revolución tecnológica en el arte. Tecnología, disponibilidad y vida cotidiana. Incorporación de los recursos industriales en las experiencias artísticas.

Conocimiento de interfaces y diseño de interacciones para la práctica artística. Pantallas, escenarios y experiencia sensorial. Diseño gráfico, arte digital, hologramas, mapping, animación, realidad virtual y realidad aumentada en el campo artístico. Aproximación a las técnicas de imagen sintética. Análisis y crítica de arte mediático.

### **Campo de Formación Específica (CFE)**

#### **Géneros y estilos I (Cine)**



Discusión sobre los géneros. El género: espacio de las metamorfosis de la ficción. El cine negro. Mutaciones e historicismo. Características, contexto social, fuentes literarias. El cine de gángsters, el policial. Realismo y sociología. La segunda guerra mundial y la deriva psicológica. El noir contemporáneo: la parodia, el psycho-killer. El musical. Fundamentos del musical. La vocación sonora del cine. El Western. El fantástico. El terror de la Universal. Los monstruos. El enemigo exterior: la ciencia ficción. Variaciones neoclásicas, distorsiones paródicas. El melodrama. La vocación sentimental del cine. Hibridaciones. La comedia. Reinención del gag, conflictos de orden. La comedia sexual. La parodia o la comedia postmoderna. Variantes nacionales. La era posmoderna. Otros géneros, subgéneros y derivados. El cine de aventuras. Cine y género. El cine erótico. El cine bélico. Los géneros en el marco de la animación. El filme biográfico. El cine social. El cine documental.

#### **Géneros y estilos II (Televisión)**



Exploración de diferentes géneros para televisión. El género información: flash informativo, noticiero (telediario, edición especial), programas de opinión/o debate, programas de reportaje de actualidad. El género de formación: documentales, la experiencia del Canal Encuentro.

El género de entretenimiento: magazines, variedades y galas, concursos, reality shows, transmisiones deportivas. Las ficciones para tv: series, miniserias, unitarios, tv movie, comedias de situación, comedias y dramas costumbristas, sitcom, dramas. El melodrama familiar, los arquetipos del género. Las tradiciones cómicas en juego al terreno televisivo. El diálogo cine-televisión.

#### **Dibujo y Representación Audiovisual**

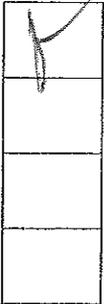
El dibujo y la representación audiovisual como herramientas de comunicación y de expresión fundamentales para el desarrollo de contenidos audiovisuales. Abordaje de las unidades elementales del lenguaje visual. Introducción a los modos de representación: línea, espacio, forma, volumen. Proceso de experimentación, producción y reflexión de la representación visual. Exploración de materiales y técnicas tradicionales y no

convencionales. Problemática de la representación de espacios y objetos. Problemática en la representación de la figura humana. Aproximación al Sistema de Monge y Perspectiva axonométrica.

Experimentación y abordaje de diversas estéticas (realismo, dibujos animados tradicionales, animé, etc.). Análisis y producción de storyboard como herramienta (guión gráfico).

### Taller de escritura I: Guión

Etimología del guión: "guía". El guión como guía para un mundo. Manual de instrucciones para las distintas áreas de la producción cinematográfica. El guión como pieza literaria; una forma embrionaria de hacer arte. La idea y la historia. Premisa o propuesta dramática. Tema o síntesis. Síntesis estructurada. La estructura en tres actos. Los plot points o puntos de giro dramático. El desarrollo de los actos. El contenido y la forma de una historia. Protagonistas y personajes. Construcción de personajes. Punto de vista. La presentación del protagonista, antagonista y conflicto. El dilema del "carácter central". Aristóteles: guión con sustancia (McKee) versus guión mecánico (Seeger). El arco de transformación. Sinopsis argumental. La escaleta. Tratamiento. Diálogos. Funciones del diálogo. Guión técnico. Guión definitivo. Guión de ficción: el cortometraje y el largometraje. La revisión. Problemas comunes. Necesidad de la reescritura.



### Taller de Escritura II: Narrativas Audiovisuales.

Narrativas audiovisuales y registro de lo real. El guión en las nuevas narrativas audiovisuales. Nuevas formas narrativas en la red: fanfiction, webdocs, webseries, movisodios y producción colaborativa. Guiones de televisión. Planteo de la idea. Posible forma audiovisual de la obra. Puesta en crisis. Confirmación o replanteo de la idea. Creación de un plan de acción dentro del curso. Mirada elegida. Aproximación al universo a narrar. Acopio de materiales diversos. Adoptar una forma o escaparle a ella. Género. Arquetipos. Planteo de una estructura posible. Cruces, encuentros y articulaciones entre artes visuales y narrativas audiovisuales. Secuencia de acciones. Personajes, construcción y desarrollo. Acción dramática. Desarrollo y depuración de las distintas líneas narrativas. Planteo de un universo de referencias. Armado y puesta en crisis de una propuesta estética. Puesta en escena. Diseño de la carpeta. Presentación final. Narrativas audiovisuales en las artes escénicas y performáticas.

### Cámara y Fotografía I

Contexto histórico del surgimiento de la fotografía como técnica de registro y disciplina artística. Referentes fotográficos. La imagen fotográfica como texto visual. Propiedades de la luz. La cámara oscura. La cámara y sus accesorios. Principio de funcionamiento. La película y el chip. Sensibilidad. Variables de exposición: diafragma y obturador. Pares equivalentes. Distancia focal. Tipos de lentes. Elementos básicos de iluminación. Puesta básica de luces. Temperatura color. La imagen en movimiento. Registro analógico y digital. Exposición para fotografía en movimiento. Tamaños de plano. Composición y encuadre. Enfoque y profundidad de campo. Archivos analógico y digital. .

## Cámara y Fotografía II

El fenómeno de la visión. La percepción espacial. La imagen. La organización del cuadro. Los diferentes planos y sus connotaciones expresivas. Naturaleza de la luz. Tipos de luz. Tratamiento de la luz. Esquemas de iluminación. La luz en estudio, en locación interior y en exteriores. La continuidad lumínica. Difusión y filtrado. Efectos. Registro del color. Contraste y armonía. Filtros.

Imagen audiovisual, desarrollo de la sensibilidad visual. ESPACIO, Relación con las ópticas, profundidad de campo. LUZ, Trabajo en interiores y / o exteriores. Dominio de la luz, el color y las sombras para recrear atmósferas y sensaciones visuales. Análisis de los elementos específicos de las distintas escuelas fotográficas y las articulaciones con el estilo cinematográfico.

Potencialidades del uso de drones (normativa y legislación vigente).



### Sonido I

La Audiovisión: Percepción conjunta de Imagen y Sonido. Planos sonoros. Campos sonoros.

Espacialidad. Espectro de Frecuencias, Rango Dinámico. Frecuencia Fundamental y Espectro Armónico. Fase acústica: fase, desfase, contrafase. La Captura de sonido (Sonido Directo): Micrófonos y Grabadores: Tipos, usos y características. Aplicación y resolución de situaciones con distintos tipos de micrófonos. Tipomorfología del objeto sonoro. Función de la banda sonora, El rol del sonido en los medios audiovisuales, cuál es la labor del diseñador de sonido, la cadena del sonido en los medios audiovisuales. La música aplicada a los medios audiovisuales. Herramientas Básicas para la Postproducción de Sonido. Procesamiento de una señal digital, posibilidades técnicas y estéticas del uso de los procesos digitales.

### Sonido II

Manejo del tiempo y el espacio a través de la imagen y el sonido. Empatía. Materialidad sonora. Postproducción de Sonido: El doblaje como herramienta técnica y estética. Sonido solo. Voz en off. Empate entre doblaje y directo. Grabación de Ambientes y Efectos. Técnicas de microfonía en estéreo A-B, XY, ORTF, Ambisonics, Holofonía y su aplicación en distintas situaciones. Herramientas avanzadas de Postproducción de sonido. Tipos de procesadores. Uso creativo de los procesadores. Procesadores Dinámicos y Temporales: Ecuadores, Compresores, Limitadores. Reverbs y Delays. Espacialización de un sonido. Edición de Diálogos. Técnicas de edición. Nivelación, Ecuación y Limpieza. Sonorización. (Foley) Reconstrucción de los ruidos de un film: Pasos, Ropas y Efectos. La utilización de múltiples capas para la construcción de efectos complejos. Ritmo. Densidad Cronométrica. Mezcla: Niveles y Espacialidad. Formatos de Exhibición. Dolby Stereo y Pro Logic. Dolby Digital. Dts. Sdds. Thx. DSP.

### Montaje I

Concepto de montaje y principales teorías. Principios del montaje. Uso formal y expresivo. Organización del material. Estructura narrativa. Montaje narrativo y no narrativo. Temporalidad y espacialidad del relato. Creación y tratamiento. Desarrollos y tendencias.

Equipos de edición no lineal. Edición on line y off line. Compresión. Evaluación de alternativas. Estructuras híbridas de montaje. El formato televisivo. El concepto de flujo. Organización en el eje del tiempo y del espacio. Figuras y modelos. Utilización en cine y TV. Las tecnologías de edición. Software de edición.

## Montaje II

Las circunstancias del tiempo con relación a la concatenación de planos desde la toma y el punto de vista. Los conceptos de elipsis y su función en el montaje. Continuidad y discurso en paralelo. El sonido en edición. Musicalización. Estructuras dramáticas y su utilización en el montaje. Fundamentos del ritmo narrativo a través de la dinámica de la edición. Montaje y género. Software de edición.

## Ecología de los medios

Teorías de los medios con énfasis en las transformaciones técnicas, en las dimensiones socio-económicas, en el cambio. Elementos para el estudio de la percepción. Problemas sobre el concepto de tecnología. Definiciones. Las tecnologías como medios. Autores pioneros en el campo: Marshall McLuhan y Walter Ong. Los medios como soportes técnicos y las prácticas sociales. La práctica de relacionarse con un medio: medio, tipo de escena, gestualidad, cuerpos, temporalidades, sentidos, destrezas cognitivas y sensorialidades. Oralidad, escritura, imprenta, los llamados medios masivos de comunicación, los medios post-masivos como grandes etapas tecnológicas de la humanidad. Las mediamorfosis. Las leyes de los medios. Las pantallas como mediamorfosis totales. Desafíos para las prácticas y las instituciones del presente.

## Gestión y Producción Audiovisual

El rol del productor y el equipo. Etapas de la producción: idea, investigación, guión, desglose. El presupuesto. La financiación. La contratación. Pre-producción, rodaje y post-producción. Lugar y función del productor como integrante estratégico del proceso creativo. Reconocimiento de las etapas del proceso de producción de un producto audiovisual. Funciones y responsabilidades de la producción. Las peculiaridades de la producción en Cine, TV y plataformas digitales.

Producción según los formatos, soportes y géneros.

La noción de distribución y sus modalidades. Estadísticas de producción, Sistema económico básico, salas y pantallas.

## Cartografía de la Artes Audiovisuales II

El realismo poético francés. Cine clásico y cine moderno. Nuevas relaciones entre los planos. La impronta documentalista. El Neorrealismo, La Nouvelle Vague y el cine moderno. La herencia neorrealista. La nueva crítica y el nuevo cine. *Cahiers du cinéma*. La nouvelle vague y sus maestros. El Nuevo Cine argentino: entre 1955 y 1976. El cine en Europa Oriental (Checoslovaquia, Hungría, Polonia) entre 1930 y 1970. El tercer mundo. Los años 60 y la eclosión de los nuevos cines. El nuevo cine alemán, el New American Cinema. El cine underground. El cine experimental. El cine independiente. Nuevas formas del documental. El cine y las artes plásticas. Mayo del 68. El cine argentino: entre 1976 y 1990.

000098

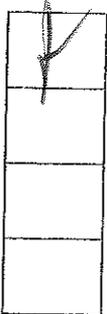
Panorama del cine latinoamericano: los casos de México, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Perú, entre 1970 y 1990. Tendencias, cine comercial y político, directores, films. Nuevo cine argentino.

### **Producción y Ejecución de Proyectos Audiovisuales**

Estado, comunicación y cultura en la Argentina del siglo XX y XXI. El sujeto de la cultura y los proyectos de estado. Emergencia, continuidades y rupturas en las políticas culturales sobre Museos, Bibliotecas, Centros Culturales y Teatros Nacionales.

Comunicación, medios y poder: proceso de elaboración, aprobación e implementación de la Ley de Comunicación Audiovisual. La legislación vinculada a la regulación de los medios de comunicación a lo largo de la historia en la Argentina.

Análisis de los diversos aspectos del financiamiento, la producción industrial y las formas de comercialización de los proyectos audiovisuales. La organización profesional de la producción. Formulación, presentación, ejecución y comercialización de proyectos. La realización de presupuestos. Análisis de los mercados audiovisuales. Investigación y análisis de audiencias. El productor como agente de negocios. Relación entre idea y mercado. Alternativas de financiamiento: ej. Ideame.



### **Análisis de públicos y audiencias**

Conceptualización clásica de audiencia. Nuevas prácticas de producción y de consumo. Receptor pasivo. Públicos masivos y uniformes. Noción de prosumidor o usuario activo en la recepción y resignificación de los mensajes. Segmentación cada vez más específica de los consumidores. Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, la masificación de los canales digitales. Competencias de consumo y producción. La relación públicos – medios. La relación públicos-creadores (artista, guionista, autor, intérprete, compositor). La relación públicos-mediadores (comunicador, adaptador, editor, curador). Fragmentación de audiencias. La relación entre públicos. Los referentes sociales y la incidencia en la construcción de audiencias. Nuevas formas de vinculación con las audiencias. Estrategias para comprender, captar, desarrollar y fidelizar nuevos públicos. El equilibrio entre las necesidades de la organización y la de los públicos. Plan estratégico para el desarrollo de audiencias.

### **Estrategias de Negocios para contenidos audiovisuales**

Sistema de créditos y subsidios. El subsidio de sala. Derechos de exhibición. Plan financiero. Economía y Finanzas. Presupuesto y al Cash-Flow. Eficacia, eficiencia y efectivo. Plan económico y plan financiero. Operatoria de crédito y sistema de subsidios. Financiamiento de la distribución y subsidios de lanzamiento. Preventa. Co-producciones. Fondos de fomento a la producción nacional, regional y global.

Condiciones de ejecución. Acercamiento a la estructura, organización y funcionamiento de las empresas audiovisuales. Alternativas de financiamiento: Modelos de negocios y empresas audiovisuales. Alternativas de financiamiento. Estrategias de marketing digital. Estrategias de lanzamiento. Distribución y exhibición. Comercialización. Los mercados auxiliares. Festivales y circuitos de muestra. Mercados de formatos televisivos. Características principales de los mercados externos.

## Nuevas narrativas transmedias

ADN de la narrativa transmedia. Diferencias entre Transmedia, Crossmedia, multiplataforma, merchandising y productos licenciados. La influencia de Henry Jenkins. Innovaciones en Narrativa transmedia. Introducción a los nuevos formatos narrativos. Transmedia Storytelling. Estructuras y formas narrativas. Transmedia Brainstorming. Estrategias de co-creación multiplataforma. Nuevas ventanas, nuevas posibilidades (Second Screens). Proyectos transmedia. Diseñar para todas las pantallas. La identidad visual y el diseño de interacción en las estrategias. La nueva ecología transmedia. Transmedia para móviles y georeferenciada. Relaciones e influencias entre las redes sociales y la televisión. La nueva televisión. Dinamización de contenidos de TV a través de redes sociales.

## Exploración de Lenguajes Artísticos I.

El cuerpo en el arte: funciones, modos de representación simbólica y utilización del cuerpo como generador de sentido a través de la percepción (movimientos y sonoridades).

Teatro. Aproximación al análisis del texto teatral. Principios de semiótica del lenguaje teatral. Montaje y desmontaje escénico. Dramaturgia y dramaturgismo. Panorama del teatro argentino, latinoamericano e internacional contemporáneo. Narrativas teatrales emergentes.

Música. Elementos del lenguaje musical y principios de semiótica de la música. Panorama de los movimientos musicales argentinos y latinoamericanos contemporáneos. Reconocimiento de estilos musicales no originarios. Música electrónica, incidental, experimental.

Danza. Componentes del lenguaje corporal. Principios de coreografía. Reconocimiento de estilos, métodos y movimientos.

Cruces de lenguajes: el cine y la danza; el cine y el teatro, la experiencia audiovisual y la danza aérea.

## Exploración de lenguajes artísticos II

Principios de apreciación del lenguaje visual (composición, forma, color, texturas, formatos). La noción de movimiento artístico. Los movimientos artísticos de vanguardia del siglo XX y XXI en la fotografía y la plástica. Rupturas y continuidades entre: Naturalismo, Realismo, Impresionismo, Simbolismo, Fauvismo, Expresionismo, Cubismo, Purismo, Futurismo, Surrealismo, Constructivismo, Dadaísmo, Abstraccionismo, Pop art, Op art, Expresionismo abstracto, Minimalismo, Bauhaus, Punk, Hippie, Arte de Acción (Happenig, Performance), Hiperrealismo, Hipster (Punk y Hippie), etc.

Cruces de lenguajes: el cine y la plástica; el cine y la fotografía/muralismo.

## Archivos y creación de contenidos

Usos de materiales: fotografías anónimas, viejos noticieros, programas de televisión reciclados, etc. Archivos audiovisuales, la memoria y la transición democrática. Historias alternativas y materialidades descartadas en el documental latinoamericano. Política y documental. Poéticas y políticas de la obsolescencia. Un viaje personal por material de archivo. El juego del yo en el documental. Ficción y realidad.

## Seminarios Electivos I y II

Los seminarios optativos conforman el espacio curricular abierto de la carrera y se orientan a la actualización en la formación básica y específica de futuro licenciado/a. Deberá aprobar dos seminarios entre:

### Diseño interactivo y tecnologías emergentes

Contexto de surgimiento y principales nociones en torno al campo del diseño interactivo y las tecnologías emergentes. Aproximación a las tecnologías emergentes (nanotecnología, biotecnología, robótica, inteligencia artificial) para la producción de contenidos audiovisuales. Principios básicos de diseño gráfico.

Dominio de herramientas de comunicación digital orientados a entornos educativos y a la industria de la comunicación y el entretenimiento: Cinemagraph, Scribing, Sobreimpresión gráfica, Diseño plano con chroma, Stopmotion, Infografías animada, Videos interactivos,

### Animación

Herramientas para la animación 2d y la animación 3d, Breve historia de la industria del videojuego. Concepto, principios y desarrollo de Videojuegos. Surgimiento de experiencias de realidad virtual y de realidad aumentada. Elementos para el desarrollo y diseño de experiencias de realidad virtual y de realidad aumentada.

Aproximación al lenguaje HTML, CSS, Javascript, Actionscript, PHP, Content Management Systems (CMS= Sistemas manejadores de contenidos), programas de edición de imágenes de pixel, editores de HTML, Flash, Illustrator, InDesign, etc.

### El Nuevo Cine Argentino

Sobre la existencia del Nuevo cine Argentino: cambios en la estética. Transformaciones en la producción artística: diferentes maneras de hacer una película. Cine, la narración de un mundo: nomadismo y sedentarismo. Política más allá de la política. El retorno de lo documental. Uso de los géneros. Cine no narrativo. El sonido, banda aparte. Estreno nacional desde 1997-2005. Nuevo Cine Argentino.

### Arte, política y feminismo

Cuerpo, identidades, discursos sociales y tecnologías de género. Reflexión teórico-política sobre la crítica de la idea de Sujeto realizada por las teorías feministas y postestructuralistas. Crisis de las identidades del locus estructural consecuencias teóricas y derivaciones sociopolíticas. Teoría, estética y práctica queer. Feminismo y arte latinoamericano: historias de artistas que emanciparon el cuerpo.

## **Campo de Integración Curricular (CIC)**

### **Realización Audiovisual I**

Que es el diseño, particularidades del Diseño Audiovisual. Diseño como ciencia proyectual y El método de diseño. La historia (la diégesis), el relato y la narración. Las materialidades del lenguaje audiovisual: la imagen y el sonido. El montaje como principio organizativo. La puesta en escena. La construcción del espacio y el tiempo en el discurso audiovisual. Introducción a los géneros ficción y documental. Géneros cinematográficos canónicos. Introducción al guión: conflicto y estructura. Formatos de guión. Etapas de un proyecto audiovisual: desarrollo, producción (preproducción, rodaje y posproducción y difusión. roles y funciones del equipo audiovisual. Introducción al equipamiento audiovisual. Dinámica de rodaje.

Piezas audiovisuales sugeridas: cortometraje, spot, videoclip.



### **Realización Audiovisual II**

Serialidad: definición; estructuras; fragmentación y continuidad. Medios y plataformas audiovisuales. Géneros y formatos audiovisuales. Hibridación de géneros. Formatos seriales. Narración y diseño serial para diferentes dispositivos (cine, televisión, web, móviles).

Gestión de diseño. Introducción al Desarrollo de Proyecto Audiovisual (DPA).

Planificación y diseño de proyectos para televisión. El estudio de televisión. Televisión en vivo. Realización en estudio a tres cámaras. Investigación para proyectos audiovisuales (diario de investigación, búsqueda y selección de temática y personajes, entrevista de investigación, revisión de material ya existente) - Particularidades de la producción serial (La narración fragmentada, cronograma y previsión dramática, la repetición del formato).

Piezas audiovisuales sugeridas: piloto serial, campaña spots, medimetraje

### **Realización Audiovisual III. Trabajo social audiovisual**

Realización de un proyecto audiovisual cuyo objetivo central es la elaboración de contenidos que asuman un compromiso social con el entorno. Explorar y establecer criterios junto a la comunidad acerca de las problemáticas y temáticas de interés comunitario, compartiendo y transmitiendo conocimientos, habilidades y destrezas vinculados a la vida cotidiana y al ejercicio pleno de sus derechos y del desarrollo de la ciudadanía.

Identificación de necesidades culturales; proyectos culturales y sociales; estrategias de intervención individual y grupal; desarrollo de proyecto socio cultural audiovisual.

Piezas audiovisuales sugeridas: cortos, tutoriales, campañas.

### **Realización Audiovisual IV**

Desarrollar, producir y realizar un producto audiovisual basado en la búsqueda de un estilo propio. La propuesta debe contener: diseño y fundamentación de los circuitos de distribución y comercialización; proyecto de financiación; de la carpeta de producción y post-producción.

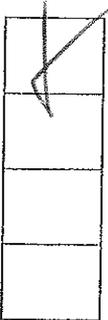
Piezas audiovisuales sugeridas: proyecto transmedia, largometraje, videoarte, series.

**8. Correlatividades**

MATERIAS	CORRELATIVIDAD
<b>1ER. AÑO</b>	
1. Realización Audiovisual I	SIN CORRELATIVIDAD
2. Dibujo y Representación Audiovisual	SIN CORRELATIVIDAD
3. Géneros y estilos I	SIN CORRELATIVIDAD
4. Cámara y Fotografía I	SIN CORRELATIVIDAD
5. Ecología de los Medios	SIN CORRELATIVIDAD
6. Sonido I	SIN CORRELATIVIDAD
7. Cartografía de las Artes Audiovisuales I	SIN CORRELATIVIDAD
8. Gestión y Producción Audiovisual	SIN CORRELATIVIDAD
9. Transformaciones del mundo contemporáneo	SIN CORRELATIVIDAD
10. Taller de Escritura I: Guión	SIN CORRELATIVIDAD
<b>2DO. AÑO</b>	
11. Realización Audiovisual II	Realización Audiovisual I
12. Nuevos entornos y lenguajes: la producción de conocimiento en la cultura digital.	SIN CORRELATIVIDAD
13. Taller de escritura II: Narrativas Audiovisuales	SIN CORRELATIVIDAD

14. Cartografía de las Artes Audiovisuales II	SIN CORRELATIVIDAD
15. Estéticas Latinoamericanas	SIN CORRELATIVIDAD
16. Sonido II	Sonido I
17. Cámara y Fotografía II	Cámara y Fotografía I
18. Producción y Ejecución de Proyectos Audiovisuales	SIN CORRELATIVIDAD
19. Exploración de Lenguajes Artísticos I	SIN CORRELATIVIDAD
20. Culturas e imágenes del Conurbano	Estéticas Latinoamericanas
<b>3ER. AÑO</b>	
21. Realización Audiovisual III	Realización Audiovisual II
22. Programación I	SIN CORRELATIVIDAD
23. Montaje I	SIN CORRELATIVIDAD
24. Industrias culturales	SIN CORRELATIVIDAD
25. Géneros y estilos II	SIN CORRELATIVIDAD
26. Inglés I	SIN CORRELATIVIDAD
27. Análisis de públicos y audiencias	SIN CORRELATIVIDAD
28. Seminario Optativo I	SIN CORRELATIVIDAD
<b>TECNICATURA</b>	

29. Montaje II	Montaje I
30. Asignatura UNAHUR I	SIN CORRELATIVIDAD
<b>4TO. AÑO</b>	
31. Realización Audiovisual IV	Realización III
32. Narrativas Transmedia	SIN CORRELATIVIDAD
33. Exploración de Lenguajes Artísticos II	SIN CORRELATIVIDAD
34. Inglés II	Inglés I
35. Seminario Optativo II	SIN CORRELATIVIDAD
36. Archivos y creación audiovisual	Diseño interactivo y tecnologías emergentes
37. Estrategias de Negocios para contenidos audiovisuales	SIN CORRELATIVIDAD
38. Asignaturas UNAHUR II	SIN CORRELATIVIDAD





<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar, promover y crear nuevas escenas narrativas emergentes en el marco del desarrollo del mercado audiovisual. Así como también, aportar creativamente en el proceso de crecimiento del campo y la innovación de formatos y estilos audiovisuales.</li> </ul>	<p>Planificar, dirigir, desarrollar y evaluar proyectos basados en nuevas tecnologías aplicadas al mundo de las imágenes.</p>	<p>Géneros y estilos I (Cine)          Géneros y estilos II (Televisión)          Diseño interactivo y tecnologías emergentes          Gestión y Producción Audiovisual          Producción y Ejecución Audiovisual</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 64</li> <li>• 64</li> <li>• 64</li> <li>• 64</li> <li>• 64</li> </ul> <p>Total: 320 hs.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar contenidos audiovisuales en diversos géneros, narrativas, formatos y estilos para producciones públicas, comunitarias así como para producciones privadas y comerciales.</li> </ul>	<p>Integrarse a empresas de la industria audiovisual en cualquiera de sus áreas de desarrollo, producción, distribución y comercialización de contenidos.</p>	<p>Estrategias de negocios para contenidos audiovisuales          Gestión y Producción Audiovisual          Producción y Ejecución Producción Audiovisual          Análisis de públicos y audiencias          Cámara y Fotografía I          Cámara y Fotografía II          Montaje I          Montaje II          Ecología de los medios          Exploración de lenguajes artísticos I          Exploración de lenguajes artísticos II          Narrativas transmedia          Industrias Culturales          Diseño interactivo y tecnologías emergentes</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 64</li> </ul> <p>Total: 896 hs.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Componer un modo de ver la época a partir de un abordaje interdisciplinario constituido con problemas propios del</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desempeñarse como asesor audiovisual para diversos ámbitos institucionales, culturales</li> </ul>	<p>Cartografía de las Artes Audiovisuales I          Cartografía de las Artes Audiovisuales II          Ecología de los medios          Industrias Culturales</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 64</li> <li>• 64</li> <li>• 64</li> </ul>

A
1
2
3
4
5



<p>pensamiento contemporáneo como filosofía, sociología, estética y política.</p>	<p>y sociales.</p>	<p>Estéticas latinoamericanas Culturas e Imágenes del Conurbano Géneros y estilos I (Cine) Géneros y estilos II (Televisión) Exploración de Lenguajes Artísticos I Exploración de Lenguajes Artísticos II Archivos y creación de contenidos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 64</li> </ul> <p>Total: 704 hs.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar contenidos audiovisuales en diversos géneros, narrativas, formatos y estilos para producciones públicas, comunitarias así como para producciones privadas y comerciales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestionar y dirigir organismos, empresas, medios de comunicación y plataformas digitales abocadas a la producción y difusión de contenidos audiovisuales.</li> </ul>	<p>Gestión y Producción Audiovisual. Producción y Ejecución de Proyectos Audiovisuales. Análisis de públicos y audiencias. Ecología de los medios Géneros y estilos I (Cine) Géneros y estilos II (Televisión) Estrategias de negocios para contenidos audiovisuales. Diseño interactivo y tecnologías emergentes Archivos y creación de contenidos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 64</li> </ul> <p>Total: 576 hs.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer y dominar el lenguaje audiovisual, entendiéndolo siempre como un producto social que mantiene una relación crítica con su entorno cultural, político y social. Dominar así, contenidos, debates y tensiones propios del campo del lenguaje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Procesar, asesorar y divulgar contenidos audiovisuales a centros culturales, organismos del estado y organizaciones sociales dedicadas al campo de la cultura la educación,</li> </ul>	<p>Ecología de los medios Industrias Culturales Estéticas latinoamericanas Culturas e imágenes del conurbano Géneros y estilos I (Cine) Géneros y estilos II (Televisión) Cartografía de las Artes Audiovisuales I Cartografía de las Artes Audiovisuales II Exploración de lenguajes artísticos I</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 64</li> </ul>

R

<ul style="list-style-type: none"> <li>Componer un modo de ver la época a partir de un abordaje interdisciplinario constituido con problemas propios del pensamiento contemporáneo como filosofía, sociología, estética y política.</li> <li>Realizar contenidos audiovisuales en diversos géneros, narrativas, formatos y estilos para producciones públicas, comunitarias así como para producciones privadas y comerciales.</li> </ul>	<p>la política y el entretenimiento.</p>	<p>Exploración de lenguajes artísticos II</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>64</li> <li>64</li> </ul> <p>Total: 640</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar contenidos audiovisuales en diversos géneros, narrativas, formatos y estilos para producciones públicas, comunitarias así como para producciones privadas y comerciales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Producir contenidos audiovisuales para nuevos campos de desarrollo: educación a distancia, divulgación científica, plataformas de entretenimiento (industria de videojuegos, app, etc.).</li> </ul>	<p>Diseño interactivo y tecnologías emergentes Narrativas transmedia Taller de escritura I: Guión Taller de escritura II: Nuevas narrativas audiovisuales. Archivos y creación de contenidos Producción y Ejecución de Proyectos Audiovisuales Realización audiovisual I Realización audiovisual II Realización audiovisual III Realización audiovisual IV</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>64</li> <li>64</li> <li>64</li> <li>64</li> <li>64</li> <li>64</li> <li>64</li> <li>128</li> <li>128</li> <li>192</li> <li>192</li> </ul>




		<b>Seminarios Optativos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 64</li> </ul> <b>Total: 1072 hs.</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formar parte de proyectos de investigación vinculados al campo del arte y la cultura en relación con la producción de contenidos audiovisuales con la finalidad de intervenir con ellos de manera efectiva en el ámbito social, político, cultural y artístico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar actividades académicas en el ámbito universitario.</li> </ul>	Cartografía de las Artes Audiovisuales I Cartografía de las Artes Audiovisuales II Ecología de los medios Industrias Culturales Estéticas latinoamericanas Culturas e imágenes del conurbano Géneros y estilos I (Cine) Géneros y estilos II (Televisión) Exploración de lenguajes artísticos I Exploración de lenguajes artísticos II Realización audiovisual I Realización audiovisual II Realización audiovisual III Realización audiovisual IV	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 64</li> <li>• 128</li> <li>• 128</li> <li>• 192</li> <li>• 192</li> </ul> <b>Total: 1280hs</b>

✓					
✓					

000098

**10. Nómina de Profesores y Profesoras.**

En este momento la Universidad se encuentra trabajando en la conformación de los equipos docentes que desempeñarán tareas en cada uno de los ámbitos correspondientes.

Se privilegiará la formación de posgrado y la trayectoria académica, a la par de la valoración del desempeño profesional que dé cuenta de la inserción de cada uno de los docentes del campo profesional y laboral de cada asignatura. En este sentido se tendrá especialmente en cuenta la articulación y conocimiento del territorio local y regional de la Universidad como ámbito de desempeño.

K

K