

Anexo I

Bases y condiciones

Premio a la Innovación en Artes y Tecnologías de la Escuela Universitaria de Artes 2021

SOBRE EL PREMIO

Este premio tiene la finalidad de incentivar, promover y fomentar la formación de equipos multidisciplinarios, el desarrollo de artistas, la producción de obras de arte y el diseño y desarrollo tecnológico aplicado a la práctica artística de los estudiantes y graduados de la Escuela Universitaria de Artes de la Universidad Nacional de Quilmes.

SOBRE LA CONVOCATORIA

El Premio se divide en dos etapas. En una primera instancia se elegirán cinco (5) anteproyectos por cada categoría de acuerdo a su grado de pertinencia (según innovación, creatividad y factibilidad). Los proyectos seleccionados deberán participar de talleres y/o tutorías de ajuste y fortalecimiento, dictados por la Secretaría de Innovación y Transferencia Tecnológica y la Escuela Universitaria de Artes de la UNQ, con el objeto de mejorar las características de las propuestas. En una segunda instancia, al finalizar los talleres y/o tutorías se realizará la selección de un (1) proyecto ganador por cada categoría, de acuerdo a los criterios detallados en este reglamento.

Los talleres y/o tutorías para el desarrollo y fortalecimiento de los proyectos, serán establecidos por la Secretaría de Innovación y Transferencia Tecnológica de la UNQ (SITTEC) y la Escuela Universitaria de Artes luego de

terminada la convocatoria y la selección de los anteproyectos. Es condición tener el 80% de asistencia a los talleres y/o tutorías de seguimiento para poder participar de la segunda etapa de selección.

SOBRE LOS PARTICIPANTES

Podrán postularse a la convocatoria estudiantes y graduados de las carreras de la Escuela Universitaria de Artes, de manera individual o grupal.

En el caso de una presentación grupal, todos los integrantes deben ser estudiantes o graduados de alguna de las carreras de la Escuela Universitaria de Artes. El número máximo de integrantes es fijado en cada categoría.

No podrán postularse a esta convocatoria aquellos estudiantes o graduados que pertenezcan a la planta interina u ordinaria docente o administrativa y de servicios de la Universidad Nacional de Quilmes.

SOBRE LAS CATEGORÍAS

Categoría 1: Concurso Nacional a la Innovación y Transferencia en Desarrollos para Industrias Culturales

En esta nueva edición del premio, la EUdA-UNQ contará con el apoyo de la Dirección Nacional de Innovación Cultural, perteneciente a la Secretaría de Desarrollo Cultural del Ministerio de Cultura de la Nación. En este sentido, quienes quieran aplicar en esta categoría deberán referirse al Anexo II, donde encontrarán las *bases y condiciones* de la misma.

Categoría 2: Premio a la Innovación en producción de obra de arte digital. Podrán presentarse de manera individual o grupal en equipos de hasta tres (3) integrantes.

Son competencia de esta categoría, propuestas que utilicen resoluciones tecnológicas en su matriz conceptual y productiva: instalaciones electrónicas, net art, instalaciones interactivas, visualizaciones de datos, obras de resignificación de las redes sociales, realidad aumentada, realidad virtual y virtualidad aumentada, instalaciones sonoras, objetos sonoros, impresión 3D, video mapping, procesamiento audiovisual en tiempo real, obras tecnológico-performáticas, art games, arte generativo, animación 2D / 3D y otras propuestas que contemplen la interacción, los entornos virtuales y la colaboración como *leitmotiv*.

Se entregará un (1) premio a la Innovación en producción de obra de arte digital.

El premio consiste en una ayuda económica para solventar los gastos de producción de obra de hasta \$xxxxxx, una certificación institucional y asesoramiento para el desarrollo de obra, montaje final y exhibición.

Categoría 3: Premio a la Innovación en producción de obra de arte digital audiovisual con narrativa transmedia. Podrán presentarse de manera individual o grupal en equipos de hasta cinco (5) integrantes.

La duración de la pieza audiovisual deberá ser de 7 a 10 minutos con créditos incluidos. El audiovisual oficia como base de la narrativa transmedia que se expandirá/continuará a otros lenguajes, medios y/o plataformas. Es necesario considerar audiencias activas, que tenga posibilidad de interactuar y/o crear. Son competencia de esta categoría las series web, los webdocs, los cortometrajes de diversos géneros como poesía visual, piezas de animación, etc. y otras propuestas que contemplen la realización audiovisual como base y narrativa expandida como *leitmotiv*.

Se entregará un (1) premio a la Innovación en producción de obra de arte digital audiovisual con narrativa transmedia.

El premio consiste en una ayuda económica para solventar los gastos de producción de obra de hasta \$xxxxxx, una certificación institucional y el asesoramiento para el desarrollo de obra, montaje final y exhibición.

Categoría 4: Premio a la creación de obra de arte sonoro con desarrollo tecnológico. Podrán presentarse de manera individual o grupal en equipos de hasta 5 estudiantes.

Son competencia de esta categoría las obras de arte sonoro que involucren o contemplen algún tipo de desarrollo tecnológico original. Algunos de los formatos y tipos de obras contemplados en esta categoría son: instalaciones sonoras, esculturas sonoras, performance o interpretación con instrumentos o dispositivos sonoros experimentales (luthería experimental, electrónica o digital), dispositivos sonoros autómatas, etc.

Se entregará un (1) premio a la Innovación en creación de obra de arte sonoro con desarrollo tecnológico.

El premio consiste en una ayuda económica para solventar los gastos de producción de obra de hasta \$xxxxxx, una certificación institucional y asesoramiento para el desarrollo de obra, montaje final y exhibición.

SOBRE LA PRESENTACIÓN DE LOS ANTEPROYECTOS

Se podrán realizar presentaciones individuales o grupales de acuerdo a lo especificado para cada categoría que involucren, en el desarrollo técnico conceptual de la obra de arte algún grado de innovación en la práctica artística. En el caso de una presentación grupal, todos los integrantes deberán ser

estudiantes o graduados de alguna de las carreras de la Escuela Universitaria de Artes y deberán designar un responsable de la misma.

Los anteproyectos deberán presentarse en el formato y la fecha establecidos en la convocatoria. Toda presentación extemporánea, o que no cumpla con los requisitos establecidos será desestimada.

Los derechos de autor y la propiedad intelectual de los proyectos ganadores y no ganadores son responsabilidad y quedarán en manos de sus integrantes. Queda bajo su exclusiva responsabilidad hacer los registros pertinentes para proteger su propiedad. La participación en el PREMIO exime a la Universidad Nacional de Quilmes de toda responsabilidad en este sentido. Asimismo, los derechos de exhibición y reproducción serán cedidos por los autores a la Universidad Nacional de Quilmes.

La Universidad Nacional de Quilmes, a través tanto de la Escuela Universitaria de Artes como de la Secretaría de Innovación y Transferencia Tecnológica y de la Secretaría de Educación Virtual a través del Programa Universidad Virtual de Quilmes, se reserva el derecho de comunicación y difusión tanto de los proyectos ganadores como no ganadores. La sola presentación del anteproyecto implica la aceptación de todas las condiciones establecidas en este reglamento.

La presentación de los anteproyectos deberá incluir el formulario de inscripción propuesto para la convocatoria (Anexo III) y el *curriculum vitae*, con datos personales completos -incluyendo correo electrónico y teléfono para contactos- de cada integrante. En el caso de presentaciones de estudiantes, se exigirá además la constancia de alumno regular, mientras que en el caso de presentaciones realizadas por graduados se requerirá una fotocopia del certificado analítico o de título en trámite.

La sola presentación del anteproyecto implica la aceptación de todas las condiciones establecidas en este reglamento.

SOBRE LA EVALUACIÓN

Tanto en la primera como en la segunda etapa, las propuestas serán evaluadas por un Comité Evaluador conformado por quienes se encuentren a cargo de la Dirección de la Escuela Universitaria de Artes, la Secretaría de Innovación y Transferencia Tecnológica y la Secretaría de Educación Virtual a través del Programa Universidad Virtual de Quilmes, o a quienes éstas designen. Para la evaluación de los anteproyectos en cada categoría el Comité Evaluador, elegirá y sumará a dos especialistas, referentes disciplinares.

Los integrantes responsables de los anteproyectos seleccionados serán notificados por teléfono o por correo electrónico sobre el resultado de su presentación. Tanto en la primera como en la segunda etapa del Premio la selección de los anteproyectos ganadores se basará en los siguientes criterios que establecerán un orden de mérito:

- correcta presentación del proyecto según el reglamento establecido en esta resolución.
- grado de innovación de la propuesta en el campo de las artes. Este será determinado por el Comité Evaluador en una escala entre 1 y 35.
- grado de creatividad de la propuesta en el campo de las artes. Este será determinado por el Comité Evaluador en una escala entre 1 y 35.
- grado de factibilidad del propuesta. Este será determinado por el Comité Evaluador en una escala entre 1 y 30.

ANEXO RESOLUCIÓN (C.E.) N° 028/19

