

**LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)****Ciclo lectivo 2020**

Estimados estudiantes,

Les presentamos la Oferta Académica de la Licenciatura en Artes Digitales (ciclo superior) para el primer cuatrimestre del ciclo lectivo 2020 aprobada por la Escuela Universitaria de Artes.

Solo pueden inscribirse aquellos alumnos que posean 130 créditos aprobados o más.

No olviden que las aulas presenciales no pueden abrirse si no tienen como mínimo 5 (cinco) alumnos inscriptes.

Verán que las asignaturas ofertadas contemplan tanta modalidad presencial y virtual. Como todavía no son demasiadas les alumnos que cursan el ciclo superior, la oferta busca cumplir con las necesidades de todos.

La oferta académica del segundo cuatrimestre consta de asignaturas presenciales y virtuales.

Primero, verán que colocamos el cuadro total de las asignaturas. En segundo lugar, especificamos las características de las asignaturas presenciales (con su procedimiento de inscripción y calendario académico). En tercer lugar, detallamos las características de las asignaturas virtuales (con su procedimiento de inscripción y calendario académico).

Por último, **la información perteneciente al CICLO INICIAL (Núcleo de Formación Básica y Núcleo de Formación electivo) deben leerlo en el cuadernillo de la TUPD-LAD. En este cuadernillo accederán a información perteneciente al CICLO SUPERIOR.**

Ante cualquier duda, pueden enviar un correo electrónico a la dirección de la carrera: [artedigitales@unq.edu.ar](mailto:artedigitales@unq.edu.ar). Dicho correo será respondido por Miriam Arias, asistente de las carreras de la Escuela Universitaria de Artes.

Saludos cordiales

María Valdez

Directora Licenciatura en Artes digitales.

**Oferta académica - Primer semestre de 2020**

Semestre = primer cuatrimestre (asignaturas presenciales) + segundo período (asignaturas virtuales que pueden cursar los alumnos presenciales)

Nombre de la asignatura	Núcleo	Modalidad	Créditos	Días y horarios	Docente
Tecnología de la Imagen	Orientado	Presencial	10	Lunes de 14 a 18hs	Virginia Medley
Técnicas de Imagen Sintética	Obligatorio	Presencial	10	Lunes de 18 a 22hs	Diego Cagide
Sonido Digital II	Orientado	Presencial	10	Lunes de 18 a 22hs	Nicolás Ortega
Sistemas Interactivos en el Arte	Orientado	Presencial	10	Martes de 9 a 13hs	Federico Joselevich
Introducción a la Programación	Obligatorio	Presencial	10	Martes de 18 a 22hs	Christian Marassi
Sociología de la Cultura Digital	Obligatorio	Presencial	10	Miércoles de 9 a 13hs	Federico Gobato
Dirección de Actores Aplicada a la Experimentación Artística	Electivo	Presencial	10	Miércoles de 18 a 22hs	Julia Augé
Estructuras: Composición y Contenido	Obligatorio	Presencial	10	Jueves de 9 a 13hs	Horacio Banega
Taller Proyectual de Obra Final	Orientado	Presencial	10	Jueves de 9 a 13hs	Marcos Tabarozzi
Producción para Múltiples Escenarios	Orientado	Presencial	10	Jueves de 9 a 13hs	Pablo Mazzolo
Sonido Digital I	Obligatorio	Presencial	10	Jueves de 18 a 22hs.	Mauro Rosal
Arte digital aplicado	Orientado	Virtual	10	-----	Christian Silva
Programación orientada al arte multimedial I	Orientado	Virtual	10	-----	Mauricio Gutiérrez
Introducción a la electrónica	Electivo	Virtual	10	-----	Laura Nieves Conde

**LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)**
**Ciclo lectivo 2020**

Nuevas pantallas y nuevos escenarios	Electivo	Virtual	10	-----	Leonardo Murolo
Tecnología de la Imagen	Orientado	Virtual	10	-----	Eduardo Safigueroa
Imagen y representación digital	Orientado	Virtual	10	-----	Gastón Rodríguez
Programación orientada al arte multimedial I	Orientado	Virtual	10	-----	Mauricio Gutiérrez
Semiótica de la música	Electivo	Virtual	10	-----	Mauro Rosal
Análisis y crítica de arte mediático	Orientado	Virtual	10	-----	Bianca Racioppe
Recursos industriales	Electivo	Virtual	10	-----	Christian Verón

Se consigna en la siguiente página las franjas de días y horarios correspondientes a Inglés e Informática.

**LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)**

**Ciclo lectivo 2020**

1 er Cuatrimestre	Presencial	Inglés	Lunes 11:00 a 14:00 hs.	Mariani, María Rosa
1 er Cuatrimestre	Presencial	Inglés	Lunes 18:00 a 21:00 hs.	Garófalo, Silvana
1 er Cuatrimestre	Presencial	Inglés	Martes 09:00 a 12:00 hs.	Galizia, María Laura
1 er Cuatrimestre	Presencial	Inglés	Miércoles 08:00 a 11:00 hs.	Mucci, María Rosa
1 er Cuatrimestre	Presencial	Inglés	Miércoles 18:00 a 21:00 hs.	Pugliese, Patricia
1 er Cuatrimestre	Presencial con Campus	Inglés	Sábado 09:00 a 12:00 hs.	Mucci, María Rosa
1 er Cuatrimestre	Presencial	Inglés	Lunes 08:00 a 11:00 hs.	Mariani, María Rosa
1 er Cuatrimestre	Presencial	Inglés	Lunes 15:00 a 18:00 hs.	Pugliese, Patricia
1 er Cuatrimestre	Presencial	Inglés	Martes 15:00 a 18:00 hs.	Ibarra Guevara, Julia
1 er Cuatrimestre	Presencial	Inglés	Miércoles 11:00 a 14:00 hs.	Garófalo, Silvana
1 er Cuatrimestre	Presencial	Inglés	Jueves 08:00 a 11:00 hs.	Mucci, María Rosa
1 er Cuatrimestre	Presencial	Inglés	Jueves 11:00 a 14:00 hs.	Mucci, María Rosa
1 er Cuatrimestre	Presencial	Inglés	Jueves 15:00 a 18:00 hs.	Pugliese, Patricia
Anual-Agosto 2019-Julio 2020	Presencial	Inglés	Lunes 11:00 a 14:00 hs.	Galizia, María Laura
Anual-Agosto 2019-Julio 2020	Presencial	Inglés	Lunes 18:00 a 21:00 hs.	Pugliese, Patricia
Anual-Agosto 2019-Julio 2020	Presencial	Inglés	Miércoles 08:00 a 11:00 hs.	Mariani, María Rosa
Anual-Agosto 2019-Julio 2020	Presencial	Inglés	Miércoles 14:00 a 17:00 hs.	Garófalo, Silvana
Anual-Agosto 2019-Julio 2020	Presencial	Inglés	Miércoles 18:00 a 21:00 hs.	Biocca, Analía Verónica
Anual-Agosto 2019-Julio 2020	Presencial	Inglés	Sábados 08:00 a 11:00 hs.	Mariani, Ma. Rosa
Anual-marzo-diciembre 2020	Presencial	Inglés	Lunes 08:00 a 11:00 hs.	Galizia, María Laura
Anual-marzo-diciembre 2021	Presencial	Inglés	Martes 08:00 a 11:00 hs.	Cayo, Verónica
Anual-marzo-diciembre 2022	Presencial	Inglés	Martes 11:00 a 14:00 hs.	Cayo, Verónica
Anual-marzo-diciembre 2023	Presencial	Inglés	Martes 15:00 a 18:00 hs.	De la Orden, Cecilia
Anual-marzo-diciembre 2024	Presencial	Inglés	Miércoles 09:00 a 12:00 hs.	Ibarra Guevara, Julia
Anual-marzo-diciembre 2025	Presencial	Inglés	Jueves 18:00 a 21:00 hs.	Pugliese, Patricia
Anual-marzo-diciembre 2020	Presencial	Inglés	Viernes 09:00 a 12:00 hs.	Balcarce, Gimena
1 er Cuatrimestre	Presencial	Informática IF1	Lunes 09:00 a 12:00 hs.	Fraga, Marcelo
1 er Cuatrimestre	Presencial	Informática IF2	Lunes 12:00 a 15:00 hs.	Fraga, Marcelo
1 er Cuatrimestre	Presencial	Informática IF3	Lunes 15:00 a 18:00 hs.	Fraga, Marcelo
1 er Cuatrimestre	Presencial	Informática IF4	Lunes 18:00 a 21:00 hs.	Rodríguez, Darío
1 er Cuatrimestre	Presencial	Informática IF5	Martes 09:00 a 12:00 hs.	Hernandez, Marcos
1 er Cuatrimestre	Presencial	Informática IF6	Martes 12:00 a 15:00 hs.	Hernandez, Marcos
1 er Cuatrimestre	Presencial	Informática IF7	Martes 15:00 a 18:00 hs.	Rodríguez, Darío
1 er Cuatrimestre	Presencial	Informática IF8	Martes 18:00 a 21:00	Melo, Patricia
1 er Cuatrimestre	Presencial	Informática IF9	Miércoles 09:00 a 12:00 hs.	Balderrama, Alejandra
1 er Cuatrimestre	Presencial	Informática IF10	Miércoles 12:00 a 15:00 hs.	Balderrama Alejandra
1 er Cuatrimestre	Presencial	Informática IF11	Miércoles 15:00 a 18:00 hs.	Rodríguez, Darío
1 er Cuatrimestre	Presencial	Informática IF12	Miércoles 18:00 a 21:00 hs.	A designar
1 er Cuatrimestre	Presencial	Informática IF13	Jueves 09:00 a 12:00 hs.	Fraga, Marcelo
1 er Cuatrimestre	Presencial	Informática IF14	Jueves 12:00 a 15:00 hs.	Rodríguez, Darío
1 er Cuatrimestre	Presencial	Informática IF15	Jueves 15:00 a 18:00 hs.	Rodríguez, Darío
1 er Cuatrimestre	Presencial	Informática IF16	Jueves 18:00 a 21:00 hs.	Núñez Silvia
1 er Cuatrimestre	Presencial	Informática IF17	Viernes 09:00 a 12:00 hs.	Pérez, Pablo
1 er Cuatrimestre	Presencial	Informática IF18	Viernes 12:00 a 15:00 hs.	Pérez, Pablo
1 er Cuatrimestre	Presencial	Informática IF19	Viernes 15:00 a 18:00 hs.	Pérez, Pablo
1 er Cuatrimestre	Presencial	Informática IF20	Viernes 18:00 a 21:00 hs.	Núñez, Silvia
1 er Cuatrimestre	Presencial	Informática IF21	Miércoles 09:00 a 12:00 hs.	Ceballos, Marcela
1 er Cuatrimestre	Semipresencial	Informática IF22	virtual	Ceballos, Marcela
1 er Cuatrimestre	Semipresencial	Informática IF23	virtual	A designar

**ASIGNATURAS PRESENCIALES**

Calendario académico

<b>Primer cuatrimestre</b>	
Inscripción a materias <b>vía web</b> (obligatorio)	27 y 28 de febrero para alumnos que tengan aprobados 180 créditos.*
Inscripción a materias <b>presencial</b>	5, 6, 9, 10 y 11 de marzo.
Inicio de cursada	16 de marzo
Finalización de cursada	18 de julio
Cierre y Entrega de Actas	20 al 24 d julio

**\*MUY IMPORTANTE:** los alumnos que tengan los 180 créditos, deben realizar la inscripción vía web. Esto les garantiza el cupo en las materias elegidas. En el caso de la LAD, la fecha de **inscripción** para las **asignaturas presenciales** es **el jueves 5, viernes 5, lunes 9, martes 10 y miércoles 11 de marzo**, para alumnos que no tengan los créditos requeridos o para aquellos que hayan tenido algún problema con la inscripción virtual. Recuerden que el orden de inscripción responde al número de coeficiente, a saber:

Los alumnos regulares de la carrera tienen un coeficiente, que es un dato que se obtiene de la fórmula

$$\text{Coeficiente} = (\text{Promedio} / 2) + [(\text{TCC} - \text{TCF}) / \text{TCC}] * 5$$

En donde: Promedio: sumatoria de notas (incluyendo los aplazos) / cantidad de materias con cursada finalizada (incluyendo las reprobadas; no incluye ausentes)

TCC: Total de créditos de la carrera

TCF: Total de créditos que faltan para concluir la carrera

**POR FAVOR SOBRE CÓMO INSCRIBIRSE ACCEDER AL SIGUIENTE LINK Y BAJAR LA INFORMACIÓN CORRESPONDIENTE.**

<http://www.ung.edu.ar/noticias/4390-inscripci%C3%B3n-a-materias-1-cuatrimestre-2020.php>

Para la inscripción en **TODOS** los ciclos que siguen, se armarán franjas horarias según coeficiente. No se podrán inscribir en otra franja horaria anterior a las que les corresponde. Se publicará la misma en la misma zona donde se encuentra el cuadernillo.

### IMPORTANTE

Al momento de la inscripción a materias se enviará el Comprobante de Inscripción en formato electrónico al correo asignado por la universidad. En ésta oportunidad **NO se entregará el Comprobante de Inscripción en formato papel.**

**Se debe tomar foto del comprobante en pantalla en el momento de inscripción.**

El coeficiente en la LAD aparece junto con la TUPD.

### LA INSCRIPCIÓN SE DESARROLLARÁ EN LAS AULAS 23 o 24.

Nombre de la asignatura	Núcleo	Modalidad	Créditos	Días y horarios	Docente
Tecnología de la Imagen	Orientado	Presencial	10	Lunes de 14 a 18hs	Virginia Medley
Técnicas de Imagen Sintética	Obligatorio	Presencial	10	Lunes de 18 a 22hs	Diego Cagide
Sonido Digital II	Orientado	Presencial	10	Lunes de 18 a 22hs	Nicolás Ortega
Sistemas Interactivos en el Arte	Orientado	Presencial	10	Martes de 9 a 13hs	Federico Joselevich
Introducción a la Programación	Obligatorio	Presencial	10	Martes de 18 a 22hs	Christian Marassi
Sociología de la Cultura Digital	Obligatorio	Presencial	10	Miércoles de 9 a 13hs	Federico Gobato
Dirección de Actores Aplicada a la Experimentación Artística	Electivo	Presencial	10	Miércoles de 18 a 22hs	Julia Augé

**LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)**

**Ciclo lectivo 2020**

Estructuras: Composición y Contenido	Obligatorio	Presencial	10	Jueves de 9 a 13hs	Horacio Banega
Taller Proyectual de Obra Final	Orientado	Presencial	10	Jueves de 9 a 13hs	Marcos Tabarozzi
Producción para Múltiples Escenarios	Orientado	Presencial	10	Jueves de 9 a 13hs	Pablo Mazzolo
Sonido Digital I	Obligatorio	Presencial	10	Jueves de 18 a 22hs.	Mauro Rosal

**ASIGNATURAS VIRTUALES**

Para aquellos que quieran inscribirse en alguna de las **asignaturas virtuales**, detallamos el calendario académico de las mismas y que corresponden al denominado **Segundo período**, a saber

Calendario académico

<b>Segundo período</b>	
Inscripción a materias	9 al 16 de abril
Inicio de cursada	7 de mayo
Finalización de cursada	19 de agosto
Cierre de Actas	26 de agosto
Vencimiento de la asignatura	Según el Artículo 10 del Régimen de Estudios

Recuerden que los que opten por cursar asignaturas virtuales deben aprobarlas mediante **examen final**, según consta en el régimen de estudio de modalidad virtual.

(El primer turno de exámenes finales al que puede presentarse es el correspondiente al mes de septiembre de 2020).

**Circuito de inscripción a materias virtuales para estudiantes de modalidad presencial**

1. Estudiantes que cursan por primera vez materias de modalidad virtual.

### LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)

Ciclo lectivo 2020

Debe registrarse en <https://autogestion.uvq.edu.ar/presencial> donde se le pedirá que ingrese sus datos personales y una fotografía digital del DNI o imagen escaneada. Para ello deberá:

- a) Escanear su DNI o fotografiarlo desde un teléfono móvil y guardarlo como archivo en su computadora.
- b) Una vez que complete y haya adjuntado la fotografía mencionada en el punto a), deberá enviar el formulario. Inmediatamente le llegará un correo electrónico a la dirección previamente ingresada en el formulario. En el mismo se le informará su nombre de usuario.
- c) Para continuar con el registro deberá clicar en el link que dice "Haga click aquí para activar su cuenta".
- d) En este link deberá establecer la contraseña de acceso al sistema.
- e) Una vez logueado deberá seleccionar la opción "Inscripción a cursos". En la parte superior izquierda encontrará un desplegable de opciones donde encontrará "Cursos Virtuales p/presencial" y podrá visualizar las materias que cada carrera ofreció.

#### 2. Estudiantes que ya han cursado materias de modalidad virtual.

- a) Aquellos estudiantes que ya cursaron materias de modalidad virtual deberán ingresar con su usuario y contraseña. Allí deberán elegir el perfil "Cursos". En la parte superior izquierda encontrará un desplegable de opciones donde encontrará "Cursos Virtuales p/presencial" y podrá visualizar las materias que cada carrera ofreció.
- b) En caso de no recordar su usuario y/o contraseña deberá comunicarse con [soporte@uva.edu.ar](mailto:soporte@uva.edu.ar) donde les indicarán cómo proceder.

Nombre de la asignatura	Núcleo	Modalidad	Créditos	Días de subida de la clase al campus virtual	Docente
Programación Orientada al Arte Multimedial I	Orientado	Virtual	10	Jueves	Mauricio Gutiérrez
Semiótica de la Música	Electivo	Virtual	10	Jueves	Mauro Rosal
Análisis y Crítica de Arte Mediático	Orientado	Virtual	10	Jueves	Bianca Racioppe
Recursos Industriales	Electivo	Virtual	10	Jueves	Cristian Verón

### Presentación de las materias

Para este listado se tiene en cuenta primero las asignaturas que se ofrecen de modo presencial y, a continuación, las asignaturas virtuales que se toman de la Licenciatura en Artes y Tecnologías.

- **TECNOLOGÍA DE LA IMAGEN.**

**PRESENCIAL**

Profesor: Virginia Medley.

Breve presentación de la asignatura: Esta asignatura traza un recorrido por la luz en la historia del arte. Los cambios estéticos que fueron determinados en diferentes períodos artísticos y el devenir del lenguaje plástico vinculado a la evolución de los diferentes recursos. Desde la física, entender la luz como materia prima, y los fenómenos de la misma para aprender a trabajar con ella, nos permitirá plasmar en imágenes los conceptos abordados en clase. Los sistemas de registro de imagen y nuestro sistema de la visión y percepción visual son los ejes que completan los pilares de esta propuesta. El lenguaje cinematográfico, con más de un siglo de historia nos brinda infinitas posibilidades de combinar los recursos para generar nuevos mensajes. Luego del recorrido histórico, cada alumno desarrollará su propio camino que culminará con la realización de una propuesta audiovisual.

Contenidos mínimos: La luz en la historia del arte. La luz como dispositivo de exhibición en el arte contemporáneo. Iluminación. Historia y usos de la cámara analógica. Tecnología óptica bélica y máquinas portátiles para la crónica. Introducción a las funciones de cámaras analógicas. Exposición, Obturador, diafragma, foco. Profundidad de campo. Variedad de formatos. 35 mm, 16 mm, 8 mm, súper 8 mm. Sistemas de registro sonoro en cámaras analógicas profesionales y domésticas. Sistemas de reproducción de sonido en proyectores. Evolución de los artefactos de iluminación. Luz natural y artificial. Nociones básicas del lenguaje lumínico en puesta en escena, fotografía, cine y video.

Horas de estudio recomendadas: 5 a 8 horas semanales.

Breve CV de la docente: Habiendo cursado sus estudios en la Universidad Nacional de la Plata, actualmente se desempeña en el campo profesional en las áreas: Realización, Fotografía y Cámara. Ha realizado trabajos para Canal Encuentro, Paka Paka, Telesur y Naciones Unidas, entre otros. Se desempeñó como Asesora de la Dirección de Educación Artística de la Provincia de Buenos Aires, en el Área Audiovisual del equipo de Comunicación, desde el año 2016 hasta el año 2018. Ejerce la docencia en la Escuela Universitaria de Artes de la Universidad Nacional

**LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)****Ciclo lectivo 2020**

de Quilmes, en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata y en la Escuela de Arte de Berisso.

Correo electrónico: virmedley@gmail.com

• <b>TÉCNICAS DE IMAGEN SINTÉTICA</b>
---------------------------------------

<b>PRESENCIAL</b>
-------------------

Profesor: Dis. Diego Cagide.

Breve presentación de la asignatura:

Contenidos mínimos: Técnicas de animación 2D. Dibujos animados. Stop Motion y pixilación. Rotoscopía. Cutout animation. Animación con programas vectoriales. Sonorización básica de animación. Técnicas de imagen en 3D. Escenarios 3D. Objetos, escenarios y texturas. Creación de personajes. Estructuras, materiales y movimientos especiales. Imagen estereoscópica.

Horas de estudio recomendadas: 5 a 8 horas semanales.

Breve CV del docente:

• <b>INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN</b>
---

<b>PRESENCIAL</b>
-------------------

Profesor: Christian Marassi-

Contenidos mínimos: Breve historia de la programación. Elementos generales de programación para la mayoría de los lenguajes: Variables. Función y tipos. Estructuras generales: condiciones y ciclos iterativos. Secuencias de instrucciones. Funciones. Parámetros y resultados. Programación orientada a objetos. Clases, métodos, propiedades y eventos. Herencia. Bases de datos Tablas: campos y filas. Índices. Tablas relacionadas y unión de tablas. Consultas, inserciones y modificaciones. Redes: protocolos. Servidores y clientes. Redes *peer to peer*. Desarrollos básicos en algún lenguaje a convenir, gratuito y multiplataforma.

Horas de estudio recomendadas: 5 a 8 horas semanales.

• <b>SONIDO DIGITAL I</b>
---------------------------

<b>PRESENCIAL</b>
-------------------

Profesor: Mg. Mauro Rosal

Breve presentación de la asignatura: La materia articula los aspectos conceptuales y prácticos del audio y del sonido digital. El objetivo principal es el aprendizaje de las herramientas de procesamiento sonoro que permitan a los estudiantes llevar adelante sus proyectos artísticos. Esto implica ir desde el modo en que una señal se digitaliza hasta la utilización de diversos filtros y envolventes para desarrollar la construcción de espacios sonoros articulados temporalmente a partir de las variables rítmicas

**LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)****Ciclo lectivo 2020**

Contenidos mínimos: Principios básicos del sonido y la percepción sonora. Audio digital. Principios básicos de la codificación digital de sonido. Edición destructiva y no destructiva. Editores de audio y multipistas. Principios básicos del procesamiento de sonido. Evaluación de la amplitud: amplificación, normalización y envolventes de amplitud y paneo. Líneas de retardo: filtros, reverberadores, reductores de ruido, etc. Técnicas de sonomontaje. Producción de texturas sonoras. Producción de sonomontajes narrativos y abstractos.

Horas de estudio recomendadas: 5 a 8 horas semanales.

Breve CV del docente: Magister en Filosofía. Licenciado y Profesor Superior en Composición con Medios Electroacústicos. Dictó clases en la Universidad Nacional de Quilmes en las asignaturas: Audiovisión, Sonido en la Producción Audiovisual e Introducción al Conocimiento de las Ciencias Sociales, en la Fundación Universidad del Cine en la cátedra de Movimientos Estéticos de la Música y en el Conservatorio de la Ciudad de Buenos Aires "Astor Piazzolla" en las materias Arreglos I y II, Audiovisión, Corrientes y Estéticas Contemporáneas, y Texto-Temporalidad-Sentido. Estudió con Carmelo Saitta, Marcelo Delgado, Pablo Ledesma y Leonel Kaplan entre otros. Como músico participó de distintas formaciones con presentaciones en importantes teatros de Buenos Aires.

Correo electrónico: maurorosal@gmail.com

• <b>SONIDO DIGITAL II</b>
----------------------------

<b>PRESENCIAL</b>
-------------------

Profesor: Nicolás Ortega.

Contenidos mínimos: Síntesis y procesamiento de sonido en el lenguaje de programación visual Pure Data. Técnicas de síntesis aditiva, sustractiva, por modulación y granular. Técnicas de procesamiento de señal digital de sonido: conversión da/ad, correcciones de amplitud, filtros digitales, procesadores dinámicos digitales, retardos digitales, generador de bucles, reverberadores digitales, análisis y síntesis de Fourier. Seguidores de altura. Técnicas de espacialización sonora. Control de sonido en composición algorítmica: estocástica, probabilidad y sistemas recursivos. Utilización de listas en partituras digitales. Dispositivos de interfaz humana (HID). Redes: objetos netsend/netreceive, formato de contenido OSC. Objetos de estructura de datos.

Horas de estudio recomendadas: 6 a 8hs-

• <b>TALLER PROYECTUAL DE OBRA FINAL.</b>
---

<b>PRESENCIAL</b>
-------------------

Profesor: Lic. Marcos Tabarrozzi.

Breve presentación de la asignatura: el Taller Proyectual de Obra Final propone intercambios y búsquedas que acompañen la realización de una obra artístico-tecnológica integradora de

**LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)****Ciclo lectivo 2020**

saberes y aprendizajes de la carrera de Licenciatura de Artes Digitales. La realización de esa Obra Final implica trabajo proyectual específico, así como el despliegue y la construcción de modelos de lectura y producción artística pertinentes para cada proyecto, integrando lo teórico, lo histórico y lo pragmático-técnico en una praxis situada.

Contenidos mínimos: Análisis de obras audiovisuales, instalaciones y multimedia. Contexto de obra. Locación, lenguaje, soporte. La mediación virtual para producciones a distancia. Condiciones y modalidades de exhibición. Internet, Instituciones. Medios masivos o comunitarios, movimientos sociales y minorías. Conformación de grupos para la producción de proyecto. Clínica de obra. Coordinación de producción de obra. Consultorías con artistas y especialistas. Producción y exhibición de obra.

Horas de estudio recomendadas: 5 a 8 horas semanales.

Breve CV del docente: Marcos Tabarozzi es realizador audiovisual y docente-investigador en artes audiovisuales y estética. En el campo de la docencia-investigación desarrolla trabajos sobre cine argentino moderno, estética, didáctica de la enseñanza audiovisual y gestión audiovisual. Es egresado del Profesorado en Comunicación Audiovisual y la Licenciatura en Investigación y Planificación Audiovisual (UNLP). En 2016 se graduó como Magister en Estética y Teoría de las Artes (UNLP). Desarrolla tareas como coordinador en extensión-educación solidaria. Como realizador audiovisual es co-director de *Avanti. Vida y obra de Almafuerte* (2012, dir N. Alessandro) y director de *Todxs somos López* (2018). En la Universidad Nacional de Quilmes trabaja en grado y posgrado en materias ligadas al trabajo proyectual para la realización de obras artísticas y trabajos de investigación.

Correo electrónico: mtabarozzi1@uvq.edu.ar

● <b>PRODUCCIÓN PARA MÚLTIPLES ESCENARIOS.</b>
--

<b>PRESENCIAL</b>
-------------------

Profesor: Pablo Mazzolo.

Breve presentación de la asignatura: La materia explora los modos de producción audiovisual en función de los múltiples canales y espacios de exhibición: salas de cine, instalaciones, internet, celulares, espacios públicos, o cualquier otro escenario posible. La cursada se plantea con la dinámica de un taller. Exploramos el potencial expresivo, narrativo y técnico de la imagen, y consideramos al instante de registro como el momento determinante de la creación. Entendiendo al sujeto observador, como creador y responsable de un punto de vista. En una primera instancia, los alumnos realizan ejercicios de registro audiovisual, donde se explora la imagen desde su génesis, en su condición histórica, física, plástica y filosófica. A su vez nos interiorizamos en las tecnologías desarrolladas para capturar la luz y la realidad. El desarrollo evolutivo tecnológico de los dispositivos de registro. Desde la cámara oscura, la evolución de la pintura, la fotografía, el cine, video y registro digital. La práctica continúa con la creación de una obra audiovisual con unidad de sentido y estructura, en función de algún escenario posible

**LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)****Ciclo lectivo 2020**

de exhibición. Se brinda material bibliográfico y audiovisual, para reflexionar y manipular los aspectos técnicos y físicos de la luz o los dispositivos de registro, así también para los aspectos plásticos, narrativos y filosóficos de la creación audiovisual. La materia tiene como objetivos principales, adquirir capacidad en el modo de abordaje del registro audiovisual. Reconocer y observar el contenido y desarrollo de un acontecimiento, así como el punto de vista dentro de un entorno. Manipular las variables temporales, espaciales y estilísticas durante el registro “in situ”. Adquirir noción de sentido y estructura visual. Comprender al registro y al sujeto, como generador de documento y patrimonio audiovisual.

Contenidos mínimos: Sistemas de representación / Herramientas de registro. La memoria como estructura ordenadora. El Palimpsesto urbano. Lenguajes y archivos. Literatura de viaje y cartografía. Burocracia de la información. Automatización e instituciones. Ciclos de evolución, degradación y reciclaje material. Infraestructura de un suceso. La excursión o deriva. Registro de un trayecto. Caos y multitud. Registro de un suceso. Deconstrucción documental / reconstrucción ficcional. Búsqueda y hallazgo de locaciones. Escenarios accidentales

Horas de estudio recomendadas: 4 a 6 horas semanales.

Breve CV del docente: Pablo Mazzolo (1976, Buenos Aires) actualmente vive y trabaja en Buenos Aires. Estudió Diseño de Imagen y Sonido en la Universidad de Buenos Aires (FADU).

Sus filmes se han exhibido en distintos museos, galerías y festivales como New York Film Festival: Views From the Avant Garde (USA), Rotterdam Film Festival (Holanda), Ann Arbor Film Festival (USA), Edinburgh Film Festival (UK), Rancontres du Cinéma a París (Francia), Viennale (Austria), Videoex (Suiza), Bafici (Arg), Mar del Plata Film Festival (Arg), Oberhausen Film Festival (Alemania), Hamburgo (Alemania), Melbourn (Australia) entre otros. Ha sido también invitado a participar de diversas proyecciones en museos y universidades como MassArt University (Boston, USA), FAMU (Praga, Cz), Xcentric (Barcelona), Schule F Kubelka (Austria), Kinecko (Eslovenia), Mueso Rufino Tamayo (CDMX), Close Up, (London) y ha realizado performances de live cinema en festival PAF (Olomuc, Cz), La Semana del Film Experimental (La Plata, Arg), MAMBA (BsAs, Arg), La Mostra (S8), entre otras. Fish Point (2016), ganó el premio “Cinematic Award” en Ann Arbor Film Festival. Su proyecto Máquina de Luz (2015), ganó el subsidio del Fondo de desarrollo de Cultura. Conjeturas (2013) ha ganado el primer premio en el festival Media City (Canadá). Oaxaca Tohoku (2012) ganó el premio del Fondo Metropolitano de las Artes del BAFICI y fue premiado por la BIM (Bienal de Imagen en Movimiento). Su guión AM1019 participó del Oaxaca Screenwriter Lab 2011 (Sundance film institute). Ha realizado documentales para televisión italiana (RAI) y argentina (Encuentro). Trabaja actualmente como realizador, montajista, y docente.

Correo electrónico: pablomazzolo@hotmail.com

• <b>SOCIOLOGÍA DE LA CULTURA DIGITAL.</b>
--

<b>PRESENCIAL</b>
-------------------

Profesor: Mg. Federico Gobato.

**LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)****Ciclo lectivo 2020**

Breve presentación de la asignatura: Sociología de la Cultura Digital es un curso de contenidos predominantemente teóricos que, sin embargo, adopta la modalidad de taller para su desarrollo y dictado: esto implica que además de las introducciones y desarrollos temáticos a cargo del profesor, la cursada incluye actividades de debate, de investigación y de producción que se realizan de modo cooperativo y colectivo. El curso se acredita a través de una serie de actividades de evaluación continua (breves reseñas, ensayos argumentales, etcétera) y un trabajo final de formato libre, que tiene como objeto la reflexión, desde los marcos de la materia, sobre la propia obra del estudiante –sea esta audiovisual, musical, literaria o de cualquier disciplina artística.

El curso se articula a través de tres unidades temáticas: en la primera, se describen las transformaciones comunicacionales contemporáneas, al tiempo que se presentan alternativas teórico-metodológicas para abordar su dimensión cultural. En la segunda, se exploran las dinámicas socio-culturales del proceso de digitalización. En la tercera, se abordan una serie de tópicos y temas de investigación propios del campo, con especial atención en los elementos y fenómenos que transforman la práctica artística y estética en el escenario contemporáneo.

Contenidos mínimos: Las tecnologías digitales frente a otras tecnologías previas. Los nuevos horizontes comunicacionales. Las tecnologías digitales y la comunicación interpersonal: los cambios desde la práctica comunitaria a las grandes masas-audiencias. Hipertextos y prácticas comunicativas. La cultura digital: prácticas de intervención en las disciplinas artísticas. Las tecnologías digitales y la formulación de nuevos paradigmas culturales. La identidad y la interacción social en la era de Internet. La digitalización de las artes: pluralidad, multiplicidad y mezcla.

Horas de estudio recomendadas: 4 a 6 horas semanales.

Breve CV del docente: Es sociólogo (UBA) y magíster en Ciencias Sociales (FLACSO México). Es docente e investigador de la Universidad Nacional de Quilmes donde ha realizado docencia, investigación, desarrollo y gestión en diversos ámbitos de la Universidad. En grado ha dictado cursos sobre sociología de la cultura, teoría sociológica, sociología de la educación, sociología cultural de la comunicación y metodología de la investigación. En posgrado, coordina talleres de tesis. Investiga sobre los procesos sociales asociados a la relación entre cultura, comunicación y tecnología, desde las perspectivas de la sociología cultural y la teoría de sistemas. Ha publicado artículos en revistas y libros académicos, y es autor del libro «La escritura secundaria. Oralidad, grafía y digitalización en la interacción contemporánea». Actualmente, es director de la Licenciatura en Ciencias Sociales de la UNQ.

Correo electrónico: fgobato@unq.edu.ar

• ESTRUCTURAS: COMPOSICIÓN Y CONTENIDO.
---

PRESENCIAL
------------

Profesor: Dr. Horacio Banega.

**LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)****Ciclo lectivo 2020**

Breve presentación de la asignatura: en la materia se presentan contenidos teóricos y prácticos. Se analizan narraciones, obras de teatro y textos sobre el estructuralismo. Nos detenemos en Aristóteles, Brecht y Pinter. Luego analizamos y aplicamos estos conceptos a obras de arte audiovisuales.

Contenidos mínimos: Estructuras narrativas. Dramaturgia visual: montaje. Composición convergente, composición divergente. Hipertexto. Imagen, sonido, narratividad. Dramaturgia sonora: montaje. Guión audiovisual. Cut up. Espacio y estructura musical. Estructuración topológica. Algebra de la imagen. Análisis de obras narrativas, fílmicas, dramáticas, visuales, cibernéticas, digitales, sonoras. Realización de modelos de estructura en formatos diversos.

Horas de estudio recomendadas: 5 a 8 horas semanales.

Breve CV del docente: Doctor en filosofía (UBA), Magister en Sociología (FLACSO). Actor, dramaturgista y director teatral. Egresado de la Escuela de Arte Dramático. Obtuvo la Residencia Internacional de Dramaturgos Emergentes del Royal Court Theatre de Londres en el (becado por el British Council y la Fundación Antorchas). Posee una vasta trayectoria en el campo teatral a la vez que en la producción científica en relación con la filosofía.

Correo electrónico: horaciobanega@gmail.com

• <b>SISTEMAS INTERACTIVOS EN EL ARTE.</b>
--

<b>PRESENCIAL</b>
-------------------

Profesor: Federico Joselevich.

Contenidos mínimos: La obra de arte como el resultado de las interacciones con su entorno. Sensores. Tipos. Características generales: precisión, rango de medida, linealidad, sensibilidad, rapidez de respuesta, etc. Sensores analógicos y sensores digitales. Actuadores Tipos Características: potencia, respuesta, etc. Robótica: Clasificaciones de robots según generación y según arquitectura. Se recomienda la aplicación de los conceptos trabajados en un entorno del tipo processing + arduino.

Horas de estudio recomendadas: 5 a 8 horas semanales.

Breve CV del docente: Artista tecnológico, programador. Premios: Artistas Emergentes Barcelona 2002 por World Wall Painters (area3), premio de Producción MediaLab CCEBA 2010 por Los Aparatos (con Julia Vallejo), mención honorífica en Bienal Kosice 2012 (con J. Vallejo), primer premio en EcoArteUrbano Buenos Aires 2013 (con Omar Panosetti), mención de honor en ARCITeC por La Tinta del Río (con Omar Panosetti) primer premio en la Bienal Latinoamericana Kosice 2014 por El Hidrórgano, beca del Fondo Argentino de Desarrollo Cultural 2014 por El Tubodroide, diploma de Teatros del Mundo 2016 por Las Bernardas. Algunas obras: página web del Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona (area3), Passus Exilii una instalación crítica al modelo de integración del exiliado, 96 frames software de performances stop-motion en vivo, Leve Retina primer revista literaria electrónica argentina y

**LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)****Ciclo lectivo 2020**

su participación en eventos y festivales varios. Es profesor de la facultad de Bellas Artes de la UNLP y de la Escuela de Artes de la UNQ.

Correo electrónico: [fjoselevich@unq.edu.ar](mailto:fjoselevich@unq.edu.ar)

• <b>DIRECCIÓN DE ACTORES APLICADA A LA PRÁCTICA ARTÍSTICA.</b>
---

<b>PRESENCIAL</b>
-------------------

Profesora: María Julia Augé.

Contenidos mínimos: Cuerpo y puesta en escena en nuevos escenarios para el arte y la tecnología. Lenguaje corporal, cuerpo mediatizado y cuerpo fragmentado. La estructura dramática y la acción desde el trabajo actoral experimental. El actor en el teatro intervenido por formas artísticas digitales. La dirección de actores en la producción de materiales audiovisuales artísticos experimentales. Ciberespacio y cuerpo virtual. Formatos actorales para pequeñas piezas de circulación online.

• <b>ARTE DIGITAL APLICADO.</b>
---------------------------------

<b>VIRTUAL</b>
----------------

Profesor: Christian Silva.

Breve presentación de la asignatura: Esta asignatura se ocupa de presentar a los alumnos las problemáticas propias de "lo digital". El Arte, entendido como ámbito conceptual y material que articula diferentes tipos de manifestaciones socioculturales, está modificando, desde la irrupción de la tecnología digital y las redes informáticas, su matriz conceptual. Expandiendo sus capacidades hacia nuevos entornos que re-configuran, no solo los temas/ rasgos/motivos/ técnicas de las obras, sino, sobre todo, la dinámica de producción y circulación de arte en general. Surge un nuevo ecosistema donde autores y audiencias, obras y experiencias, técnicas y formatos están construyendo nuevas reglas de convivencia, participación, interacción, etc. En Arte digital aplicado proponemos observar y comprender las particularidades de este nuevo contexto emergente: sus rasgos y características, las nuevas tendencias experimentales y aquellas que se están convirtiendo en un nuevo canon.

Contenidos mínimos: la intervención digital en el universo artístico: alcances y problemas. Sistemas (hardwares) y herramientas (softwares) utilizados. La aplicación artística digital en espacios convencionales. Net art, videoarte, instalaciones interactivas. Combinación de lenguajes en la práctica artística. Fotografía e imagen digital; escultura digital; speed painting. Arte generativo aplicado. El arte digital y las nuevas pantallas: usos artísticos digitales en el universo audiovisual. Arte digital aplicado en medios masivos de comunicación.

Horas de estudio recomendadas: 5 a 8 horas semanales.

**LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)****Ciclo lectivo 2020**

Breve CV del docente: Diseñador especialista en educación y nuevas tecnologías. Se desempeña como docente en cursos de grado y posgrado de las Universidades Nacionales de Quilmes, La Plata y Rosario.

Correo electrónico: entorno3@gmail.com

• <b>PROGRAMACIÓN ORIENTADA AL ARTE MULTIMEDIAL I</b>
---

<b>VIRTUAL.</b>
-----------------

Profesor: Mauricio Gutiérrez.

Contenidos mínimos: Sistemas generativos y algorítmicos en la producción artística contemporánea. Células autómatas. Historia de los procedimientos algorítmicos en el arte y el pensamiento. Sistemas generativos no digitales en el arte. Procedimientos: adición, sustracción y desarrollo. Algunas corrientes: Pitagorismo, Kaballah, Raimundo Lull. Platonismo y tradiciones herméticas. Código ejecutable y código criptográfico. Visualización de datos. Redes y arte. Herramientas específicas: *processing, pure data*, etc. Autómatas celulares de múltiples estados. Sistemas de difusión-reacción. Boids y agentes autónomos. Sistemas de partículas. Modelos de crecimiento vegetal. Sistemas de Lindenmayer.

Horas de estudio recomendadas: 6 a 8 hs.

• <b>INTRODUCCIÓN A LA ELECTRÓNICA.</b>
---

<b>VIRTUAL</b>
----------------

Profesora: Laura Camila Nieves Conde.

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

Horas de estudio recomendadas: 6hs.

• <b>NUEVAS PANTALLAS Y NUEVOS ESCENARIOS.</b>
--

Profesor: Leonardo Murolo.

Breve presentación de la asignatura:

Contenidos mínimos: Los escenarios de las nuevas pantallas. Contenidos para la web, el multimedial, etc. La estética audiovisual digital. El relato interactivo. La reconfiguración de la instancia de autor. Sinergias cross-media. Reconversión de contenidos originales en multiplataforma. El videojuego. Nuevas narrativas audiovisuales: la webnovela, la celunovela. La tv en la web y las audiencias *online*.

**LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)****Ciclo lectivo 2020**Horas de estudio recomendadas: 5 a 8 horas semanales.

Breve CV del docente: Es Doctor en Comunicación (FPyCS-UNLP) y Licenciado en Comunicación Social (UNQ). Dirige el proyecto de investigación: “Nuevas pantallas: usos, apropiaciones, narrativas y formas expresivas de las tecnologías de la comunicación digital” en la UNQ. Ha obtenido las becas de doctorado y postdoctoral de CONICET y ARTESS-ERASMUS MUNDUS. Escribe sobre series y cultura popular en medios periodísticos nacionales. Actualmente se desempeña como Director de la Licenciatura en Comunicación Social UNQ.

Correo electrónico: [nlmurolo@unq.edu.ar](mailto:nlmurolo@unq.edu.ar)

• **TECNOLOGÍA DE LA IMAGEN.**

**VIRTUAL.**

Profesor: Eduardo Safigueroa.

Breve presentación de la asignatura: La producción audiovisual, como práctica artística y comunicacional, comienza a fines del siglo XIX, para constituirse en poco más de un siglo en un factor clave en la estructuración de las sociedades contemporáneas. Es una actividad fuertemente interdependiente con su sustrato tecnológico, y que por lo tanto requiere que los profesionales audiovisuales tengan un profundo conocimiento y una práctica adecuada de los recursos tecnológicos.

Esta asignatura propone, por un lado, desarrollar desde la teoría, la observación y la práctica una apropiación del lenguaje de la luz como constituyente fundamental del lenguaje visual de las artes escénicas, espaciales y audiovisuales. Y por otro lado, conocer la historia y los principios funcionales de las herramientas técnicas en la etapa analógica de los medios audiovisuales, para comprender la aparición de los sistemas digitales y las continuidades y discontinuidades de ambas etapas. La materia se estructura en tres partes:

La primera parte, “La luz y el sonido como principios rectores”, propone, en la primera unidad, comprender las bases físicas y perceptivas de las materias de las que se compone la producción audiovisual: la luz y el sonido. La segunda unidad expone las funciones de la luz y el sonido y analiza a ambos como materiales o herramientas en la construcción del lenguaje audiovisual. La tercera unidad propone una mirada sobre la utilización múltiple de la luz, analizando su relación con la arquitectura y las artes visuales, tanto en su exhibición como en su producción.

La segunda parte, “El dispositivo cinematográfico y el electrónico” presenta, en la unidad cuatro, una breve historia del cine y la televisión como tecnologías. En la unidad cinco expone los principios técnicos sobre los que se basa la imagen cinematográfica y describe las características de sus principales dispositivos. En la sexta unidad se desarrolla el proceso de registro de imagen, sobre película cinematográfica y electrónico. La séptima unidad presenta las características principales de una cámara de video y las tipologías existentes. La unidad ocho trabaja sobre el sonido en su relación con la imagen, y sobre los procedimientos técnicos del sonido en los medios audiovisuales. Mientras que la nueve analiza el proceso que transforma una idea audiovisual en un producto terminado para su exhibición, y los roles de los equipos humanos involucrados.

La tercera parte, “La iluminación en la práctica”, expone en la décima unidad el equipamiento de iluminación utilizado en las artes escénicas y audiovisuales. La undécima unidad propone un método de trabajo para la práctica del diseño de iluminación.

**LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)****Ciclo lectivo 2020**

Contenidos mínimos: La luz en la historia del arte. La luz como dispositivo de exhibición en el arte contemporáneo. Iluminación. Historia y usos de la cámara analógica. Tecnología óptica bélica y máquinas portátiles para la crónica. Introducción a las funciones de cámaras analógicas. Exposición, Obturador, diafragma, foco. Profundidad de campo. Variedad de formatos. 35 mm, 16 mm, 8 mm, súper 8 mm. Sistemas de registro sonoro en cámaras analógicas profesionales y domésticas. Sistemas de reproducción de sonido en proyectores. Evolución de los artefactos de Iluminación. Luz natural y artificial. Nociones básicas del lenguaje lumínico en puesta en escena, fotografía, cine y video.

Horas de estudio recomendadas: 3 horas semanales.

Breve CV del docente: director de fotografía en cine, diseñador de iluminación teatral y arquitectónica, consultor y diseñador teatral. Me especializo en la producción de imágenes y espacios. Formado en realización cinematográfica en el Instituto Nacional de Cinematografía de Buenos Aires, en la especialidad Iluminación y Cámara. Continué mi formación en numerosos talleres y cursos sobre dirección de fotografía, diseño de iluminación teatral y arquitectónica, espacio teatral, dirección teatral, gestión cultural, cine documental.

Diseñé la iluminación de más de 60 obras de teatro, danza, circo y música. Realizo dirección de fotografía de publicidades y documentales. Soy consultor teatral y de iluminación. Docente en UNQ y en el ISER (Instituto Superior de Enseñanza de Radiodifusión). Dicta talleres de iluminación teatral, en forma privada y como asistencias técnicas del INT.

Correo electrónico: [info@safigueroa.com.ar](mailto:info@safigueroa.com.ar)

<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>IMAGEN Y REPRESENTACIÓN DIGITAL</b></li></ul>
--

Profesor: Gastón Rodríguez

Breve presentación de la asignatura:

Los cambios en la tecnología en los últimos años han modificado muchos de nuestros hábitos y formas de ver y consumir productos. De manera particular, podemos reconocer que, en el tratamiento de las imágenes, estos cambios han sido sustanciales y a una velocidad elocuente en las tres últimas décadas.

El manejo que hoy se puede hacer de las imágenes digitales, con diversos dispositivos profesionales, semiprofesionales y para aficionados es francamente amplio y diversificado. El equipamiento para edición digital está instalado como un estándar de uso para gran parte de quienes acceden a bienes de consumo tecnológico y, por sobre todos los cambios, los consumidores producen sus imágenes y las ponen en circulación masiva en cuestión de segundos.

Pero, pese a estas facilidades en la producción y circulación de las imágenes y al mayor acceso a la tecnología, los procesos de construcción de mensajes y de la comunicación en sí misma, continúan siendo complejos, comprenden un sinnúmero de especificidades y merecen su análisis y estudio. El análisis y la reflexión sobre estos productos y procesos trabajaremos en el curso.

**LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)****Ciclo lectivo 2020**

Contenidos mínimos: Tecnologías de la imagen. Color, geometría, gráfica, dibujo, pintura. Imagen-movimiento: Cámaras de baja definición. Webcams, celulares. Cámara digital fotográfica. Cámara de video digital. Cámaras deportivas. Formatos. Economía del LED. Introducción a herramientas de software de diseño y manipulación o edición de la imagen. Animación y Stop Motion. Representación visual de la información. Videogame. El juego y la interactividad visual. Cruce con otros lenguajes. “El cocoliche”. Diseño Gráfico. Diseño de títulos. Objetos densos a nivel semántico y procesos formalmente complejos. Híbridos. Tecnologías de la imagen en movimiento. Estallido de los sistemas de representación monoculares. Hibridación de técnicas y lenguajes: video y fotografía digital, gráfica animada, collage. Imagen capturada, imagen generada. El gesto, la huella de las herramientas: analógicas y digitales. El ocultamiento de las costuras digitales. El videojuego y la interactividad visual.

Horas de estudio recomendadas: 6 hs.

Breve CV del docente: Jorge Gastón Rodríguez es licenciado en Comunicación Social por la Universidad Nacional de La Plata (1998) y consultor de organismos y universidades nacionales (CFI, UNQ, UNLP) e internacionales (BID, BM). Ha desarrollado proyectos en materia comunicacional, sistemas de información territorial, educativos, aplicación y usos sociales de tecnologías en distintas localidades como Rafaela, La Plata, Mar del Plata y provincias de la Argentina —Buenos Aires, Entre Ríos, Santa Fe. En la Provincia de Buenos Aires ha desarrollado tareas en la Dirección General de Cultura y Educación, en los Ministerios de Economía y de Salud, como también en organismos del Estado Nacional. En el ámbito académico se ha desempeñado como docente en la Universidad Nacional de La Plata, en el Instituto Superior de Educación Radiofónica (ISER), en el Centro de Formación para la Administración Pública de la Provincia de Buenos Aires e investigador de las Universidades Nacionales de La Plata y de Quilmes. Ha realizado diversos audiovisuales del género documental.

Correo electrónico: [jorge.rodriguez@unq.edu.ar](mailto:jorge.rodriguez@unq.edu.ar)