

# LICENCIATURA EN DISEÑO ARTÍSTICO AUDIOVISUAL

ESCUELA DE ARTES  
SEDE ANDINA- EL BOLSÓN

NORMATIVA

Resolución CSDEyVE N° 049/2021

Resolución Ministerial N° 316/2020

## FICHA DE CARRERA

- **TITULO DE GRADO-** Licenciado/a en Diseño Artístico Audiovisual
- **TÍTULO INTERMEDIO-** Técnico/a Universitario/a en Diseño Artístico Audiovisual
- **DURACIÓN TOTAL:** 2784 horas

La Estructura curricular es de dos ciclos:

**Ciclo Básico-** Conducente al título intermedio de Técnico/a Universitario/a en Diseño Artístico Audiovisual:

1664 horas

**Ciclo de Licenciatura-** Conducente al título de Licenciado/a en Diseño Artístico Audiovisual: 1120 horas

## PERFIL

Los/as egresados/as contarán con los conocimientos y habilidades requeridos para desempeñarse eficientemente en el ámbito de la producción y la realización audiovisual. Desde la perspectiva de los medios integrados podrán trabajar en forma independiente en proyectos audiovisuales con contenidos transmediales en sus diferentes géneros y formatos. Además podrán iniciar estudios de posgrado en cualquiera de sus niveles: especialización, maestría o doctorado.

## CONDICIONES DE INGRESO

- Poseer título o certificado de Nivel Medio obtenido en el país, cuya validez esté garantizada por las leyes y normas vigentes
- Poseer título o certificado de Nivel Medio obtenido en el extranjero y reconocido por el Ministerio de Educación de la Nación y demás jurisdicciones educativas, o revalidado de acuerdo con las normas vigentes y debidamente legalizado
- Cumplimiento de los requisitos de ingreso para mayores de 25 años establecidos en la Ley de Educación Superior
- Cumplimentar los requisitos que anualmente disponga la Universidad Nacional de Río Negro en el marco de la definición de los lineamientos para el ingreso de Carreras de Grado

## CONDICIONES DE EGRESO

### Condiciones para obtener el título de Técnico/a Universitario/a en Diseño Artístico Audiovisual:

- Haber aprobado las materias del plan de estudios correspondientes al Ciclo Básico de la carrera

### Condiciones de egreso para obtener el título de Licenciado/a en Diseño Artístico Audiovisual:

- Tener aprobadas todas las asignaturas y/o espacios curriculares que conforman el Plan de Estudio de la Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual

## ALCANCES

### Alcances del Título de Técnico/a Universitario/a en Diseño Artístico Audiovisual:

- Colaborar en el desarrollo e implementación de proyectos audiovisuales, con énfasis en las temáticas relacionadas preferiblemente, a la Región que habitan.
- Asistir a entidades culturales y medios de comunicación en proyectos de su especialidad.
- Colaborar en la realización de puestas en escena y coberturas de espectáculos visuales, audiovisuales y performáticos.
- Asistir desde los aspectos técnicos a proyectos de Comunicación Audiovisual.
- Integrar equipos de trabajo en el área audiovisual

### Alcances del Título de Licenciado/a en Diseño Artístico Audiovisual:

- Diseñar, dirigir y ejecutar proyectos basados en el lenguaje Audiovisual.
- Asesorar para la elaboración, aplicación y evaluación de políticas y proyectos de planificación audiovisual, con énfasis en situaciones que involucren problemáticas relacionadas con la industria audiovisual, el patrimonio cultural y social desde la perspectiva territorial.
- Asesorar a entidades culturales y medios de comunicación en temas de su especialidad.
- Integrar y coordinar equipos de trabajo en el área audiovisual.
- Realizar entornos virtuales para espectáculos en vivo a través de Tecnologías digitales y software específicos.
- Expresar y adaptar diferentes lenguajes al lenguaje audiovisual, adecuando el contenido a las nuevas tecnologías.
- Aplicar criterios artísticos y estéticos en los campos del sonido y de la imagen.
- Desarrollar procedimientos transmedia aplicables a piezas de comunicación y educación.
- Coordinar y ejecutar tareas de postproducción audiovisual.
- Diseñar y realizar proyectos integrales de comunicación Audiovisual tales como campañas de difusión y comercialización en los medios.
- Pre-producir, producir y postproducir proyectos transmediales para distintas pantallas.

- Diseñar propuestas en las diferentes áreas de una producción audiovisual, tales como Fotografía, Cámara, Sonido, entre otras.
- Organizar, asesorar, supervisar y/o gestionar el funcionamiento de departamentos y/o áreas, empresas y cooperativas especializadas en Diseño Audiovisual en los campos del desarrollo, la producción y la realización.
- Actuar como jurado en festivales y eventos relacionados con la Industria Audiovisual.
- Investigar las posibilidades expresivas que ofrecen las nuevas tecnologías y los nuevos lenguajes en Red.
- Abordar investigaciones en el campo de la creación audiovisual con el fin de hacer nuevos aportes académicos.

## ORGANIZACIÓN CURRICULAR

El primer ciclo, es un ciclo básico de formación, en el que se brindan conceptos fundamentales, principios teórico prácticos y procedimientos básicos de las distintas áreas que componen el quehacer audiovisual. Al finalizar el primer ciclo, el/la estudiante obtiene el título de Técnico/a Universitario/a en Diseño Artístico Audiovisual -título intermedio-

El ciclo de licenciatura presenta un núcleo común de conocimientos y la posibilidad de optar entre dos orientaciones. (Realización y/o medios digitales). Ambas orientaciones tienen la misma duración; y comparten un Corpus Común de asignaturas y contenidos a todo/a realizador/a audiovisual. La opción entre una u otra orientación así como la presencia de dos espacios electivos configura un plan de estudios con alto grado de flexibilización.

El currículum de la Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual es predominantemente profesional y definido a partir de las capacidades y saberes que demanda el ejercicio profesional. (Del /de la técnico/a y del/ de la licenciado/a).

### PLAN DE ESTUDIOS

*El Plan de Estudios estipula un sistema de correlatividad que cada estudiante podrá visualizar en su perfil de ingreso al sistema SIU Guaraní*

<b>PLAN DE ESTUDIO- Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual</b>				
Nº DE ORDEN	CÓDIGO SIU GUARANÍ	AÑO/CUATRIMESTRE/ ASIGNATURA	HS. SEMANALES	HS. ANUALES
<b>1º AÑO</b>				
ANUAL				
1	EL550	Taller de Diseño Artístico Audiovisual I (TDA I)	3	128
PRIMER CUATRIMESTRE				
2	T0002	Introducción a la Lectura y Escritura Académica	4	64
3	EL403	Guion I	4	64
4	EL551	Dibujo	4	64
5	EL400	Lenguaje Visual I	4	64
SEGUNDO CUATRIMESTRE				
6	EL554	Historia General del Arte	4	64
7	EL412	Sonido I	4	64
8	EL553	Comunicación y Semiótica	4	64
9	EL408	Fotografía y Cámara I	4	64
<b>Subtotal Primer Año</b>			<b>35</b>	<b>640</b>
<b>2º AÑO</b>				
ANUAL				
10	EL552	Taller de Diseño Audiovisual II (TDA II)	4	128
PRIMER CUATRIMESTRE				
11	EL555	Introducción al Montaje	4	64
12	EL411	Lenguaje Audiovisual	4	64
13	EL426	Fotografía y Cámara II	4	64
14	EL425	Historia Analítica de los Medios Audiovisuales I	4	64
15	EL432	Sonido II	4	64

SEGUNDO CUATRIMESTRE				
16	EL429	Dirección de Arte	4	64
17	EL556	Gestión y Producción Audiovisual	4	64
18	EL418	Guion II	4	64
19	EL431	Historia Analítica de los Medios Audiovisuales II	4	64
20	EL428	Dirección Actoral	4	64
<b>Subtotal Segundo Año</b>			<b>44</b>	<b>768</b>
3° AÑO				
PRIMER CUATRIMESTRE				
21	EL557	Taller de Diseño Audiovisual III (TDA III)	4	64
22	EL413	Tecnología Audiovisual	4	64
23	EL405	Lenguaje Visual II	4	64
24	EL436	Ética y Legislación Profesional	4	64
<b>Subtotal 1° cuatrimestre de tercer año</b>			<b>16</b>	<b>256</b>
<b>TÉCNICO/A UNIVERSITARIO/A EN DISEÑO ARTÍSTICO AUDIOVISUAL-</b>			<b>1664 horas</b>	

SEGUNDO CUATRIMESTRE				
25	EL567/ EL558 (*)	Taller de Diseño Audiovisual IV (TDA IV)	4	64
26	EL445	Trabajo Social Audiovisual (CC)	4	64
29	EL563	Postproducción Audiovisual (CC)	4	64
<b>Materias Obligatorias para la Orientación en Realización:</b>				
27	EL417	Montaje y Edición Digital (*)	4	64
28	EL440	Producción y Ejecución de Proyectos Audiovisuales (*)	4	64
30	EL559	Narrativa Transmedia (*)	4	64
<b>Materias Obligatorias para la Orientación en Medios Digitales:</b>				
27	EL565	Arte y Código Creativo I (**)	4	64
28	EL573	Cultura Visual (**)	4	64
30	EL574	Sistemas de Representación Digital (**)	4	64
<b>Subtotal 2do Cuatrimestre de Tercer Año</b>			<b>24</b>	<b>384</b>
4° AÑO				
ANUAL				
31	EL446	Trabajo Final de Licenciatura (CC)	3	96
PRIMER CUATRIMESTRE				
35	EL419	Diseño Gráfico (CC)	4	64
36	L0002	Ingles Integral I	4	64
<b>Materias Obligatorias para la Orientación en Realización:</b>				
32	EL560	Teoría y Estética Cinematográfica (*)	4	64
33	EL561	Contenidos y Modelos Digitales (*)	4	64
34	EL435	Animación (*)	4	64
<b>Materias Obligatorias para la Orientación en Medios Digitales:</b>				
32	EL420	Pintura (**)	4	64
33	EL564	Video Instalación y Tiempo Real (**)	4	64
34	EL568	Arte y Código Creativo II (**)	4	64
<b>Subtotal 1er Cuatrimestre de Cuarto Año</b>			<b>23</b>	<b>416</b>
SEGUNDO CUATRIMESTRE				

38	EL571 (**)/ EL569 (*)	Optativa I (Área de F. Profesional)	4	64
39	EL572 (**)/ EL570 (*)	Optativa II (opción Libre)	4	64
40	EL575	Arte Contemporáneo (CC)	4	64
41	L0003	Inglés Integral II	4	64
<b>Materias Obligatorias para la Orientación en Realización:</b>				
37	EL562	Diseño de Post Producción (*)	4	64
<b>Materias Obligatorias para la Orientación en Medios Digitales:</b>				
37	EL566	Introducción al Diseño de Videojuegos (**)	4	64
<b>Subtotal 2do Cuatrimestre de Cuarto Año</b>			<b>20</b>	<b>320</b>
<b>ORIENTACIÓN EN REALIZACIÓN y MEDIOS DIGITALES</b>			<b>1120</b>	
<b>CARGA HORARIA:</b>				
<b>LICENCIADO/A EN DISEÑO ARTÍSTICO AUDIOVISUAL</b>			<b>2784</b>	
<b>CARGA HORARIA:</b>				

(\*) Materias Obligatorias para la Orientación en Realización

(\*\*) Materias Obligatorias para la Orientación en Medios Digitales

## CONTENIDOS MÍNIMOS

MATERIAS	<b>TALLER DE DISEÑO ARTÍSTICO AUDIOVISUAL I (TDA I)</b> Código Guaraní: EL550
<b>OBJETIVOS</b>	Desde la perspectiva de los medios integrados, promover el pensamiento proyectual en el Diseño Audiovisual, comprendiendo como un fenómeno inscrito en la producción de bienes sociales y culturales.
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Ficción, verdad vs verosímil. 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. El método de diseño. Diseño de producción. Etapas de un proyecto audiovisual: desarrollo, producción (preproducción, rodaje y postproducción) y difusión. Roles y Funciones del equipo audiovisual. Introducción al equipamiento audiovisual. Dinámica de rodaje. Proyecto del TOA: cortometraje, spot, videoclip

MATERIAS	<b>INTRODUCCIÓN A LA LECTURA Y ESCRITURA ACADÉMICA</b> Código Guaraní: T0002
<b>OBJETIVOS</b>	Propiciar la exploración de distintas estrategias para la comprensión y el análisis de los géneros discursivos característicos del ámbito académico
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	El taller se propone facilitar la inserción de los estudiantes en una comunidad académica incorporando las modalidades de lectura y escritura que está implica. Tiene una metodología teórico-práctica, en la que la reflexión metalingüística se vincula con instancias concretas de lectura y escritura individual y grupal. Los ejes a desarrollar son: La lectura y la escritura en el ámbito académico: contexto de producción, circulación y recepción. El paratexto. El proceso de la escritura: planificación, redacción y revisión del texto. Elaboración de borradores. Tipologías textuales. Los géneros discursivos académicos. La construcción enunciativa. Las secuencias textuales. Exposición y argumentación en el discurso académico. La polifonía en los escritos científicos y académicos. Lectura y producción escrita de diversos géneros académicos. La comunicación oral estructurada: planificación escrita y apoyos visuales. Normas para la producción académica. Normativa del español

MATERIAS	<b>GUIÓN I</b> Código Guaraní: EL403
<b>OBJETIVOS</b>	Introducir al/a la estudiante en el concepto de guión y transmitir la necesidad e importancia del mismo en las obras audiovisuales
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Principios de escritura audiovisual. Similitudes y diferencias con la escritura literaria y teatral. El pensamiento y la escritura en imágenes y sonidos. El guión: estructura narrativa, acción, conflicto. El personaje, aspectos principales y caracterización. Las etapas de realización del guión: idea, story line, sinopsis, guión literario. Estructuras narrativas. El punto de vista y el personaje. La curva dramática. El ritmo en la estructura. El diálogo y los géneros. Leyes de la estructura dramática. Análisis de textos.

	El conflicto como motor de la narración. Conflicto visual y conflicto narrativo. El relato por acciones
--	---



<b>MATERIAS</b>	<b>DIBUJO</b> Código Guaraní: EL551
<b>OBJETIVOS</b>	Comprender que el dibujo es ante todo una herramienta de comunicación y de expresión fundamental para el desarrollo de proyectos audiovisuales a la vez que un instrumento para la investigación de diferentes búsquedas expresivas o técnicas que contribuyen a revelar nuevas perspectivas de pensamiento gráfico
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Unidades elementales del lenguaje visual. Introducción a los modos de representación: el espacio. Proceso de experimentación, producción y reflexión. Problemática de la representación: Problemática de la figura humana. Dibujo analítico y sintético del natural. Estudios de ritmos naturales. Desarrollo de la capacidad de dibujar a mano alzada. Boceto

<b>MATERIAS</b>	<b>LENGUAJE VISUAL I</b> Código Guaraní: EL400
<b>OBJETIVOS</b>	Comprender, experimentar y utilizar los elementos y reglas básicas que conforman el lenguaje visual, conociendo la relación entre los códigos y su origen físico, fisiológico, psicológico o cultural, según corresponda.
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano y volumen. Relaciones entre formas. Ritmo. Fondo y Figura. La forma como sistema: las partes y el todo. Sistema Visual. Leyes de agrupamiento y organización. El concepto de dominancia y sobredominancia. Indicadores de espacio. Carácter físico, psicológico, cultural y estético del color. Síntesis aditiva y sustractiva. Variables fundamentales: tinte, valor y saturación. Claves, analogías y contrastes. Encuadre. Composición. Estructura del campo y de la imagen. Equilibrio, peso visual, tensiones y correspondencia de direcciones. Sintaxis y semántica de la imagen. Estrategias de comunicación. El concepto clásico: Phi y la proporción áurea. Fractales y autosemejanza

<b>MATERIAS</b>	<b>HISTORIA GENERAL DEL ARTE</b> Código Guaraní: EL554
<b>OBJETIVOS</b>	Asignatura que tiene como referentes las dimensiones temporo-socio-históricas de las producciones culturales en general y de las manifestaciones artísticas en particular y que, partiendo de la conjunción entre teoría y práctica, pretende contribuir a que los/as estudiantes generen criterios para analizar distintos lenguajes artísticos y brindarles herramientas y métodos para su transposición a nuevos contextos (otras asignaturas de la carrera, futuras producciones visuales y audiovisuales, posterior ejercicio profesional).
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Introducción a la Historia del arte, concepto de Arte y corrientes teóricas. Primeras manifestaciones artísticas en América y el mundo. Prehistoria y proto-historia. Antigüedad clásica Grecolatina: Arquitectura, escultura. Arte y religión. El surgimiento del teatro. Etapa pre-clásica americana: culturas Olmeca, Chavín, Paracas. Escultura y cerámica. Arte y religión. El auge del cristianismo y el arte en la Edad Media europea. Arquitectura ritual en la americana clásica: culturas Moche y Maya. Recuperación de la antigüedad clásica: el Renacimiento en Italia y otros países europeos. El artista como teórico. Arte y mímesis. Postclásico en Mesoamérica. Encuentro, choque de culturas. Hibridación, mestizaje y sincretismo. Arte europeo y americano de los siglos XVII Y XVIII. Sistemas de visión mimética. El arte en relación a la religión, la política y la ciencia

<b>MATERIAS</b>	<b>SONIDO I</b> Código Guaraní: EL412
<b>OBJETIVOS</b>	Abordar el sonido como fenómeno mecánico-físico y fisiológico, susceptible de ser medido, registrado, procesado y reproducido en función comunicacional y artístico expresiva, aplicado a los medios audiovisuales.
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Concepto de sonido y sonorización. Nociones básicas de música: audioperceptiva. Principios de sonido. Conceptos de melodía, armonía, ritmo. Formas musicales. La voz humana: el canto. Elementos de percepción, producción y propagación física del sonido. Aspectos comunicativos, expresivos y estructurales de la música y el sonido. Breve historia de la música. Los grandes movimientos. Géneros Musicales. Registro y edición del sonido en la construcción del discurso audiovisual. Función estructural, expresiva y producción de sentido del diseño de sonido. La percepción: tipos de escucha, idea de espacio-tiempo sonoro. El espacio sonoro. El sonido como organizador de una narración. Relaciones entre sonido e imagen   icono   logotipo   figura   objeto animado. El sonido en la cadena audiovisual. Sincronismo imagen - sonido. Micrófonos y consolas de sonido. Formas básicas de registro. Los recursos técnicos. El sonido: sonido ideal, volumen relativo, sonidos perturbadores, sonido electrónico

<b>MATERIAS</b>	<b>COMUNICACIÓN Y SEMIÓTICA</b> Código Guaraní: EL553
<b>OBJETIVOS</b>	Comprender las particularidades propias del Campo de la Comunicación en América Latina, atendiendo a las particularidades de nuestro contexto regional y las especificidades del discurso audiovisual.
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Características de los distintos medios de comunicación: escritos, radiales y televisivos. Ciencias del lenguaje, la lingüística desde su nacimiento. La problemática del signo lingüístico. Los estudios de Saussure. Semiología y semiótica. El signo peirciano. Icono, índice y símbolo. Aportes y puntos de contacto de las Cs. del Lenguaje con otras disciplinas. Modos contemporáneos de producción, difusión y consumo cultural. La construcción del acontecimiento. La retórica de la imagen en la fotografía, el chiste, la historieta y la publicidad. Análisis de géneros televisivos. Denotación, designación y connotación. La construcción de sentido en la comunicación visual. Las funciones del lenguaje y su aplicación a la esfera del diseño. La persuasión y el diseño: la Publicidad. Operaciones retóricas y figuras (lenguaje directo y figurado). Dimensión sintáctica, semántica y pragmática del mensaje. El slogan y la marca. Introducción a una lectura semiótica de la imagen. La polisemia. La imagen secuencial en el relato audiovisual

<b>MATERIAS</b>	<b>FOTOGRAFÍA Y CÁMARA I</b> Código Guaraní: EL408
<b>OBJETIVOS</b>	Introducir a los/las estudiantes en los conocimientos básicos sobre la formación y registro de imágenes en diferentes soportes. Reconocer el valor expresivo-narrativo de la imagen y su aplicación como elemento expresivo dentro de la producción audiovisual
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	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

<b>MATERIAS</b>	<b>TALLER DE DISEÑO AUDIOVISUAL II (TDA II)</b> Código Guaraní: EL431
<b>OBJETIVOS</b>	Desde la perspectiva de los medios integrados y el pensamiento proyectual en el diseño audiovisual, brindar al/a la estudiante las herramientas teóricas y prácticas necesarias para la concepción, el desarrollo y la realización audiovisual, desde la génesis del proyecto hasta el corte final.
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Abordaje de los géneros de no ficción desde su producción y realización. El género clásico documental y sus variantes actuales: de género, turístico, cultural, de investigación, didáctico. Técnicas de pre-producción: recopilación, clasificación y armado de guiones. La realización y los problemas específicos del género. El punto de vista y la organización del sentido. Análisis y evolución del género documental y de obras de autores que han investigado sobre la relación creativa entre documental y realidad. Proyecto TDA: Realización de un documental.

<b>MATERIAS</b>	<b>INTRODUCCIÓN AL MONTAJE</b> Código Guaraní: EL555
<b>OBJETIVOS</b>	Reconocer al montaje como el movimiento principal al estructurar un relato audiovisual.
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Concepto de montaje y principales teorías. Organización del material en función de una estructura dramática. Combinación de las partes de un todo. Función narrativa y producción de sentido. Tipos de montaje. El montaje en los diversos formatos audiovisuales. Montaje y nuevas tecnologías

<b>MATERIAS</b>	<b>LENGUAJE AUDIOVISUAL</b> Código Guaraní: EL411
<b>OBJETIVOS</b>	Introducir al estudiante en la problemática del universo audiovisual a partir de la adquisición de conocimientos discursivos, metodológicos y técnicos que hacen al diseño y la producción audiovisual
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Introducción a las técnicas de construcción de los relatos audiovisuales. El discurso visual. Estructura general y modelos específicos. La noción de encuadre. La construcción del espacio. La organización de los contenidos. El punto de vista. Los movimientos del encuadre. Principios básicos de la organización temporal. Leyes de continuidad. El corte discontinuo. La elipsis. Prácticas de cámara y edición básica. La esencia del lenguaje audiovisual y diferencia entre la idea audiovisual y las ideas gráficas, fotográficas, literarias o plásticas para planificar la producción de obras audiovisuales. Imagen en Movimiento. Imagen fija y la ilusión del movimiento. Sistema de registro y reproducciones. Imágenes cinéticas. Composición de los elementos. Los procesos de preproducción, producción y posproducción audiovisual. Los factores técnicos, económicos y creativos

<b>MATERIAS</b>	<b>FOTOGRAFÍA Y CÁMARA II</b> Código Guaraní: EL426
<b>OBJETIVOS</b>	Profundizar en los contenidos impartidos en la materia Fotografía y Cámara I y a su vez desarrollar en los estudiantes habilidades de creatividad, comunicación y trabajo en equipo, generando las destrezas necesarias para optimizar el manejo del equipo de cámara e iluminación
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	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

<b>MATERIAS</b>	<b>HISTORIA ANALÍTICA DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES I</b> Código Guaraní: EL425
<b>OBJETIVOS</b>	Presentar el nacimiento y desarrollo del lenguaje audiovisual en sus diversos formatos como expresiones artísticas a través de su desarrollo en el tiempo, desde los albores del siglo XX hasta fines de los años 60's
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	La fotografía: nacimiento y evolución. La foto como documento y como arte. El cine. Su génesis. El período mudo. Las principales escuelas: formalismo, expresionismo, vanguardia. El cine narrativo clásico de Hollywood. El surgimiento del sonoro. Los movimientos de posguerra: cine negro, neorrealismo y nouvelle vague francesa. El cine de los 60

<b>MATERIAS</b>	<b>SONIDO II</b> Código Guaraní: EL432
<b>OBJETIVOS</b>	Introducir a los estudiantes al manejo estético del sonido en los medios audiovisuales y profundizar en el uso de técnicas y herramientas tecnológicas en los procesos de registro y post producción
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Manejo del tiempo y el espacio a través de la imagen y el sonido. Empalme. Materialidad sonora. Postproducción de Sonido: El doblaje como herramienta técnica y/o estética. Sonido solo. Voz en off. Empate entre doblaje y directo. Grabación de Ambientes y Efectos. Técnicas de microfónica en estéreo A-B, X-Y, 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: Ecuilibradores, Compresores, Limitadores. Reverbs y Delays. Especialización de un sonido. Edición de Diálogos. Técnicas de edición. Nivelación, Ecuilibración 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. Rutina de registro y procesamiento del sonido en TV, condiciones ENG, EFP vivo, consolas multicanales, híbridos telefónicos. La Música en el Cine. Breve historia de la Música en el cine. Utilización. Audioperceptiva. Niveles de lectura. Aspectos Connotativo y Denotativo. Ritmo. Densidad Cronométrica. Mezcla: Niveles y Espacialidad. Formatos de Exhibición. Dolby Stereo y Pro Logic. Dolby Digital. Dls. Sdds. Thx. DSP

<b>MATERIAS</b>	<b>DIRECCIÓN DE ARTE</b> Código Guaraní: EL429
<b>OBJETIVOS</b>	Visualización de una idea global del proyecto audiovisual en función de las locaciones, la ambientación, el restyling y el desarrollo de los personajes.
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Función de la dirección de arte. Orígenes e historia de la profesión. El rol del director de arte y su contribución. El diseño según los medios: cine y televisión. La dirección de arte y las nuevas tecnologías de la imagen. La escenografía virtual. El concepto visual. El proceso de diseño: de la idea hasta su realización. Etapas del desarrollo de un proyecto. Técnicas tradicionales y modernas de diseño. El diseño escenográfico. Tipos de decorados. Elementos escenográficos. Técnicas constructivas. El vestuario y su significación conceptual. Personaje, caracterización y diseño de vestuario. El color y la textura. Los géneros y el vestuario. Los vestuarios de época. El maquillaje. Caracterizaciones. Efectos especiales. Peinados y pelucas

<b>MATERIAS</b>	<b>GESTIÓN Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL</b> Código Guaraní: EL556
<b>OBJETIVOS</b>	Conocer términos, modismos y metodología de la producción audiovisual, comprendiendo la importancia de la Gestión en el proceso de producción para resolver problemáticas reales del mundo laboral
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Definición de producción audiovisual, Desarrollo de ideas y evaluación de necesidades, Diseño de producción. Locaciones, Casting, Recursos técnicos, creativos y financieros, Etapas y tareas de la producción de campo: preproducción I rodaje I postproducción; planificación y proyección de la producción, producción según los formatos, soportes y géneros. LA Producción de campo, modos de organización de la producción -enfocada en cortometrajes- plan de producción, desgloses de producción - generales y por área, plan de rodaje, trabajo en equipo, La producción de campo y su entorno: Estadísticas de producción, Sistema económico básico, Salas y Pantallas

<b>MATERIAS</b>	<b>GUION II</b> Código Guaraní: EL418
<b>OBJETIVOS</b>	Conocer y comprender, en un marco teórico, el alcance del documental dentro del ámbito de los medios audiovisuales, desde sus orígenes en los más tradicionales hasta su repercusión y reformulación interactiva en los nuevos medios
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Guion documental. Investigación. Guion educativo. Adaptación de contenidos didácticos. Géneros televisivos. Adaptación y versión televisiva. Formatos televisivos. Principios y recursos. La estructura narrativa. La organización temporal. Figuras clásicas del montaje temporal. La progresión dramática. Análisis de ejemplos y valoración. Elección de texto. Lectura y análisis del texto. Diseño de la puesta en escena. Puesta de cámara y puesta en acción. Análisis visual, dramático y expresivo de la puesta

<b>MATERIAS</b>	<b>HISTORIA ANALÍTICA DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES II</b> Código Guaraní: EL431
<b>OBJETIVOS</b>	Presentar el desarrollo del lenguaje audiovisual en sus diversos formatos como expresiones artísticas a través de su desarrollo en el tiempo, desde los principios de los años 70's hasta la actualidad.
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	La representación televisiva. Orígenes y evolución. Paleo y neo televisión. Tendencias actuales. Lo audiovisual en los nuevos medios digitales. Los juegos interactivos. Desarrollo del mercado de los diseños audiovisuales. Perspectivas de Internet. Nacimiento y desarrollo de los medios en la Argentina. Situación actual en el contexto regional y mundial. Estudio de proyectos que han conformado un universo expresivo característico, en diferentes formatos audiovisuales

<b>MATERIAS</b>	<b>DIRECCIÓN ACTORAL</b> Código Guaraní: EL428
<b>OBJETIVOS</b>	Presentar las diferentes corrientes de actuación de teatro y cine; introduciendo al/a la estudiante en la identificación de las herramientas y dispositivos para la dirección y actuación frente a cámara
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Concepto de encuadre y composición, el/la actor/actriz y su trabajo para cámara. Planteo y resolución de unidades dramáticas con personajes Las indicaciones en el set. Concepto y trabajo del plano secuencia. Dirección y puesta en escena del plano secuencia. Ejercitación de trazos escénicos y movimientos de cámara, con diálogos, posiciones y referencias de iluminación. Conocimientos básicos y aprovechamiento de la fragmentación de la imagen y del espacio conforme a la gramática del lenguaje audiovisual. Diferencias entre actuación en vivo y actuación frente a cámara. Los roles en la producción cinematográfica. La escena y su dinámica de ensayo. Los vínculos entre los personajes. Las marcaciones, distintos estilos y métodos. Las indicaciones en el set. Conocimientos básicos y aprovechamiento de la fragmentación de la imagen y del espacio conforme a la gramática del lenguaje

<b>MATERIAS</b>	<b>TALLER DE DISEÑO AUDIOVISUAL III (TDA III)</b> Código Guaraní: EL557
<b>OBJETIVOS</b>	Desde la perspectiva de los medios integrados y el pensamiento proyectual en el diseño audiovisual crear productos audiovisuales para diversas plataformas, considerando y aprovechando las características propias de cada una
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Entorno audiovisual contemporáneo digitalización y convergencia. Transmedia, crossmedia y multimedia: definición, origen, similitudes y diferencias- Estructuras narrativas transmediales. Interrelaciones entre textos audiovisuales y otras formas textuales en las estructuras transmedias. 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) Proyecto TDA: Diseño Serial para web.

<b>MATERIAS</b>	<b>TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL</b> Código Guaraní: EL413
<b>OBJETIVOS</b>	Conocer la evolución de los formatos audiovisuales analógicos y digitales. Adquirir los conocimientos sobre técnicas y equipos para la captación de sonido e imagen, así como adiestrarse en el uso, cuidado y mantenimiento del equipamiento
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Lo analógico y lo digital. Definiciones de hardware y software. Tecnologías de registro de imagen y sonido. Tecnología de tratamiento del sonido y la imagen. Cámaras, micrófonos y accesorios. La imagen y el sonido digital y el tratamiento del registro analógico. Tecnología especial para televisión y televisión en vivo. Nociones básicas de electrónica y programación. Los diferentes formatos de producción y distribución de lo audiovisual y la tecnología que los sustentan. La adaptación a diferentes técnicas y la producción de sentido. Análisis de las diferentes interfases hombre/tecnología. Paradigmas. Tecnología informática de la comunicación masiva. Análisis de software relacionado

<b>MATERIAS</b>	<b>LENGUAJE VISUAL II</b> Código Guaraní: EL405
<b>OBJETIVOS</b>	Desde un marco proyectual e interdisciplinario, Incrementar el alfabetismo visual en los/as estudiantes, desarrollando el pensamiento crítico y reflexivo acerca de lo visual en sus aspectos culturales y comunicacionales.
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Creatividad e innovación. Simetría: operaciones combinadas. Formas de mirar y representar: estructura, luz y sombra, el todo y la parte, fondo y figura, objeto y contexto. Técnicas gráficas: tipologías secas, húmedas y combinadas. Leyes de transformación sistemática. Series de figuras. Tramas: estructuras de repetición como generadoras y reguladoras de unidades visuales. Operaciones de generación. Transformaciones dinámicas. Espacio bi-tri dimensional. Espacio gráfico: indicadores de espacio. Tridimensión. Planos seriados. La imagen contemporánea en medios audiovisuales

<b>MATERIAS</b>	<b>ÉTICA Y LEGISLACIÓN PROFESIONAL</b> Código Guaraní: EL436
<b>OBJETIVOS</b>	Obtener conocimientos acerca de la normativa que hace a la industria audiovisual a fin de poder desarrollar responsablemente y dentro de un marco de legalidad todo tipo de proyectos y producciones audiovisuales en un encuadre ético y legal.
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Normas que hacen a la actividad del profesional, a su relación con terceros y a la relación con los productos. Tareas y responsabilidades del productor según el medio. La cuestión ética de la producción. El derecho. Orígenes y evolución de los regímenes jurídicos. Los medios de comunicación y el derecho. La necesidad de las normativas. La libertad, su ejercicio y sus limitaciones. La cuestión ética en la comunicación. Las regulaciones. La ley de radiodifusión. Derecho y actividad de tele y radiodifusión. Propiedad intelectual y derecho penal. Medios y derecho civil y laboral. Normativos de la legislación y el derecho de la cultura

<b>MATERIAS</b>	<b>TALLER DE DISEÑO AUDIOVISUAL IV (TDA IV)</b> Código Guaraní: EL567/EL558
<b>OBJETIVOS</b>	Desde la perspectiva de los medios integrados y el pensamiento proyectual en el diseño audiovisual desarrollar, producir y realizar productos audiovisuales basados en la búsqueda de un estilo propio en la Orientación elegida.
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Gestión de Diseño Audiovisual. Introducción al Desarrollo de Proyecto Audiovisual (DPA). Investigación para proyectos audiovisuales (búsquedas de material, entrevistas, por ej.)- Proyecto del TDA IV: Género, Duración y Formato libre: animación, ficción, experimental, fotonovela, institucionales, trailers, videoarte, videoclips, documentales, noticiero, reality, programas de piso, en vivo, etc.

<b>MATERIAS</b>	<b>TRABAJO SOCIAL AUDIOVISUAL</b> Código Guaraní: EL445
<b>OBJETIVOS</b>	La presente materia aborda el Programa de Trabajo Social (PTS) como práctica formativa obligatoria, cuyo objetivo fundamental es que el/la estudiante universitario asuma un compromiso social con el entorno. El propósito establecido es acompañar la resolución de problemas de la comunidad, en particular de los sectores más vulnerables, 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, desde la perspectiva audiovisual.
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Qué es el trabajo social, especificidad y campo de acción; construcción y conocimiento de lo social, individuo, grupo y sociedad; sus mutuas interrelaciones. Identificación de necesidades culturales; proyectos culturales y sociales; estrategias de intervención individual y grupal; desarrollo de proyecto socio cultural.

<b>MATERIAS</b>	<b>ARTE Y CÓDIGO CREATIVO I</b> Código Guaraní: EL565
<b>OBJETIVOS</b>	Introducción a la lectura y escritura de software para la creación de visuales básicas fijas y animadas. Conocer la estructura general del código y sus partes, los elementos del código, las funciones, los parámetros, las variables, cómo escribir el desarrollo de decisiones lógicas y de estructuras de repetición
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Análisis de las formas artísticas basadas en las nuevas tecnologías audiovisuales. Los conceptos de arte. Aplicación a formatos experimentales y comerciales. Video arte. Bases artísticas de los procedimientos de tratamiento de la imagen. El trabajo sobre y con la imagen. Creación y experimentación. Diseño y ejecución de proyecto. Programación para audio y visuales. Se exploran lenguajes de programación mayores como java y/o C/C++. Programación creativa visual con código informático. Pensamiento lógico. Razonamiento. Instrucciones. Algoritmos. Gramática de un código. Funciones gráfica. Elementos visuales básicos. Tratamiento de color. Funciones, variables, parámetros, loopings, disparadores. Repetición. Recursión. Complejidad. Animación. Interactividad



<b>MATERIAS</b>	<b>CULTURA VISUAL</b> Código Guaraní: EL573
<b>OBJETIVOS</b>	Presentar el espesor histórico del mapa de los estudios que dibujan las ciencias humanas y sociales interpretando aspectos del universo verbal/visual contemporáneo en la perspectiva de las revisiones conceptuales canónicas así como más recientes sobre imágenes, textos y cultura, para posibilitar el análisis y la comprensión de las implicancias socio-culturales de la dialéctica entre visibilidad e invisibilidad en la que se inserían las imágenes
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	La cultura visual y las humanidades. Introducción crítica a los postulados básicos de los estudios de cultura visual en el contexto de la historiografía del arte (desde G. Vasari y J. J. Winckelmann hasta L. Marin y W. J. T. Mitchell, pasando por H. W61fflin y E. Panofsky, entre otros). Momentos clave de la historia conceptual de la imagen a través de las artes y los soportes materiales/virtuales. El "ojo de la época" (M. Baxandall) como categoría central de una historia de la mirada (M. Jay). Representación, visualidad y espacio, los museos imaginarios (A. Warburg y A. Malraux) a través de la "alta" cultura y la cultura popular. Recientes aportes teórico-críticos a considerar en el examen e interpretación de la cultura visual moderna y contemporánea (H. Belting, P. Burke, F. Haskell, J. L. Brea, A. M. Guasch, entre otros a considerar según fecha de los cursos)

<b>MATERIAS</b>	<b>SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN DIGITAL</b> Código Guaraní: EL574
<b>OBJETIVOS</b>	Que comprendan las posibilidades de integración e interacción entre las diferentes disciplinas del campo plástico como la pintura, la fotografía, la escultura, la instalación, y su relación con la representación digital. Que empleen herramientas gráficas digitales para optimizar y completar sus trabajos tanto de Dibujo como de otras materias que lo requieran
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Problemática de la representación. Problemática del espacio. Códigos de la representación en la construcción del espacio gráfico. Recorrido de la problemática en el arte contemporáneo. Procedimientos y materiales. Perspectiva, axonometría. Los sistemas como recursos comunicacionales y como herramientas registradora de los procesos productivos. Geometría dinámica.

<b>MATERIAS</b>	<b>MONTAJE Y EDICIÓN DIGITAL</b> Código Guaraní: EL417
<b>OBJETIVOS</b>	Comprender los principios del montaje como esencia de/lenguaje audiovisual y la importancia de su diseño desde la instancia de guion.
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Principios del montaje. Uso formal y expresivo. Organización del material. 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. Montaje y género. Utilización en cine y TV. Las tecnologías de edición. Softwares de producción

<b>MATERIAS</b>	<b>PRODUCCIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS AUDIOVISUALES</b> Código Guaraní: EL440
<b>OBJETIVOS</b>	Diseñar un proyecto audiovisual desde que surge la idea hasta su ejecución proyectando un formato con accesibilidad a mercados audiovisuales.
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Diseño de producción. Análisis de los diversos aspectos del financiamiento, la producción industrial y la comercialización de los proyectos audiovisuales. La organización profesional de la producción. El trabajo en equipo. 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. La relación con el cliente. Formas de comercialización. Acercamiento a la estructura, organización y funcionamiento de las empresas audiovisuales. Alternativas de financiamiento: ej. Ideame. Modelos de negocios y métodos de casos. Delivery nacional e internacional, marketing y herramientas de ventas: pressbook, presskit, páginas web, tráiler, teaser, work in progres, pitching, carpetas de negocios y mercados de ventas. El público objetivo. El entorno. Los atributos de una obra audiovisual como producto. Distribución: Distribuidores y exhibidores como aliados. El ciclo de vida del producto. Elementos básicos: Título, Sinopsis, Tag-line, Slogan, Keyart o cartel, Spot. Productor Transmedia y nuevas formas de pensar la producción y comercialización

<b>MATERIAS</b>	<b>POST PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL</b> Código Guaraní: EL563
<b>OBJETIVOS</b>	Conocer las herramientas y metodologías disponibles para la realización de efectos visuales, durante la postproducción, antes de iniciar la tarea de rodaje e inclusive durante la generación de un guion
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Flujo de trabajo generales de Audio y Video, Flujo específicos para los equipos disponibles o accesibles. Planificación de la posproducción desde la preproducción. Pixel, bits por pixel, resolución, aspecto de pixel, muestreo de color, unidades de memoria (bit, byte, kB, mB, etc) Codecs: de captura, intermediarios digitales, de distribución. Composición multicapa. Modos de composición (suma, multiplicado, etc.). Mate de Seguimiento. Incrustación por color (chroma key), por luminancia, etc. Seguimiento (tracking) 1, 2 Y 4 puntos. Seguimiento planar. Títulos y gráfica en movimiento. Aspectos técnicos y estéticos. Corrección de color: Curvas, niveles, 3 ruedas de color, etc. Instrumentos de medición: Vectorscopio, monitor de forma de onda, rgb, etc.

<b>MATERIAS</b>	<b>NARRATIVA TRANSMEDIA</b> Código Guaraní: EL559
<b>OBJETIVOS</b>	Incentivar la reflexión crítica sobre el fenómeno de las narrativas transmedia a partir del debate y la revisión de experiencias propias, estimulando el trabajo creativo a través del desarrollo de un proyecto audiovisual transmedia.
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Narraciones transmedias en la antigüedad. Homo Fabulator: narraciones y concepción del universo. La mediamorfosis. El Megarrelato. Convergencia mediática. Definición e historia del concepto "transmedia". Diferencias las nociones de transmedia, multimedia y crossmedia. Crisis del régimen escópico moderno. Impacto de lo digital en la comunicación. Ecosistemas mediáticos. Pantallas y medios. Hibridaciones y mutaciones del ecosistema mediático. Broadcast y narrowcast. El prosumidor. Migración de audiencias. Cultura fan. Estructura y características del universo transmedia y su contenido. La construcción de un Mundo. Inmersión. Expansión. Extrabilidad. Continuidad y fragmentación. Interactividad. La composición digital y el diseño de interfaces físicas y gráficas. La interfaz gráfica como imagen-instrumento. La interfaz física como objeto/espacio del discurso. Transmedia y mainstream. Transmedia y narraciones alternativas. Transmedia y publicidad: Marcas de amor. Estructuras hipertextuales. Estructuras de las interfaces. Diferencias narrativas para diferentes medios y pantallas: como construir para cada tipo de medio y espectador (largometrajes, cortometrajes, series, web series, branded content, juegos de realidad aumentada, videojuegos, comics, blogs, videoblog, redes sociales, novelas, cuentos, revistas, publicidad, etc)

<b>MATERIAS</b>	<b>TRABAJO FINAL DE LICENCIATURA</b> Código Guaraní: EL446
<b>OBJETIVOS</b>	Intensificar conocimientos y experiencias en un área específica de todas las transitadas, donde el/la estudiante presenta el resultado de una investigación, producción y/o realización original acotada y demuestra destreza en el manejo conceptual y metodológico de la disciplina elegida.
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	<p>Para obtener el título de Licenciada/o en Diseño Artístico Audiovisual, el/la estudiante deberá cumplimentar los requisitos de aprobación de todas las asignaturas del Plan de Estudios. Una vez aprobadas las mismas, deberá defender su Trabajo Final de Licenciatura, el que deberá haber sido realizado bajo la supervisión de un/a docente de la carrera, en un lapso no menor a dos (2) meses ni superior a ocho (8) meses.</p> <p>El Trabajo Final de Licenciatura podrá categorizarse en alguna de las siguientes modalidades:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Intervención profesional: Siendo estas el conjunto de las actividades que los/las estudiantes de la Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual de la Universidad Nacional de Río Negro podrán realizar en sectores productivos y/o de servicios, o bien en proyectos concretos desarrollados por la Universidad para estos sectores o en cooperación con ellos. En este caso el resultado de la intervención puede comprender la presentación de informes técnicos; análisis y/o revisiones de procedimientos; propuestas de mejoras de procesos y/o de servicios, o producciones audiovisuales.</li> <li>Investigación: Pretende intensificar conocimientos y experiencias en un área específica de todas las transitadas, donde el/la estudiante presenta el resultado de una investigación, producción y/o realización original acotada.</li> </ol>

	<p>En todos los casos el Trabajo Final deberá ajustarse al reglamento que se dicte a tal efecto.</p> <p>El Trabajo Final de la Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual puede ser realizado de manera grupal o individual, pero su defensa será en todos los casos Individual.</p>
--	--

<b>MATERIAS</b>	<b>PINTURA</b> Código Guaraní: EL420
<b>OBJETIVOS</b>	Que adquieran una formación de base que les permita elaborar estrategias de creación de imágenes aplicando los recursos propios de la bidimensión, a través de medios pictóricos, así como fotográficos o digitales
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Proceso creativo a partir de la experimentación con los materiales y técnicas tradicionales y no tradicionales. Elementos básicos del lenguaje pictórico. Introducción a la problemática de la pintura hoy. Introducción a la problemática de la representación. Introducción a la problemática del color. Procesos de experimentación, producción y reflexión. Problemática del espacio. Organización del espacio pictórico. Problemática del color. Análisis de obras de diferentes períodos históricos y la relación entre lo sintáctico y lo semántico

<b>MATERIAS</b>	<b>VIDEO INSTALACIÓN Y TIEMPO REAL</b> Código Guaraní: EL564
<b>OBJETIVOS</b>	Entender las presentaciones y performances en tiempo real como parte de una investigación colectiva continua que absorbe sus orígenes e inspiración en el video arte experimental. Capacitarse en la manipulación de material audiovisual con herramientas digitales y técnicas que potencian la experimentación en tiempo real. Capacitarse en la creación y el armado de herramientas digitales para la concreción de presentaciones innovadoras
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Materia que capacita a los estudiantes en desarrollos audiovisuales de vanguardia e incorpora técnicas enseñadas en centros mediáticos que marcan el arte contemporáneo de hoy. Se estudian ejemplos de video arte y video arte e instalación, video artistas. Ejemplos históricos y contemporáneos. Se estudian herramientas de software modular que posibilitan la alteración de un input de video. Programación modular básica para la imagen, (colores, capas, máscaras, niveles, etc.) alteración de tiempos o conexión con input de audio, modulación, modulación en 3D, generación de múltiples, programación para división en pantallas, conexión interactiva con audio o inputs de distintas datas (ej. cámara como sensor de posición, color, etc.) para proyecciones interactivas en fachadas, escenografías, cuerpos de danza, etc. Esta materia es especialmente interesante para aquellos que deseen experimentar con el medio audiovisual en tiempo real, expandir las posibilidades visuales aprovechando la flexibilidad digital para conectar inputs y transformar los outputs (trabajo con controladores externos como joysticks, teléfonos celulares, etc.) y para aquellos que quieran aplicar su creatividad en performances, coreografías o presentaciones visuales

<b>MATERIAS</b>	<b>ARTE Y CÓDIGO CREATIVO II</b> Código Guaraní: EL568
<b>OBJETIVOS</b>	Desarrollar investigaciones visuales utilizando las posibilidades de la escritura de código y las capacidades informáticas para generar trabajos artísticos que aprovechen la complejidad de diseño que permite el campo digital. Desarrollar trabajos que estudian la recursión como elemento de diseño. Estudiar el código presente en la vida real, el crecimiento biológico y desarrollo natural. Simular sistemas reales presentes en nuestro mundo natural
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Programación para audio y visuales. Se exploran lenguajes de programación mayores como java y/o C/C++. Programación creativa visual con código informático. Pensamiento lógico. Razonamiento. Instrucciones. Algoritmos. Gramática de un código. Funciones gráficas. Elementos visuales básicos. Tratamiento de color. Funciones, variables, parámetros, loopings, disparadores. Repetición. Recursión. Complejidad. Animación. Interactividad

<b>MATERIAS</b>	<b>TEORÍA Y ESTÉTICA CINEMATOGRÁFICA</b> Código Guaraní: EL560
<b>OBJETIVOS</b>	Ofrecer marcos de referencia sobre los fenómenos audiovisuales contemporáneos a partir del estudio de diversas teorías cinematográficas y audiovisuales desde una perspectiva histórico analítica
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Definición de Teoría. Definición de Estética. Estética general y estética de género. Teorías estéticas cinematográficas y Teorías estéticas audiovisuales. Tradiciones y debates teóricos que han influido en la formación de la Teoría del cine. Enfoques de las teorías del cine: ontológicos, semióticos y procesos de recepción. Estética: lo objetivo y lo subjetivo, lo sensorial y el pensamiento. La experiencia tecnoestésica y las materialidades del discurso audiovisual. Inicios de la teoría cinematográfica. Debates en torno al concepto de realismo. Los teóricos realistas. El Realismo de Siegfried Krakauer: realidad y sociedad. El realismo de André Bazin: realidad y verdad. Posguerra la búsqueda de autenticidad en el cine italiano. Rasgos del Neorrealismo Italiano. El Formalismo ruso. Influencias de Saussure. Formalismo, cine y revolución bolchevique. Los directores-teóricos y el montaje como base de la construcción cinematográfica. Kulechov: montaje como organizador del sentido. Pudovkin: los protocolos de organización de la mirada y la continuidad espacial. Vertov: la exploración sensorial. Eisenstein: el fragmento, el conflicto y el montaje. Influencia de los Directores-teóricos soviéticos en poéticas y producciones posteriores. Francia a finales de los años '50: existencialismo, juventud, cineclubs y Cahiers du cinema. Astruc y el Camera stylo: la puesta en escena como escritura. Surgimiento de la Teoría de Autor. Mapa geopolítico de posguerra: El tercer mundo. El gusto espectral colonizado. Movimientos descolonizadores y cine en Latinoamérica. Argentina: cine y revolución. Brasil: las estéticas de Glauber Rocha. Cuba: la aspiración de un cine de y para el pueblo. Bolivia: reflexiones del grupo Ukamau sobre la producción, la distribución y la exhibición. Chile: la Unidad Popular. Experimentación cinematográfica y luchas populares. Tensiones entre narrativa tradicional y narrativa transmedia. Narrativas transmedias y reconfiguración del espectador. Narraciones abiertas a marcación

<b>MATERIAS</b>	<b>CONTENIDOS Y MODELOS DIGITALES</b> Código Guaraní: EL561
<b>OBJETIVOS</b>	Incorporar rutinas productivas vinculadas a los en tomos digitales, promoviendo la creatividad en escenarios de comunicación multimodal y formatos convergentes, incentivando la concreción de experiencias innovadoras
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Qué es una experiencia digital. Historia de los medios y los formatos en la era digital. Cómo se integra la creatividad online y offline. Realidad aumentada. Periodismo de inmersión. El triunfo del usuario: la/el fan fiction. La cuarta pantalla y su impacto en la industria comunicacional. Experiencias transmedia. Nuevas narrativas en el periodismo digital. Líneas de tiempo dinámicas, condensación informativa e impacto visual. La navegación por silos. Internet abierta y plataformas cerradas (Facebook, Twitter, Medium, QZ, etc.). La figura del prosumidor en ambientes de comunicación interactiva. Lógicas multimodales, espacios hipermedia, webperiodismo. Cómo cotizar la creación de aplicaciones. Integración de las aplicaciones con una estrategia digital. Ejemplo de Casos. Criterios de validación de fuentes en medios digitales. Cómo interactuar con las áreas Creativas, Contenidos y Tecnología

<b>MATERIAS</b>	<b>ANIMACIÓN</b> Código Guaraní: EL435
<b>OBJETIVOS</b>	Presentar la animación como herramienta artística para la comunicación y como arte audiovisual con un lenguaje propio; asimilando las aplicaciones técnicas y potencialidades de las herramientas de la animación para su aplicación en todas las ramas de la comunicación audiovisual
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Concepto de animación. Animación analógica. Animación y video digital. Introducción al entorno tridimensional. Animación 2D y animación 3D. El sistema de coordenadas tridimensional. Elementos que componen una escena. Tipos de archivos. El control de la visualización. Composición digital. Uso en cine, televisión y publicidad. El entorno de la animación. Los controles y configuración del tiempo. El método de la animación

<b>MATERIAS</b>	<b>DISEÑO GRÁFICO</b> Código Guaraní: EL419
<b>OBJETIVOS</b>	Brindar herramientas teórico-prácticas básicas del diseño gráfico para su implementación específica en el campo profesional del diseño audiovisual
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	La importancia de la función como la base del diseño. El contenido, el usuario, la percepción visual: distancia y tiempo. La organización visual de la información. Taller de producción tipográfica. Conocimientos prácticos sobre el manejo de las herramientas adecuadas para la realización en diseño gráfico. Aplicación en diseño web y arte mediático

<b>MATERIAS</b>	<b>INGLÉS INTEGRAL I</b> Código Guaraní: L0002
<b>OBJETIVOS</b>	Desarrollar la competencia comunicativa oral y escrita integrando las cuatro habilidades (comprensión lectora y auditiva, producción oral y escrita) de modo que el/la estudiante sea capaz de interactuar en entornos académicos y/o profesionales con el grado de adecuación discursiva requerido por la situación
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Adquisición de la competencia comunicativa en relación con ciertos géneros ligados al campo disciplinar. Estrategias de comprensión auditiva: predicción, inferencia, detección de información general y específica. Estrategias para desarrollar la fluidez en las presentaciones orales propias del campo académico: pronunciación, recursos de organización de la información (marcadores discursivos, elaboración de un guión para estructurar la exposición, etc.) más frecuentes. Principales géneros académicos a abordar (acordes a cada campo disciplinar), a) orales- intercambios informales en congresos y situaciones laborales, entrevista laboral, etc.; b) escritos (currículum vitae, resumen, etc.)

<b>MATERIAS</b>	<b>INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS</b> Código Guaraní: EL566
<b>OBJETIVOS</b>	Comprender el rol del/de la Diseñador/a de Videojuegos, estudiar y descomponer los juegos en sus elementos mínimos, Aprender el manejo de conceptualización, prototipado y playtesteo para poder establecer los lineamientos de sus propios diseños.
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Definición del concepto de juego. Historia de los Videojuegos. Influencia de los videojuegos en el desarrollo social y tecnológico. Mapa de la industria de Videojuegos a nivel mundial. Proyección futura de los Videojuegos. Análisis de los juegos como productos. Géneros de juegos y sus particularidades. Similitudes con las teorías y estéticas cinematográficas, diseño de escenarios y diseño de personajes. Creación de historias y su verosímil. El proceso de diseño conceptual. Reglas y normas de los juegos. Sistemas de puntuación. Personajes e historias. El equipo de trabajo en el desarrollo de juegos. El/La líder de proyecto y su interacción con el equipo. Proceso de desarrollo de una idea hasta la concreción del proyecto. Tipos de Juegos. Guion para Juegos. Juegos para Dispositivos móviles.

<b>MATERIAS</b>	<b>DISEÑO DE POSTPRODUCCIÓN</b> Código Guaraní: EL562
<b>OBJETIVOS</b>	Diseñar la postproducción desde la etapa de guion y desarrollar labores de postproducción digital integrando los conocimientos adquiridos en otras asignaturas.
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Composición multicapa 3d. Seguimiento 3d. Partículas 3d. Efectos visuales avanzados. Corrección de color avanzada: secundarios (cambio de color selectivo), seguimiento, máscaras, viñetas, desenfokes, estéticas (looks). Composición por nodos. Diseño, Profundización y entrenamiento en el trabajo de postproducción, edición, tratamiento de imagen y sonido, titulación. Coordinación de postproducción. Timeline. Cortes. Superposiciones y desplazamientos. El campo de la post producción. Historia. Sus etapas: Edición, composición, (dosificación, trucas, títulos) Post de sonido. Post producción para cine y video. Contratación de servicios Video y TV analógica digital, formatos. El time code, su uso e importancia para la post producción. El Time code en los registros tapeless. El video assist y la edición en campo. Archivos y formatos digitales. Formatos de grabación tapeless. El keycode, El EDL (Edit decisión list) y la lista de corte de negativo, os diferentes flujo s de trabajo (Workflow) Edición con Avid y Premiere Pro y Final Cut. Edición Multicámara.

<b>MATERIAS</b>	<b>ARTE CONTEMPORÁNEO</b> Código Guaraní: EL575
<b>OBJETIVOS</b>	Esta asignatura se sitúa en el marco de las corrientes teóricas intersticiales (Estudios Culturales, Estudios Visuales, Audiovisuales y Sensoriales) y asume el carácter complejo de las tendencias artísticas de nuestra contemporaneidad, en cuanto a su concepción y materialidad. Por ser una asignatura de final de carrera, se propone que el/la estudiante reflexione en su hacer acerca de los orígenes y relaciones con prácticas artísticas y concepciones estéticas pm-existentes, que conozca los vínculos posibles entre distintas áreas disciplinares y reconozca su carácter de productor, situado en un contexto artístico complejo.
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	Introducción al Arte Contemporáneo. Siglo XIX en Europa y América. Revoluciones, tecnología y su relación con el arte. Nuevos circuitos de arte, la especialización de la crítica y la ampliación del público. Neoclasicismo, Romanticismo y Realismo. La influencia de la fotografía y la crisis del paradigma mimético en arte: el Impresionismo. Rupturas de fin de siglo en el arte europeo. El Post-impresionismo como manifestación de las búsquedas artísticas individuales del siglo XIX: positivismo y romanticismo. El arte de los siglos XX y XXI. Movimientos artísticos, estilos y tendencias en arte, local, regional e internacional. La pervivencia de las disciplinas tradicionales. Arte y objeto: el collage, el ready-made, las instalaciones, compresiones, empaquetamientos y otras manifestaciones contemporáneas. Arte y utopía: las vanguardias artísticas de principios del XX, la mirada contemporánea sobre la ciudad. Arte y urbanismo. Arte y naturaleza: el paisajismo en pintura y arquitectura. La escultura como campo expandido, la mirada romántica en la contemporaneidad. Arte y tecnología: propuestas constructivas de las vanguardias rusas, modernismos, arte digital, instalaciones multimedia. Arte y ciencia: la ruptura de las fronteras disciplinares en el contexto posmoderno, relación con las vanguardias del siglo XX.



<b>MATERIAS</b>	<b>INGLÉS INTEGRAL II</b> Código Guaraní: L0003
<b>OBJETIVOS</b>	Perfeccionar la competencia comunicativa oral y escrita integrando las cuatro habilidades (comprensión lectora y auditiva, producción oral y escrita) de modo que el/la estudiante sea capaz de interactuar en entornos académicos y/o profesionales con el grado de adecuación discursiva requerido por la situación.
<b>CONTENIDOS MÍNIMOS</b>	<p>Profundización en estrategias de comprensión auditivas: predicción, inferencia, detección de información general y específica. Profundización de estrategias para desarrollar la fluidez en las presentaciones orales propias del campo académico: pronunciación, recursos de organización de la información (marcadores discursivos, elaboración de un guión para estructurar la exposición, etc.) más frecuentes.</p> <p>Comprensión lectora y producción escrita de géneros más complejos en entornos académicos. Principales géneros académicos a abordar (acordes a cada campo disciplinar)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Orales (exposición de ponencias, etc)</li> <li>b) Escritos (Ensayo académico, etc. )</li> </ul>