



## RESOLUCIÓN CSDEyVE N° 049 I

Viedma, 20 DIC 2021.

**VISTO**, el Expediente N° 1090/2017 del registro de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE RÍO NEGRO, las Resoluciones UNRN N° 30/2008 y N° 1097/2010, la Resolución CDEyVE N° 117/2017, las Resoluciones CSDEyVE N° 010/2018, N° 030/2020 y N° 032/2019, la Resolución CDEyVE AND UNRN N° 20/2021, y

### **CONSIDERANDO**

Que por Resolución UNRN N° 30/2008 se creó la carrera Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual en el ámbito de la ciudad de El Bolsón de la Sede Andina y se aprobaron los fundamentos, objetivos y plan de estudios de la carrera.

Que mediante Resolución UNRN N° 1097/2010 se modificó el plan de estudios original cuyo reconocimiento oficial fue otorgado por Resolución N° 812/2011 del Ministerio de Educación de la Nación.

Que mediante las Resoluciones CDEyVE N° 117/2017, CSDEyVE N° 010/2018 y N° 032/2019 se aprobó una modificación estructural del plan de estudios de la carrera.

Que mediante Resolución N° RM. N° 316/2020 el Ministerio de Educación de la Nación otorgó nuevamente el reconocimiento oficial y la consecuente validez nacional al título de Licenciado/a en Diseño Artístico Audiovisual y de Técnico/a Universitario/a en Diseño Audiovisual que expide la UNIVERSIDAD NACIONAL DE RÍO NEGRO.

Que la Resolución CSDEyVE N° 030/2020 aprobó la carga horaria, denominación de asignaturas, objetivos de formación y contenidos mínimos de las tres opciones curriculares para la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés aplicable a las carreras de grado de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE RÍO NEGRO.

Que las Direcciones de Carrera y Escuela de forma conjunta con sus Consejos Asesores definieron la opción curricular para la carrera conforme a las opciones curriculares para la enseñanza del idioma inglés aprobadas por Resolución CSDEyVE N° 030/2020.



Que la Dirección de Planes de Estudio mediante Nota DPEyD N° 382/2021 solicita realizar las adecuaciones que requiera la aplicación de la mencionada normativa.

Que la Secretaría de Docencia, Extensión y Vida Estudiantil de la Sede en conjunto con la Dirección de la Escuela de Artes ha impulsado la adecuación de las carreras a la mencionada Resolución.

Que la Dirección de Planes de Estudio incorpora una propuesta el plan de transición y caducidad en el marco del proceso de migración al sistema SIU Guaraní 3 y de calidad de datos y dictamina favorablemente sobre la viabilidad técnica de la propuesta.

Que por medio de la Resolución CDEyVE AND UNRN N° 20/2021 se dictamina favorablemente sobre la modificación del Plan de Estudios de la Carrera Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual, y el plan de transición y caducidad.

Que la mencionada Resolución incorpora modificaciones al plan de transición, estableciendo la continuidad de los planes 2009 y 2011 en estado no vigente hasta finales del ciclo 2022 y 2023 respectivamente.

Que las modificaciones propuestas afectan al último plan vigente aprobado por Resolución CSDEyVE N° 032/2019.

Que en la sesión realizada el 16 de diciembre de 2021 por el Consejo Superior de Docencia, Extensión y Vida Estudiantil, en los términos del Artículo 13° del Estatuto Universitario, se ha tratado el tema en el Punto 16 del Orden del Día, habiéndose aprobado por unanimidad por parte de las/os integrantes del consejo presentes.

Que la presente se dicta en uso de las atribuciones conferidas por el Artículo 25°, inciso xviii del Estatuto de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE RÍO NEGRO.

**Por ello,**

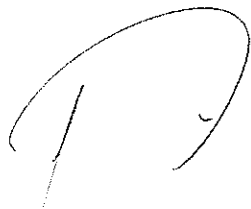
**EL CONSEJO SUPERIOR DE DOCENCIA, EXTENSIÓN Y VIDA ESTUDIANTIL  
DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE RÍO NEGRO**

**RESUELVE:**

**ARTÍCULO 1º.-** Aprobar la modificación del Plan de Estudios de la Carrera Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual, y el plan de transición y caducidad, conforme se detalla en el Anexo de la presente.

**ARTÍCULO 2º.-** Habilitar a la Secretaría de Docencia, Extensión y Vida Estudiantil para la prosecución de los trámites de reconocimiento oficial y validez nacional del título de Licenciado/a en Diseño Artístico Audiovisual y de Técnico/a Universitario/a en Diseño Artístico Audiovisual que expide la UNRN, ante la Dirección Nacional de Gestión Universitaria del Ministerio de Educación de la Nación.

**ARTÍCULO 3º.-** Registrar, comunicar y archivar.



Firmado digitalmente por  
BEZIC Carlos Ruben  
Motivo: Secretario  
de Docencia,  
Extensión y Vida  
Estudiantil  
Fecha: 2021.12.20  
08:52:19 -03'00'



Firmado digitalmente  
por TORRES Anselmo  
Motivo: Rector  
Universidad Nacional  
de Río Negro  
Fecha: 2021.12.20  
11:19:39 -03'00'

**ANEXO - RESOLUCIÓN CSDEyVE N° 049**

<b>SEDE</b>	<b>ANDINA</b>
<b>ESCUELA</b>	<b>ARTES</b>
<b>CARRERA</b>	<b>LICENCIATURA EN DISEÑO ARTÍSTICO AUDIOVISUAL</b>

**PLAN DE ESTUDIOS DE LICENCIATURA EN DISEÑO ARTÍSTICO AUDIOVISUAL**

<b>Denominación de la Carrera</b>	<b>LICENCIATURA EN DISEÑO ARTÍSTICO AUDIOVISUAL</b>
<b>Título que otorga</b>	<b>Licenciado/a en Diseño Artístico Audiovisual</b>
<b>Modalidad de dictado</b>	<b>Presencial</b>
<b>Horas totales de la carrera</b>	<b>2784 horas</b>

<b>TÍTULO INTERMEDIO</b>	
<b>Denominación de la Titulación intermedia</b>	<b>TECNICATURA UNIVERSITARIA EN DISEÑO ARTÍSTICO AUDIOVISUAL</b>
<b>Título que otorga</b>	<b>Técnico/a Universitario/a en Diseño Artístico Audiovisual</b>
<b>Modalidad de dictado</b>	<b>Presencial</b>
<b>Horas totales de la carrera</b>	<b>1664 horas</b>

<p><b>Condiciones de Ingreso</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Poseer título o certificado de Educación Secundaria obtenido en el país, cuya validez esté garantizada por las leyes y normas vigentes.</li> <li>✓ Poseer título o certificado de Educación Secundaria 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 legalizadas.</li> <li>✓ Cumplimentar con los requisitos de ingreso para mayores de 25 años de edad establecidos en la Ley de Educación Superior.</li> <li>✓ 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.</li> </ul>
<p><b>Condiciones de Egreso</b></p>	<p><b><i>Condiciones para obtener el título de Técnico/a Universitario/a en Diseño Artístico Audiovisual:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Haber aprobado las materias del plan de estudios correspondientes al Ciclo Básico de la carrera.</li> </ul> <p><b><i>Condiciones de egreso para obtener el título de Licenciado/a en Diseño Artístico Audiovisual:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tener aprobadas todas las asignaturas y/o espacios curriculares que conforman el Plan de Estudio de la Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual.</li> </ul>
<p><b>Perfil del/de la Egresado/a</b></p>	<p>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.</p>
<p><b>Alcances del título</b></p>	<p><b>Alcances del Título de Técnico/a Universitario/a en Diseño Artístico Audiovisual:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Colaborar en el desarrollo e implementación de proyectos audiovisuales, con énfasis en las temáticas relacionadas preferiblemente, a la Región que habitan.</li> </ul>

- 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.

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pre-producir, producir y postproducir proyectos transmediales para distintas pantallas.</li><li>• Diseñar propuestas en las diferentes áreas de una producción audiovisual, tales como Fotografía, Cámara, Sonido, entre otras.</li><li>• 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.</li><li>• Actuar como jurado en festivales y eventos relacionados con la Industria Audiovisual.</li><li>• Investigar las posibilidades expresivas que ofrecen las nuevas tecnologías y los nuevos lenguajes en Red.</li><li>• Abordar investigaciones en el campo de la creación audiovisual con el fin de hacer nuevos aportes académicos.</li></ul>
--	--

### **Fundamentación de la Carrera**

La carrera de Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual, depende de la Escuela de Artes de la Sede Andina, a la que también pertenecen las carreras de: Licenciatura en Arte Dramático, Profesorado de Nivel Medio y Superior en Teatro, y la Especialización en Docencia y Producción Teatral. Por ello, se puede afirmar que la inserción institucional de la carrera es pertinente.

La Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual se encuentra localizada en una zona turística que resulta tan atractiva como problemática a la hora de decidir radicarse y estudiar en la Región. Entre los datos más preocupantes a la fecha se presenta el escaso número de egresados/as. Se ha observado luego de un seguimiento puntual desde las cohortes del 2009 a la actualidad que los/as Técnicos/as que se han formado en la Carrera han sido absorbidos inmediatamente por la demanda local, que hasta antes de la existencia de la Carrera, no ofrecía profesionales en el área. Actualmente varios/as de los/as estudiantes avanzados trabajan en Canales de TV, y en productoras audiovisuales desde donde generan contenidos.

El Bolsón, en el límite sudoeste de la región Andina de Río Negro, se encuentra rodeado de pueblos y parajes que componen un conglomerado urbano/rural en pleno crecimiento demográfico, con la consecuente dinámica cultural. Actualmente se constituye en la ciudad principal de la Comarca Andina del Paralelo 42o. Podemos citar los municipios de El Maitén, Cholila, Lago Puelo, El Hoyo y Epuyen, y

los parajes El Pedregoso, Entre Ríos, La Isla, todos localizados en la Provincia de Chubut, y parajes Los Repollos y Mallín Ahogado, de la Provincia de Río Negro, que se relacionan a diario con dicha ciudad.

Desde la creación de la Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual, la zona Andina es reconocida además de por su larga historia en lo que respecta a la producción artística y artesanal, a las constantes exposiciones de artes visuales y espectáculos de diversa índole cultural que dan cuenta de un perfil local consolidado sobre la base de su capacidad creativa. En los últimos años se ha destacado por su producción audiovisual, que ha sido reconocida y multipremiada en distintos Festivales Provinciales, Nacionales e Internacionales, convirtiendo a El Bolsón en una referencia Nacional como nuevo nodo de producción audiovisual.

Paralelamente durante 2012, las políticas de fomento en el área de medios comienzan a hacerse visibles en nuestro territorio; el 10 de octubre de 2009 se promulga la Ley n° 26.522 de Servicios de Comunicación Audiovisual, conocida como Ley de Medios -una ley que establece las normas para regir el funcionamiento y la distribución de licencias de los medios radiales y televisivos en la República Argentina- Resulta fundamental tomar en cuenta las nuevas legislaciones y nuevamente rever el plan de estudios de esta perspectiva.

Durante los años 2013 y 2014 la Carrera comienza un proceso más inmersivo de participación en territorio a través de los proyectos de Extensión Universitaria, Trabajo Social y su participación en Festivales Nacional e Internacionales; también es parte del Nodo Andino del Programa Polos, convirtiéndose en un actor importante en la consolidación del mapa de producción de contenidos y de la formación. A partir del 2016 se inicia un proceso paulatino de análisis de distintos factores que inciden positiva y negativamente en la retención/permanencia de la matrícula; entre ellos, se trabaja en detectar los espacios curriculares con alto nivel de ausentismo; posibles causas y motivos para abandonar un espacio curricular; se realiza un análisis año por año, atendiendo al ingreso, la cantidad de materias, comprensión de las formas de acreditación y aprobación de materias, relaciones entre el índice de aprobación y las propuestas organizativas, didácticas, metodológicas y pedagógicas de esos espacios; sumado a la observación del perfil de los/as ingresantes, que año a año va cambiando.

Desde la creación de la Carrera, se ha mantenido una matrícula promedio de 70 ingresantes, lo que nos motiva a profundizar y actualizar los conocimientos que se brindan a través del plan de estudios y a tener en cuenta que los avances tecnológicos, políticos, culturales y legales demandan nuevos desafíos desde el área de los Medios Audiovisuales.

La trayectoria ideal, prescripta y establecida en el plan de estudios ha resultado sustantivamente diferente a la trayectoria real construida por los recorridos de los/as estudiantes. La carrera fue modificada, teniendo en cuenta el análisis de la



documentación recopilada (desde el año 2009), análisis realizado desde la Dirección actual de la Carrera. Consultando al Consejo Asesor de Carrera, Directores/as, Dpto. de Planificación Curricular y Bibliotecas y Dpto. de Alumnos; analizando reportes, estadísticas, versiones disponibles del Plan de Estudio en el SIU Guaraní y el impacto que cada cambio produjo en la carrera y en la administración de la misma.

En aquella reforma de plan, se revisó el perfil del/de la egresado/a y el perfil de la carrera, los objetivos y los alcances del título. Partiendo desde la premisa de mejorar la propuesta curricular y atendiendo los indicadores de desempeño que demostraron falta de interés luego de obtener el título intermedio, el nuevo diseño curricular presenta un verdadero desafío.

Así mismo se produjo una redefinición del perfil del título y el reordenamiento de los contenidos en función del tipo de formación propia de una tecnicatura.

La formación de un/a técnico/a universitario/a en diseño artístico audiovisual tiene como finalidad habilitar para el ejercicio profesional en el marco de las regulaciones y leyes que impactan en esta profesión. La propuesta de formación es principalmente instrumental, orientada fundamentalmente a la práctica y a la capacitación para tareas de carácter operativo. De esta manera se diferencia el sentido formativo y los contenidos de formación del ciclo básico de la carrera de los del ciclo de licenciatura.

Este ciclo prepara al/a la egresado/a para el desarrollo de actividades profesionales complejas en contextos variados que requieren la capacidad para conjugar saberes de tipo técnico, científico, estético y organizativo, entre otros y que permite planificar acciones, definir o desarrollar proyectos, procesos, productos o servicios de la industria audiovisual.

En el ciclo de licenciatura se ofrece una propuesta formativa semi-estructurada que le permite a los/as estudiantes adquirir el saber profesional necesario para el ejercicio de la profesión y al mismo tiempo optar entre dos recorridos de profundización.

Se ofrecen dos recorridos diferenciados (orientaciones): Orientación en Realización y Orientación en Medios Digitales.

La primera se basa en la Industria Cinematográfica, la que con más de un siglo de existencia es la única capaz de poner en marcha otros mecanismos audiovisuales.

A finales del siglo XX el cine como industria ha ampliado sus fronteras al integrarse en un mercado mucho más amplio, el audiovisual, en el que se integran, especialmente, todos los servicios de televisión que, según los países, pueden reunir a las grandes cadenas, los canales independientes, la televisión por cable y por satélite, etc. No se habla exclusivamente de ventanas de comercialización, sino

también de canales de producción, pues desde que la televisión comenzó a necesitar contenidos para cubrir sus programaciones, el sector cinematográfico inició la producción de películas y series específicas para la pequeña pantalla, incrementando su trabajo. Fuente: © revista "Cineinforme", números 743, 748 y 749

Esta realidad demanda un/a REALIZADOR/A que pueda producir desde una mirada de convergencia de medios y desde las narrativas hipermediales; y que a su vez pueda basarse en la sólida formación de los lenguajes audiovisuales que le den la flexibilidad necesaria para producir en el contexto actual, previendo el futuro de los medios por existir.

Y por otra parte, desde la emergente y novedosa Industria del Software se propone un trayecto formativo que profundiza en la realización audiovisual con Medios Digitales.

Si la electricidad y el motor de combustión hicieron a la sociedad industrial posible, el software de manera similar habilita a la sociedad global de la información. Los/as "trabajadores cognitivos", los/as "analistas de símbolos", las "industrias creativas" y las "industrias de servicios", son jugadores económicos claves de la sociedad de la información que no pueden existir sin software.

Este "algo más" es software. Motores de búsqueda, sistemas de recomendación, aplicaciones de mapeo, herramientas de blog, herramientas de subastas, clientes de mensajería instantánea, y por supuesto, plataformas que permiten a otros escribir nuevo software - Facebook, Windows, Unix, Android - están en el centro de la economía, cultura, vida social y, cada vez más, en la política global. Y este "software cultural" - cultural en el sentido de que es usado por cientos de millones de personas y que acarrea "átomos" de cultura (medios e información, además de interacción humana en torno a estos medios e información) - es sólo la parte visible de un universo de software mucho más amplio.

Esta Orientación que profundiza en Medios Digitales será la única oferta académica en este sentido en la Patagonia.

### **Justificación de los cambios propuestos**

La carrera Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual ha transcurrido solo una cohorte desde su último cambio de plan de estudios, por ello, en esta oportunidad ha puesto la mirada en analizar el sistema de correlatividades, la metodología del desarrollo del Trabajo Final de Licenciatura y la orientación y contenidos de aprendizaje de inglés en consonancia con lo resuelto por el CSDEyVE en su Resolución N° 30/2020.

Las modificaciones vinculadas con el sistema de correlatividades, proponen mejorar

la articulación vertical y horizontal de los contenidos a lo largo de las unidades curriculares, facilitando el avance de los y las estudiantes, permitiendo que vayan apropiándose de los conocimientos en forma espiralada y creciente, profundizando los contenidos en saberes previos.

Respecto a la enseñanza de inglés la Universidad Nacional de Río Negro, se ha propuesto redefinir el programa curricular en la oferta de grado del plan de estudios, en la búsqueda de disminuir la disparidad de contenidos, la carga horaria y el propósito de la misma, sistematizando un ordenamiento, mayor especificidad y/o relación con el perfil profesional del/de la egresado/a.

\* Se eliminan las asignaturas (EL577) Inglés I, y (EL578) Inglés II, y se incorporan (L0002) Inglés Integral I y (L0003) Inglés Integral II.

Respecto del Trabajo Final de Licenciatura, una instancia de evaluación universitaria cuya aprobación habilita la obtención del título de grado, se evalúa la metodología de aprobación de la misma, teniendo en cuenta la baja tasa de egreso y considerando que el propósito del Trabajo Final de Licenciatura consiste en guiar y acompañar al/ a la estudiante para la realización de un Trabajo Final que tiene como objetivo principal la intensificación en un área de su interés, se promueve la diversificación de las metodologías de realización y aprobación de esta instancia.

El Trabajo Final de Licenciatura podrá categorizarse en alguna de las siguientes modalidades:

1. 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.

2. 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.

Por ende, a partir de la presente modificación, los/as estudiantes podrán optar por el resultado de una investigación, producción y/o realización original específica ó por una intervención profesional, pero en todos los casos, deben demostrar destreza en el manejo técnico y conceptual de la disciplina elegida.

De acuerdo a los aspectos predominantemente profesionales atravesados/as por el ejercicio de la actividad audiovisual es que en virtud de apoyar el egreso de los/as estudiantes se promueven las intervenciones profesionales en espacios del

quehacer audiovisual contribuyendo a la aplicación integrada en ámbitos de desempeño reales, los conocimientos y las competencias adquiridos durante su formación en función del perfil de egresado/a establecido. Estas instancias profesionales ponen en contacto a los/las estudiantes con la realidad del trabajo profesional, les permite comprender los roles y facilita la identificación de áreas de interés para su futura inserción.

En todos los casos el Trabajo Final deberá ajustarse al reglamento que se dicte a tal efecto.

### **Objetivo General**

Formar un/a Realizador/a de Medios Audiovisuales que pueda integrar las áreas del diseño que forman parte de la creación de discursos audiovisuales desde una perspectiva interdisciplinaria y con una fuerte impronta de su identidad territorial. Se alude a una formación social/humanística, tecnológica y artística, ética y estética; comprometida con la creación audiovisual con responsabilidad social. Un/a Realizador/a que pueda Diseñar Audiovisuales desde las múltiples posibilidades creativas que significa representar su identidad regional con perspectiva universal.

### **Objetivos Específicos**

- Desarrollar en los/as estudiantes capacidades de producción en micro mercados audiovisuales, potenciando las habilidades de creatividad, comunicación y trabajo en equipo.
- Promover la excelencia en el campo del diseño audiovisual y su relación con otros campos profesionales.
- Reflexionar en cada instancia sobre la interfase ser humano/tecnología y su incidencia en la cultura (desde un punto de vista histórico, sociológico y psicológico) teniendo en cuenta que el entorno informático ocupa un espacio creciente en nuestro hábitat.
- Exponer a los/as alumnos/as la problemática actual del campo profesional llevando los conceptos de diseño a la realidad, realizando trabajos prácticos en relación con la comunidad.
- Promover el compromiso de los/as estudiantes, futuros/as profesionales, con la realidad local social y ambiental.

### **Fundamentos curriculares**

La Estructura curricular es de 2 ciclos: Total de horas del Ciclo Básico: 1664 horas  
Total de horas del ciclo de licenciatura: 1120 horas Carga horaria Total: 2784 horas

La nueva estructura curricular de la Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual se organiza en función de una secuencia articulada de conocimientos organizados en dos ciclos que presentan características formativas diferenciadas en función del título al que conduce cada uno. Curricularmente el ciclo y sus propósitos operan como un todo integrador que articula tanto la correlación vertical de los espacios curriculares como la articulación horizontal de los mismos en cada año de la carrera. Como ya se ha descrito en la fundamentación y justificación de los cambios propuestos, la modificación define y diferencia la formación propia y necesaria para un/a técnico/a universitario/a en diseño artístico audiovisual de la formación de un/a licenciado/a en diseño artístico audiovisual.

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 currículo 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).

Complementariamente a la estructura en ciclos, las asignaturas se agrupan en tres campos de formación que definen "tipos de conocimiento" en relación a la función que estos cumplen en el proceso formativo.

### **Campo de la formación General**

Este campo se encuentra privilegiadamente en el ciclo básico de la carrera pero continúa con espacios curriculares en el ciclo de licenciatura. Se orienta principalmente a la formación en habilidades básicas de comunicación y expresión oral y escrita, incluyendo el manejo de un idioma extranjero, así como la formación básica en el lenguaje visual y audiovisual y la formación en historia y teoría del arte.

### Campo de la formación Profesional

Las asignaturas que componen este campo son de carácter eminentemente práctico bajo el formato de taller de diseño. Incluye la formación en la dimensión ética de la profesión y en la legislación que regula el campo así como la posibilidad de transferir conocimiento al medio a través del trabajo social y la producción de conocimiento en la elaboración del trabajo final de grado. Los talleres de diseño operan como espacio articulador horizontal de las asignaturas de la formación básica y la formación profesional ofreciendo problemas y desafíos genuinos en torno a los cuáles poner en juego los conocimientos construidos en ellas. Los espacios de este campo están presentes en todos los años de la carrera ofreciendo experiencias prácticas del diseño audiovisual y la convergencia de medios.

### Campo de la Formación Específica:

Este campo presenta gran cantidad de espacios curriculares y horas de formación. El mismo abarca el abordaje de las herramientas y dimensiones básicas del diseño audiovisual (cámara, sonido, fotografía, guion, montaje, producción y postproducción audiovisual) de manera común a las dos orientaciones.

Por su parte la orientación en producción audiovisual agrega a esos contenidos comunes la profundización en narrativa transmedia, montaje, producción y postproducción de proyectos audiovisuales y teórica estética cinematográfica).

La orientación medios digitales agrega al contenido común la profundización en sistemas de representación digital, instalaciones en tiempo real, diseño de videojuegos y teoría del arte y código creativo en relación a este tipo de producciones audiovisuales.

Es requisito para la obtención del título de Licenciatura la presentación y defensa de un Trabajo Final de Licenciatura, que le permite al/a la estudiante integrar críticamente los conocimientos adquiridos durante la carrera. El Trabajo se realizará bajo la supervisión de un/a docente. El/la estudiantes podrá optar entre una investigación, producción y/o realización original específica ó por una intervención profesional.

MAPA CURRICULAR								
Cód. Mat.	Materia	Año	Cuatr.	Carga Horaria Semanal	Carga Horaria Presencial		Carga horaria a distancia (virtual)	Carga Horaria Total
					Teóricos	Prácticos		
EL550	Taller de Diseño Artístico Audiovisual I (TDA I)	1	A	4	32	96	0	128

T0002	Introducción a la Lectura y Escritura Académica	1	1	4	32	32	0	64
EL403	Guión I	1	1	4	10	54	0	64
EL551	Dibujo	1	1	4	10	54	0	64
EL400	Lenguaje Visual I	1	1	4	10	54	0	64
EL554	Historia General del Arte	1	2	4	44	20	0	64
EL412	Sonido I	1	2	4	10	54	0	64
EL553	Comunicación y Semiótica	1	2	4	44	20	0	64
EL408	Fotografía y Cámara I	1	2	4	10	54	0	64
	<b>Subtotal 1° año</b>							<b>640</b>
EL552	Taller de Diseño Audiovisual II (TDA II)	2	A	4	32	96	0	128
EL555	Introducción al Montaje	2	1	4	10	54	0	64
EL411	Lenguaje Audiovisual	2	1	4	10	54	0	64
EL426	Fotografía y Cámara II	2	1	4	10	54	0	64
EL425	Historia Analítica de los Medios Audiovisuales I	2	1	4	32	32	0	64
EL432	Sonido II	2	1	4	10	54	0	64
EL429	Dirección de Arte	2	2	4	32	32	0	64
EL556	Gestión y Producción Audiovisual	2	2	4	10	54	0	64
EL418	Guión II	2	2	4	10	54	0	64
EL431	Historia Analítica de los Medios Audiovisuales II	2	2	4	44	20	0	64
EL428	Dirección Actoral	2	2	4	10	54	0	64
	<b>Subtotal 2° año</b>							<b>768</b>
EL557	Taller de Diseño Audiovisual III (TDA III)	3	1	4	10	54	0	64
EL413	Tecnología Audiovisual	3	1	4	10	54	0	64
EL405	Lenguaje Visual II	3	1	4	10	54	0	64
EL436	Ética y Legislación Profesional	3	1	4	44	20	0	64
<b>Sub total 1° cuatrimestre de 3° año</b>								<b>256</b>

Técnico/a Universitario/a en Diseño Artístico Audiovisual = 1664 horas								1664
EL567 (**)- EL568 (*)	Taller de Diseño Audiovisual IV (TDA IV)	3	2	4	10	54	0	64
EL445	Trabajo Social Audiovisual (CC)	3	2	4	4	60	0	64
EL563	Postproducción Audiovisual (CC)	3	2	4	10	54	0	64
<b>Materias Obligatorias para la Orientación en Realización:</b>								
EL417	Montaje y Edición Digital (*)	3	2	4	10	54	0	64
EL440	Producción y Ejecución de Proyectos Audiovisuales (*)	3	2	4	10	54	0	64
EL559	Narrativa Transmedia (*)	3	2	4	10	54	0	64
<b>Materias Obligatorias para la Orientación en Medios Digitales:</b>								
EL565	Arte y Código Creativo I (**)	3	2	4	10	54	0	64
EL573	Cultura Visual (**)	3	2	4	44	20	0	64
EL574	Sistemas de Representación Digital (**)	3	2	4	10	54	0	64
<b>Subtotal 2° Cuatrimestre de 3° Año</b>								<b>384</b>
<b>Subtotal 3° año</b>								<b>640</b>
EL446	Trabajo Final de Licenciatura (CC)	4	A	3	36	60	0	96
EL419	Diseño Gráfico (CC)	4	1	4	10	54	0	64
L0002	Inglés Integral I	4	1	4	32	32	0	64
<b>Materias Obligatorias para la Orientación en Realización:</b>								
EL560	Teoría y Estética Cinematográfica (*)	4	1	4	32	32	0	64
EL561	Contenidos y Modelos Digitales (*)	4	1	4	32	32	0	64
EL435	Animación (*)	4	1	4	10	54	0	64
<b>Materias Obligatorias para la Orientación en Medios Digitales:</b>								
EL420	Pintura (**)	4	1	4	10	54	0	64



EL564	Video Instalación y Tiempo Real (**)	4	1	4	10	54	0	64
EL568	Arte y Código Creativo II (**)	4	1	4	10	54	0	64
<b>Subtotal 1° Cuatrimestre de 4° Año</b>								<b>320</b>
EL571 (**) EL569 (*)	Optativa I (Área de F. Profesional)	4	2	4	10	54	0	64
EL572 (**) EL570 (*)	Optativa II (opción Libre)	4	2	4	32	32		64
EL575	Arte Contemporáneo (CC)	4	2	4	44	20	0	64
L0003	Inglés Integral II	4	2	4	32	32	0	64
<b>Materias Obligatorias para la Orientación en Realización:</b>								
EL562	Diseño de Post Producción (*)	4	2	4	10	54	0	64
<b>Materias Obligatorias para la Orientación en Medios Digitales:</b>								
EL566	Introducción al Diseño de Videojuegos (**)	4	2	4	10	54	0	64
<b>Subtotal 2° Cuatrimestre de 4° Año</b>								<b>320</b>
<b>Subtotal 4° año</b>								<b>736</b>
<b>Licenciado/a en Diseño Artístico Audiovisual = 2784 horas</b>								<b>2784</b>
<b>Carga horaria de Orientación en Realización/Medios Digitales = 1120 horas</b>								<b>1120</b>
(*) Materias Obligatorias para la Orientación en Realización								
(**) Materias Obligatorias para la Orientación en Medios Digitales								

### Mapa curricular - Correlativas

Cód. Mat.	Materia	Materias Correlativas		
		Para cursar		Para Aprobar
		Cursada Aprobada	Materia Aprobada	Materia Aprobada
EL550	Taller de Diseño Artístico			

	Audiovisual I (TDA I)			
T0002	Introducción a la Lectura y Escritura Académica			
EL403	Guión I			
EL551	Dibujo			
EL400	Lenguaje Visual I			
EL554	Historia General del Arte			
EL412	Sonido I			
EL553	Comunicación y Semiótica			
EL408	Fotografía y Cámara I			Lenguaje visual I
EL552	Taller de Diseño Audiovisual II (TDA II)	Taller de Diseño Artístico Audiovisual I (TDA I) -EL550		Taller de Diseño Artístico Audiovisual I (TDA I) -EL550
EL555	Introducción al Montaje			
EL411	Lenguaje Audiovisual	Taller de Diseño Artístico Audiovisual I (TDA I) -EL550		Taller de Diseño Artístico Audiovisual I (TDA I) -EL550
		Fotografía y Cámara I - EL408		Fotografía y Cámara I - EL408
EL426	Fotografía y Cámara II	Fotografía y Cámara I - EL408		Fotografía y Cámara I - EL408
EL425	Historia Analítica de los Medios Audiovisuales I			
EL432	Sonido II	Sonido I -EL412		Sonido I -EL412
EL429	Dirección de Arte	Lenguaje visual I - EL400		Lenguaje visual I - EL400
EL556	Gestión y Producción Audiovisual			
EL418	Guión II	Guión I -EL403		Guión I -EL403
EL431	Historia Analítica de los Medios Audiovisuales II	Historia Analítica de los Medios Audiovisuales I -EL425		Historia Analítica de los Medios Audiovisuales I - EL425

EL428	Dirección Actoral			
EL557	Taller de Diseño Audiovisual III (TDA III)	Taller de Diseño Audiovisual II (TDA II) - EL552	Taller de Diseño Audiovisual I (TDA I) -EL550	Taller de Diseño Audiovisual II (TDA II) - EL552
EL413	Tecnología Audiovisual	Fotografía y Cámara I - EL408		Fotografía y Cámara I - EL408
		Sonido I -EL412		Sonido I -EL412
EL405	Lenguaje Visual II	Lenguaje visual I - EL400		Lenguaje visual I - EL400
EL436	Ética y Legislación Profesional	Gestión y Producción Audiovisual -EL556		Gestión y Producción Audiovisual -EL556
EL567	Taller de Diseño Audiovisual IV (TDA IV)	Taller de Diseño Audiovisual III (TDA III) -EL557		Taller de Diseño Audiovisual III (TDA III) - EL557
EL445	Trabajo Social Audiovisual (CC)	Taller de Diseño Audiovisual II (TDA II) - EL552		Taller de Diseño Audiovisual II (TDA II) - EL552
EL563	Postproducción Audiovisual (CC)		Taller de Diseño Audiovisual I (TDA I) -EL550	
		Introducción al Montaje -EL555		Introducción al Montaje -EL555
EL417	Montaje y Edición Digital (*)	Introducción al Montaje -EL555		Introducción al Montaje -EL555
			Taller de Diseño Audiovisual I (TDA I) -EL550	
EL440	Producción y Ejecución de Proyectos Audiovisuales (*)	Gestión y Producción Audiovisual -EL556		Gestión y Producción Audiovisual -EL556
EL559	Narrativa Transmedia (*)	Guión II -EL418	Guión I -EL403	Guión II -EL418
EL565	Arte y Código Creativo I (**)	Lenguaje Audiovisual -EL411		Lenguaje Audiovisual -EL411
			Taller de Diseño Artístico Audiovisual I (TDA I) -EL550	
EL573	Cultura Visual (**)		Historia General del Arte -EL554	Historia General del Arte -EL554
EL574	Sistemas de Representación Digital (**)			Dibujo -EL551

EL446	Trabajo Final de Licenciatura (CC)	Inglés Integral II		Todas las actividades del plan de estudios
			Taller de Diseño Audiovisual IV (TDA IV) -EL558	
EL419	Diseño Gráfico (CC)		Lenguaje Visual I - EL400	
		Lenguaje Visual II - EL405		Lenguaje Visual II - EL405
L0002	Inglés Integral I			
EL560	Teoría y Estética Cinematográfica (*)		Comunicación y Semiótica-EL553	
		Historia Analítica de los Medios Audiovisuales II -EL431		Historia Analítica de los Medios Audiovisuales II -EL431
EL561	Contenidos y Modelos Digitales (*)	Narrativa Transmedia - EL559		Narrativa Transmedia - EL559
			Taller de Diseño Audiovisual II (TDA II) -EL552	
EL435	Animación (*)		Dibujo -EL551	Dibujo -EL551
EL420	Pintura (**)		Lenguaje Visual I - EL400	Lenguaje Visual I - EL400
			Dibujo -EL551	Dibujo -EL551
EL564	Video Instalación y Tiempo Real (**)	Lenguaje Audiovisual -EL411		Lenguaje Audiovisual -EL411
			Taller de Diseño Audiovisual I (TDA I) -EL550	
EL568	Arte y Código Creativo II (**)	Arte y Código Creativo I -EL565		Arte y Código Creativo I -EL565
EL575	Arte Contemporáneo (CC)	Historia General del Arte -EL554		Historia General del Arte -EL554
L0003	Inglés Integral II	Inglés Integral I - L0002		Inglés Integral I - L0002
EL562	Diseño de Post Producción (*)	Postproducción Audiovisual (CC) - EL563		Postproducción Audiovisual (CC) - EL563

EL566	Introducción al Diseño de Videojuegos (**)	Taller de Diseño Audiovisual II (TDA II) - EL552		Taller de Diseño Audiovisual II (TDA II) - EL552
			Guión I -EL403	
EL571	Optativa I (Área de F. Profesional)			
EL572	Optativa II (opción Libre)			
(*) Materias Obligatorias para la Orientación en Realización				
(**) Materias Obligatorias para la Orientación en Medios Digitales				

Plan por áreas de formación	
Área	Materias
Campo de la Formación Específica (Común a todas las orientaciones)	Guion I
Campo de la Formación Específica (Común a todas las orientaciones)	Dibujo
Campo de la Formación Específica (Común a todas las orientaciones)	Sonido I
Campo de la Formación Específica (Común a todas las orientaciones)	Fotografía y Cámara I
Campo de la Formación Específica (Común a todas las orientaciones)	Introducción al Montaje
Campo de la Formación Específica (Común a todas las orientaciones)	Fotografía y Cámara II
Campo de la Formación Específica (Común a todas las orientaciones)	Sonido II
Campo de la Formación Específica (Común a todas las orientaciones)	Dirección de Arte
Campo de la Formación Específica (Común a todas las orientaciones)	Gestión y Producción Audiovisual
Campo de la Formación Específica (Común a todas las orientaciones)	Guion II

todas las orientaciones)	
Campo de la Formación Específica (Común a todas las orientaciones)	Dirección Actoral
Campo de la Formación Específica (Común a todas las orientaciones)	Tecnología Audiovisual
Campo de la Formación Específica (Común a todas las orientaciones)	Postproducción Audiovisual (CC)
Campo de la Formación Específica (Orientación en Realización)	Montaje y Edición Digital (*)
Campo de la Formación Específica (Orientación en Realización)	Producción y Ejecución de Proyectos Audiovisuales (*)
Campo de la Formación Específica (Orientación en Realización)	Narrativa Transmedia (*)
Campo de la Formación Específica (Orientación en Realización)	Teoría y Estética Cinematográfica (*)
Campo de la Formación Específica (Orientación en Realización)	Contenidos y Modelos Digitales (*)
Campo de la Formación Específica (Orientación en Realización)	Animación (*)
Campo de la Formación Específica (Orientación en Realización)	Optativa I (Área de F. Profesional)
Campo de la Formación Específica (Orientación en Realización)	Optativa II (opción Libre)
Campo de la Formación Específica (Orientación en Realización)	Diseño de Post Producción (*)
Campo de la Formación Específica (Orientación Medios Digitales)	Arte y Código Creativo I (**)
Campo de la Formación Específica (Orientación Medios Digitales)	Cultura Visual (**)
Campo de la Formación Específica (Orientación Medios Digitales)	Sistemas de Representación Digital (**)
Campo de la Formación Específica (Orientación Medios Digitales)	Pintura (**)
Campo de la Formación Específica	Video Instalación y Tiempo Real (**)

(Orientación Medios Digitales)	
Campo de la Formación Específica (Orientación Medios Digitales)	Arte y Código Creativo II (**)
Campo de la Formación Específica (Orientación Medios Digitales)	Introducción al Diseño de Videojuegos (**)
Campo de la Formación Específica (Orientación Medios Digitales)	Optativa I (Área de F. Profesional)
Campo de la Formación Específica (Orientación Medios Digitales)	Optativa II (opción Libre)
Campo de la Formación General	Introducción a la Lectura y Escritura Académica
Campo de la Formación General	Lenguaje Visual I
Campo de la Formación General	Historia General del Arte
Campo de la Formación General	Comunicación y Semiótica
Campo de la Formación General	Lenguaje Audiovisual
Campo de la Formación General	Historia Analítica de los Medios Audiovisuales I
Campo de la Formación General	Historia Analítica de los Medios Audiovisuales II
Campo de la Formación General	Lenguaje Visual II
Campo de la Formación General	Diseño Gráfico (CC)
Campo de la Formación General	Inglés Integral I
Campo de la Formación General	Arte Contemporáneo (CC)
Campo de la Formación General	Inglés Integral II
Campo de la Formación Profesional	Taller de Diseño Artístico Audiovisual I (TDA I)
Campo de la Formación Profesional	Taller de Diseño Audiovisual II (TDA II)
Campo de la Formación Profesional	Taller de Diseño Audiovisual III (TDA III)

Campo de la Formación Profesional	Ética y Legislación Profesional
Campo de la Formación Profesional	Taller de Diseño Audiovisual IV (TDA IV)
Campo de la Formación Profesional	Trabajo Social Audiovisual (CC)
Campo de la Formación Profesional	Trabajo Final de Licenciatura (CC)

### CONTENIDOS MÍNIMOS POR ASIGNATURA

<b>Asignatura</b>	<b>TALLER DE DISEÑO ARTÍSTICO AUDIOVISUAL I (TDA I)</b>
<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.

<b>Asignatura</b>	<b>INTRODUCCIÓN A LA LECTURA Y ESCRITURA ACADÉMICA</b>
<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</b>	El taller se propone facilitar la inserción de los/as estudiantes en una comunidad académica incorporando las modalidades de lectura y



<b>Mínimos</b>	<p>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</p>
----------------	---

<b>Asignatura</b>	<b>GUIÓN I</b>
<b>Objetivos</b>	Introducir al/a la estudiante en el concepto de guion 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 guion: estructura narrativa, acción, conflicto. El personaje, aspectos principales y caracterización. Las etapas de realización del guion: idea, story line, sinopsis, guion 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>Asignatura</b>	<b>DIBUJO</b>
<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</b>	Unidades elementales del lenguaje visual. Introducción a los modos

<b>Mínimos</b>	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>Asignatura</b>	<b>LENGUAJE VISUAL I</b>
<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>Asignatura</b>	<b>HISTORIA GENERAL DEL ARTE</b>
<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 mimesis. 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>Asignatura</b>	<b>SONIDO I</b>
<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 I, ícono I, logotipo I, figura I, 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>Asignatura</b>	<b>COMUNICACIÓN Y SEMIÓTICA</b>
<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, lingüística desde su nacimiento. La problemática del signo lingüístico. Los estudios de Saussure. Semiología y semiótica. El signo peirceano. 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>Asignatura</b>	<b>FOTOGRAFÍA Y CÁMARA I</b>
<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>Asignatura</b>	<b>TALLER DE DISEÑO AUDIOVISUAL II (TDA II)</b>
<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>Asignatura</b>	<b>INTRODUCCIÓN AL MONTAJE</b>
<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>Asignatura</b>	<b>LENGUAJE AUDIOVISUAL</b>
<b>Objetivos</b>	Introducir al/a la 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

	<p>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</p>
--	---

<b>Asignatura</b>	<b>FOTOGRAFÍA Y CÁMARA II</b>
<b>Objetivos</b>	Profundizar en los contenidos impartidos en la materia Fotografía y Cámara I y a su vez desarrollar en los/as 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>Asignatura</b>	<b>HISTORIA ANALÍTICA DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES I</b>
<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>Asignatura</b>	<b>SONIDO II</b>
<b>Objetivos</b>	Introducir a los/as 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. Empatia. 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 microfonía en estéreo A-B, X-Y, ORTF, Ambisonics, Holofonia 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 en 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. DIs. Sdds. Thx. DSP

<b>Asignatura</b>	<b>DIRECCIÓN DE ARTE</b>
<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. Origen es e historia de la profesión. El rol del/de la director/a de arte y su contribución. El diseño según los medios: cine y televisión. La dirección de arte y las nuevas

	<p>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</p>
--	---

<b>Asignatura</b>	<b>GESTIÓN Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL</b>
<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   rodaje   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>Asignatura</b>	<b>GUIÓN II</b>
<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>	Guión documental. Investigación. Guión 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>Asignatura</b>	<b>HISTORIA ANALÍTICA DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES II</b>
<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>Asignatura</b>	<b>DIRECCIÓN ACTORAL</b>
<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>Asignatura</b>	<b>TALLER DE DISEÑO AUDIOVISUAL III (TDA III)</b>
<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>Asignatura</b>	<b>TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL</b>
<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>Asignatura</b>	<b>LENGUAJE VISUAL II</b>
<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>Asignatura</b>	<b>ÉTICA Y LEGISLACIÓN PROFESIONAL</b>
<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>Asignatura</b>	<b>TALLER DE DISEÑO AUDIOVISUAL IV (TDA IV)</b>
<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>Asignatura</b>	<b>TRABAJO SOCIAL AUDIOVISUAL</b>
<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>Asignatura</b>	<b>POST PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL</b>
<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>Asignatura</b>	<b>MONTAJE Y EDICIÓN DIGITAL</b>
<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>Asignatura</b>	<b>PRODUCCIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS AUDIOVISUALES</b>
<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

	<p>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</p>
--	--

<b>Asignatura</b>	<b>NARRATIVA TRANSMEDIA</b>
<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>	<p>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 maisntream. Transmedia y narraciones alternativas. Transmedia y publicidad: Marcas de amor. Estructuras hipertextuales. Estructuras de las interfaces. Diferencias narrativas para diferentes medios y pantallas: cómo 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)</p>

<b>Asignatura</b>	<b>ARTE Y CÓDIGO CREATIVO I</b>
<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 gráficas. Elementos visuales básicos. Tratamiento de color. Funciones, variables, parámetros, loopings, disparadores. Repetición. Recursión. Complejidad. Animación. Interactividad

<b>Asignatura</b>	<b>CULTURA VISUAL</b>
<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 insertarán 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>Asignatura</b>	<b>SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN DIGITAL</b>
<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>Asignatura</b>	<b>TRABAJO FINAL DE LICENCIATURA</b>
<b>Objetivos</b>	Intensificar conocimientos y experiencias en un área específica de todas las transitadas, donde el/la estudiante podrá presentar el resultado de una intervención profesional o de una investigación, producción y/o realización original acotada, siempre demostrando destreza en el manejo conceptual y metodológico de la disciplina elegida
<b>Contenidos Mínimos</b>	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)



	<p>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>1. 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>2. 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>Asignatura</b>	<b>DISEÑO GRÁFICO</b>
<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>Asignatura</b>	<b>INGLÉS INTEGRAL I</b>
<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 guion para estructurar la exposición, etc.) más frecuentes. Comprensión lectora y producción escrita de géneros en entornos académicos. Principales géneros académicos a abordar (acordes a cada campo disciplinar), a) orales (intercambios informales en congresos y situaciones laborales, entrevista laboral, etc.) y b) escritos (currículum vitae, resumen, etc.)

<b>Asignatura</b>	<b>TEORÍA Y ESTÉTICA CINEMATOGRAFICA</b>
<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 Neorealismo Italiano. El Formalismo ruso. Influencias de Saussure. Formalismo,

	<p>         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       </p>
--	--

<b>Asignatura</b>	<b>CONTENIDOS Y MODELOS DIGITALES</b>
<b>Objetivos</b>	<p>         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       </p>
<b>Contenidos Mínimos</b>	<p>         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       </p>

<b>Asignatura</b>	<b>ANIMACIÓN</b>
<b>Objetivos</b>	Presentar la animación como herramienta artística para la comunicación y como arteaudiovisual 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>Asignatura</b>	<b>PINTURA</b>
<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>Asignatura</b>	<b>VIDEO INSTALACIÓN Y TIEMPO REAL</b>
<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/as 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>Asignatura</b>	<b>ARTE Y CÓDIGO CREATIVO II</b>
<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>Asignatura</b>	<b>ARTE CONTEMPORÁNEO</b>
<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 pre-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>Asignatura</b>	<b>INGLÉS INTEGRAL II</b>
<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 auditiva: 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 guion 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), a) orales (exposición de ponencias, etc.) y b) escritos (ensayo académico, etc.).</p>

<b>Asignatura</b>	<b>DISEÑO DE POSTPRODUCCIÓN</b>
<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>	<p>Composición multicapa 3d. Seguimiento 3d. Partículas 3d. Efectos visuales avanzados. Corrección de color avanzada: secundarios (cambio de color selectivo), seguimiento, máscaras, viñetas, desenfoces, 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 cede, 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</p>

	decisión list) y la lista de corte de negativo, los diferentes flujos de trabajo (Workflow) Edición con Avid y Premiere Pro y Final Cut. Edición Multicámara.
--	---

<b>Asignatura</b>	<b>INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS</b>
<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. Guión para Juegos. Juegos para Dispositivos móviles.



## PLAN DE TRANSICIÓN

Actualmente en el sistema SIU- Guaraní se encuentran en estado Activo No Vigente los siguientes planes de estudio Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual pasarán de estado Activo no Vigente a Inactivo de acuerdo al siguiente detalle:

### Plan de caducidad

1. **Plan 2009 (RM. N° 812/2011 - RR. N° 30/2008 - UNRN N° 1097/2010).** Al día de la fecha tiene 10 estudiantes activos, por lo tanto el Plan 2010 Permanecerá en estado Activo No Vigente hasta 31 de diciembre de 2022. Cumplida esa fecha los/as estudiantes, deberán ser migrados al plan al plan 2018 conforme a las equivalencias estipuladas en el presente documento y al criterio de regularidad. Con posterioridad a esa fecha se procederá a inactivar el plan 2010 en SIU- Guaraní 3.
2. **Plan 2011 (RR. N° 30/2008 - UNRN N° 1097/2010 + CDEyVE N° 104/2017 (adenda 130/2011))** Al día de la fecha tiene 41 estudiantes activos, por lo tanto el Plan 2011 Permanecerá en estado Activo No Vigente, hasta 31 de diciembre de 2022. Cumplida esa fecha los/as estudiantes, deberán ser migrado al plan 2018 conforme a las equivalencias estipuladas en el presente documento y al criterio de regularidad. Con posterioridad a esa fecha se procederá a inactivar el plan 2010 en SIU- Guaraní 3.

### Plan de Transición

Actualmente se encuentra estado Activo Vigente el plan de estudio de la carrera de Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual aprobado por resolución:

- **Resolución CSDEyVE N° 032/2019 - RM. N° 316/2020 (Plan 2018)**

Esta situación motiva la necesidad de establecer las condiciones de implementación del Plan de Estudios nuevo (Plan 2022) como así también las condiciones de transición y permanencia en el plan vigente (Plan 2018).

#### A) **Objetivos**

- El plan de transición se propone facilitar la trayectoria de los y las estudiantes

que cursan actualmente la carrera y establecer la modalidad y las condiciones en que los y las estudiantes inscriptos/as en el Plan **Resolución CSDEyVE N° 032/2019 - RM. N° 316/2020 (Plan 2018)** podrán optar por proseguir sus estudios en el que registraron su ingreso y/o en el Plan de Estudios nuevo (Plan 2022).

La implementación del Plan nuevo (Plan 2022) se realizará a partir del ciclo lectivo 2022 y permitirá a todos/as los/as estudiantes que se encuentran en diferentes momentos de la carrera incorporarse al mismo de manera de capitalizar el trayecto realizado en años anteriores.

**Se prevé comenzar la implementación de la transición hacia el Plan nuevo (Plan 2022) de manera progresiva, de acuerdo a las especificaciones contempladas en este documento para cada ciclo lectivo.**

- Se determina que la caducidad del Plan **Resolución CSDEyVE N° 032/2019 - RM. N° 316/2020 (Plan 2018)** finaliza con el ciclo lectivo 2023. Permanecerá en estado activo no vigente hasta finales del ciclo 2025 de modo de garantizar las mesas de exámenes y egreso de estos/as estudiantes. En la fecha indicada (finales del ciclo 2025) se procederá a inactivar este plan en el sistema previa migración de la matrícula (en el caso de que aún permanezca activa) al nuevo plan (Plan 2022) aplicando la tabla de equivalencia que se detalla en este documento.

### **Condiciones**

Para la transición del Plan 2018 al plan nuevo (Plan 2022). Se estipula:

- Durante el ciclo lectivo 2022 se dictarán por última vez las asignaturas correspondientes al 1° y 2° del año del Plan 2018.
- Durante el ciclo lectivo 2023 se dictarán por última vez las asignaturas correspondientes al 3° y 4° año del Plan 2018.
- Todos/as los/as estudiantes que no llegaran a cursar y aprobar las asignaturas del Plan R **Resolución CSDEyVE N° 032/2019 - RM. N° 316/2020 (Plan 2018)** en los plazos establecidos, deberán solicitar su pase al Plan nuevo (Plan 2022) de acuerdo a la tabla de equivalencias contenida en el presente documento.

Ningún traspaso de plan de los/as alumnos/as mencionados/as en los párrafos precedentes podrá ser efectuado sin la previa solicitud al Departamento de Estudiantes y con copia al/a la Director/a de la Carrera, quien asesorará a cada estudiante sobre las implicancias del pedido.

## B) Implementación

Desde el Consejo Asesor de Carrera se convocará al Claustro de Estudiantes, Auxiliares y Profesores/as a través de sus representantes para comunicarles las características del Plan nuevo (Plan 2022) y las condiciones estipuladas por el presente plan de transición.

### Implementación por Ciclo Lectivo - Convivencia de Planes

<p><b>Año 2022</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se dictan todas las materias de los años 1°, 2°, 3° y 4° del Plan <b>Resolución CSDEyVE N° 032/2019 - RM. N° 316/2020 (Plan 2018)</b></li> <li>Se dictan todas las materias de los años 1°, 2°, 3° y 4° del Plan nuevo (Plan 2022)</li> </ul>
---

Asignaturas que son posibles de ser cursadas durante el ciclo 2022. (Las asignaturas que figuran en una misma fila son de cursado compartido. Mantener los nombres y códigos Guaraní de las materias que son equivalentes en contenidos y horas de cursado).

La organización académica de las asignaturas de Ingles del plan 2014 se realizará conforme a la Disposición SDEyVE N° 1/2021

Plan Resolución CSDEyVE N° 032/2019 - RM. N° 316/2020 (Plan 2018)		Plan 2022	
EL550	Taller de Diseño Artístico Audiovisual I (TDA I)	EL550	Taller de Diseño Artístico Audiovisual I (TDA I)
T0002	Introducción a la Lectura y Escritura Académica	T0002	Introducción a la Lectura y Escritura Académica
EL403	Guion I	EL403	Guion I

EL551	Dibujo	EL551	Dibujo
EL400	Lenguaje Visual I	EL400	Lenguaje Visual I
EL554	Historia General del Arte	EL554	Historia General del Arte
EL412	Sonido I	EL412	Sonido I
EL553	Comunicación y Semiótica	EL553	Comunicación y Semiótica
EL408	Fotografía y Cámara I	EL408	Fotografía y Cámara I
EL552	Taller de Diseño Audiovisual II (TDA II)	EL552	Taller de Diseño Audiovisual II (TDA II)
EL555	Introducción al Montaje	EL555	Introducción al Montaje
EL411	Lenguaje Audiovisual	EL411	Lenguaje Audiovisual
EL426	Fotografía y Cámara II	EL426	Fotografía y Cámara II
EL425	Historia Analítica de los Medios Audiovisuales I	EL425	Historia Analítica de los Medios Audiovisuales I
EL432	Sonido II	EL432	Sonido II
EL429	Dirección de Arte	EL429	Dirección de Arte
EL556	Gestión y Producción Audiovisual	EL556	Gestión y Producción Audiovisual
EL418	Guion II	EL418	Guion II
EL431	Historia Analítica de los Medios Audiovisuales II	EL431	Historia Analítica de los Medios Audiovisuales II
EL428	Dirección Actoral	EL428	Dirección Actoral
EL557	Taller de Diseño Audiovisual III (TDA III)	EL557	Taller de Diseño Audiovisual III (TDA III)
EL413	Tecnología Audiovisual	EL413	Tecnología Audiovisual
EL405	Lenguaje Visual II	EL405	Lenguaje Visual II
EL436	Ética y Legislación Profesional	EL436	Ética y Legislación Profesional
EL567	Taller de Diseño Audiovisual IV	EL567 (**)	Taller de Diseño Audiovisual IV

(**) EL568 (*)	(TDA IV)	EL568 (*)	(TDA IV)
EL445	Trabajo Social Audiovisual (CC)	EL445	Trabajo Social Audiovisual (CC)
EL563	Postproducción Audiovisual (CC)	EL563	Postproducción Audiovisual (CC)
EL417	Montaje y Edición Digital (*)	EL417	Montaje y Edición Digital (*)
EL440	Producción y Ejecución de Proyectos Audiovisuales (*)	EL440	Producción y Ejecución de Proyectos Audiovisuales (*)
EL559	Narrativa Transmedia (*)	EL559	Narrativa Transmedia (*)
EL565	Arte y Código Creativo I (**)	EL565	Arte y Código Creativo I (**)
EL573	Cultura Visual (**)	EL573	Cultura Visual (**)
EL574	Sistemas de Representación Digital (**)	EL574	Sistemas de Representación Digital (**)
EL446	Trabajo Final de Licenciatura (CC)	EL446	Trabajo Final de Licenciatura (CC)
EL419	Diseño Gráfico (CC)	EL419	Diseño Gráfico (CC)
EL577	Inglés I	L0002	Inglés Integral I
EL560	Teoría y Estética Cinematográfica (*)	EL560	Teoría y Estética Cinematográfica (*)
EL561	Contenidos y Modelos Digitales (*)	EL561	Contenidos y Modelos Digitales (*)
EL435	Animación (*)	EL435	Animación (*)
EL420	Pintura (**)	EL420	Pintura (**)
EL564	Video Instalación y Tiempo Real (**)	EL564	Video Instalación y Tiempo Real (**)
EL568	Arte y Código Creativo II (**)	EL568	Arte y Código Creativo II (**)
EL571 (**) EL569 (*)	Optativa I (Área de F. Profesional)	EL571 (**) EL569 (*)	Optativa I (Área de F. Profesional)
EL572	Optativa II (opción Libre)	EL572 (**)	Optativa II (opción Libre)

(**) EL570 (*)		EL570 (*)	
EL575	Arte Contemporáneo (CC)	EL575	Arte Contemporáneo (CC)
EL578	Inglés II	L003	Inglés Integral II
EL562	Diseño de Post Producción (*)	EL562	Diseño de Post Producción (*)
EL566	Introducción al Diseño de Videojuegos (**)	EL566	Introducción al Diseño de Videojuegos (**)

(\*) Materias Obligatorias para la Orientación en Realización

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

#### Año 2023

- Se dictan todas las materias de los años 3° y 4° de el Plan **Resolución CSDEyVE N° 032/2019 - RM. N° 316/2020 (Plan 2018)**
- Se dictan todas las materias de los años 1°, 2°, 3°, 4° y 5° del Plan nuevo (Plan 2022)

Asignaturas que son posibles de ser cursadas durante el ciclo 2023. (Las asignaturas que figuran en una misma fila son de cursado compartido. Mantener los nombres y códigos Guaraní de las materias que son equivalentes en contenidos y horas de cursado).

La organización académica de las asignaturas de Ingles del plan 2014 se realizará conforme a la Disposición SDEyVE N° 1/2021.

Plan Resolución CSDEyVE N° 032/2019 - RM. N° 316/2020 (Plan 2018)		Plan 2022	
		EL550	Taller de Diseño Artístico Audiovisual I (TDA I)
		T0002	Introducción a la Lectura y Escritura Académica

		EL403	Guion I
		EL551	Dibujo
		EL400	Lenguaje Visual I
		EL554	Historia General del Arte
		EL412	Sonido I
		EL553	Comunicación y Semiótica
		EL408	Fotografía y Cámara I
		EL552	Taller de Diseño Audiovisual II (TDA II)
		EL555	Introducción al Montaje
		EL411	Lenguaje Audiovisual
		EL426	Fotografía y Cámara II
		EL425	Historia Analítica de los Medios Audiovisuales I
		EL432	Sonido II
		EL429	Dirección de Arte
		EL556	Gestión y Producción Audiovisual
		EL418	Guion II
		EL431	Historia Analítica de los Medios Audiovisuales II
		EL428	Dirección Actoral
EL557	Taller de Diseño Audiovisual III (TDA III)	EL557	Taller de Diseño Audiovisual III (TDA III)
EL413	Tecnología Audiovisual	EL413	Tecnología Audiovisual
EL405	Lenguaje Visual II	EL405	Lenguaje Visual II
EL436	Ética y Legislación Profesional	EL436	Ética y Legislación Profesional

EL567 (**) EL568 (*)	Taller de Diseño Audiovisual IV (TDA IV)	EL567 (**) EL568 (*)	Taller de Diseño Audiovisual IV (TDA IV)
EL445	Trabajo Social Audiovisual (CC)	EL445	Trabajo Social Audiovisual (CC)
EL563	Postproducción Audiovisual (CC)	EL563	Postproducción Audiovisual (CC)
EL417	Montaje y Edición Digital (*)	EL417	Montaje y Edición Digital (*)
EL440	Producción y Ejecución de Proyectos Audiovisuales (*)	EL440	Producción y Ejecución de Proyectos Audiovisuales (*)
EL559	Narrativa Transmedia (*)	EL559	Narrativa Transmedia (*)
EL565	Arte y Código Creativo I (**)	EL565	Arte y Código Creativo I (**)
EL573	Cultura Visual (**)	EL573	Cultura Visual (**)
EL574	Sistemas de Representación Digital (**)	EL574	Sistemas de Representación Digital (**)
EL446	Trabajo Final de Licenciatura (CC)	EL446	Trabajo Final de Licenciatura (CC)
EL419	Diseño Gráfico (CC)	EL419	Diseño Gráfico (CC)
EL577	Inglés I	L0002	Inglés Integral I
EL560	Teoría y Estética Cinematográfica (*)	EL560	Teoría y Estética Cinematográfica (*)
EL561	Contenidos y Modelos Digitales (*)	EL561	Contenidos y Modelos Digitales (*)
EL435	Animación (*)	EL435	Animación (*)
EL420	Pintura (**)	EL420	Pintura (**)
EL564	Video Instalación y Tiempo Real (**)	EL564	Video Instalación y Tiempo Real (**)
EL568	Arte y Código Creativo II (**)	EL568	Arte y Código Creativo II (**)
EL571 (**) EL569 (*)	Optativa I (Área de F. Profesional)	EL571 (**) EL569 (*)	Optativa I (Área de F. Profesional)



EL572 (**) EL570 (*)	Optativa II (opción Libre)	EL572 (**) EL570 (*)	Optativa II (opción Libre)
EL575	Arte Contemporáneo (CC)	EL575	Arte Contemporáneo (CC)
EL578	Inglés II	L003	Inglés Integral II
EL562	Diseño de Post Producción (*)	EL562	Diseño de Post Producción (*)
EL566	Introducción al Diseño de Videojuegos (**)	EL566	Introducción al Diseño de Videojuegos (**)

(\*) Materias Obligatorias para la Orientación en Realización

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

#### Año 2024

- Se da de baja el Plan Resolución CSDEyVE N° 032/2019 - RM. N° 316/2020 (Plan 2018)

Se dictan todas las materias de los años 1°, 2°, 3°, 4° y 5° del Plan nuevo (Plan 2022)

Plan 2022	
EL550	Taller de Diseño Artístico Audiovisual I (TDA I)
T0002	Introducción a la Lectura y Escritura Académica
EL403	Guion I
EL551	Dibujo
EL400	Lenguaje Visual I
EL554	Historia General del Arte
EL412	Sonido I
EL553	Comunicación y Semiótica

EL408	Fotografía y Cámara I
EL552	Taller de Diseño Audiovisual II (TDA II)
EL555	Introducción al Montaje
EL411	Lenguaje Audiovisual
EL426	Fotografía y Cámara II
EL425	Historia Analítica de los Medios Audiovisuales I
EL432	Sonido II
EL429	Dirección de Arte
EL556	Gestión y Producción Audiovisual
EL418	Guion II
EL431	Historia Analítica de los Medios Audiovisuales II
EL428	Dirección Actoral
EL557	Taller de Diseño Audiovisual III (TDA III)
EL413	Tecnología Audiovisual
EL405	Lenguaje Visual II
EL436	Ética y Legislación Profesional
EL567 (**) EL568 (*)	Taller de Diseño Audiovisual IV (TDA IV)
EL445	Trabajo Social Audiovisual (CC)
EL563	Postproducción Audiovisual (CC)
EL417	Montaje y Edición Digital (*)
EL440	Producción y Ejecución de Proyectos Audiovisuales (*)
EL559	Narrativa Transmedia (*)
EL565	Arte y Código Creativo I (**)

EL573	Cultura Visual (**)
EL574	Sistemas de Representación Digital (**)
EL446	Trabajo Final de Licenciatura (CC)
EL419	Diseño Gráfico (CC)
L0002	Inglés Integral I
EL560	Teoría y Estética Cinematográfica (*)
EL561	Contenidos y Modelos Digitales (*)
EL435	Animación (*)
EL420	Pintura (**)
EL564	Video Instalación y Tiempo Real (**)
EL568	Arte y Código Creativo II (**)
EL571 (**) EL569 (*)	Optativa I (Área de F. Profesional)
EL572 (**) EL570 (*)	Optativa II (opción Libre)
EL575	Arte Contemporáneo (CC)
L0003	Inglés Integral II
EL562	Diseño de Post Producción (*)
EL566	Introducción al Diseño de Videojuegos (**)

(\*) Materias Obligatorias para la Orientación en Realización

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

### Régimen de Equivalencias:

Régimen de transición entre cursados: La siguiente tabla establece las condiciones de reconocimiento en caso de cambio de plan de estudios PLAN 2018 AL PLAN

2022 durante la transición de planes:

Plan Resolución CSDEyVE N° 032/2019 - RM. N° 316/2020 (Plan 2018)		Plan 2022		Requiere Examen Complementario
EL550	Taller de Diseño Artístico Audiovisual I (TDA I)	EL550	Taller de Diseño Artístico Audiovisual I (TDA I)	NO
T0002	Introducción a la Lectura y Escritura Académica	T0002	Introducción a la Lectura y Escritura Académica	NO
EL403	Guion I	EL403	Guion I	NO
EL551	Dibujo	EL551	Dibujo	NO
EL400	Lenguaje Visual I	EL400	Lenguaje Visual I	NO
EL554	Historia General del Arte	EL554	Historia General del Arte	NO
EL412	Sonido I	EL412	Sonido I	NO
EL553	Comunicación y Semiótica	EL553	Comunicación y Semiótica	NO
EL408	Fotografía y Cámara I	EL408	Fotografía y Cámara I	NO
EL552	Taller de Diseño Audiovisual II (TDA II)	EL552	Taller de Diseño Audiovisual II (TDA II)	NO
EL555	Introducción al Montaje	EL555	Introducción al Montaje	NO
EL411	Lenguaje Audiovisual	EL411	Lenguaje Audiovisual	NO
EL426	Fotografía y Cámara II	EL426	Fotografía y Cámara II	NO
EL425	Historia Analítica de los Medios Audiovisuales I	EL425	Historia Analítica de los Medios Audiovisuales I	NO
EL432	Sonido II	EL432	Sonido II	NO
EL429	Dirección de Arte	EL429	Dirección de Arte	NO

EL556	Gestión y Producción Audiovisual	EL556	Gestión y Producción Audiovisual	NO
EL418	Guion II	EL418	Guion II	NO
EL431	Historia Analítica de los Medios Audiovisuales II	EL431	Historia Analítica de los Medios Audiovisuales II	NO
EL428	Dirección Actoral	EL428	Dirección Actoral	NO
EL557	Taller de Diseño Audiovisual III (TDA III)	EL557	Taller de Diseño Audiovisual III (TDA III)	NO
EL413	Tecnología Audiovisual	EL413	Tecnología Audiovisual	NO
EL405	Lenguaje Visual II	EL405	Lenguaje Visual II	NO
EL436	Ética y Legislación Profesional	EL436	Ética y Legislación Profesional	NO
EL567 (**)- EL568 (*)	Taller de Diseño Audiovisual IV (TDA IV)	EL567 (**)- EL568 (*)	Taller de Diseño Audiovisual IV (TDA IV)	NO
EL445	Trabajo Social Audiovisual (CC)	EL445	Trabajo Social Audiovisual (CC)	NO
EL563	Postproducción Audiovisual (CC)	EL563	Postproducción Audiovisual (CC)	NO
EL417	Montaje y Edición Digital (*)	EL417	Montaje y Edición Digital (*)	NO
EL440	Producción y Ejecución de Proyectos Audiovisuales (*)	EL440	Producción y Ejecución de Proyectos Audiovisuales (*)	NO
EL559	Narrativa Transmedia (*)	EL559	Narrativa Transmedia (*)	NO
EL565	Arte y Código Creativo I (**)	EL565	Arte y Código Creativo I (**)	NO
EL573	Cultura Visual (**)	EL573	Cultura Visual (**)	NO

EL574	Sistemas de Representación Digital (**)	EL574	Sistemas de Representación Digital (**)	NO
EL446	Trabajo Final de Licenciatura (CC)	EL446	Trabajo Final de Licenciatura (CC)	NO
EL419	Diseño Gráfico (CC)	EL419	Diseño Gráfico (CC)	NO
EL577	Inglés I	L0002	Inglés Integral I	NO
EL560	Teoría y Estética Cinematográfica (*)	EL560	Teoría y Estética Cinematográfica (*)	NO
EL561	Contenidos y Modelos Digitales (*)	EL561	Contenidos y Modelos Digitales (*)	NO
EL435	Animación (*)	EL435	Animación (*)	NO
EL420	Pintura (**)	EL420	Pintura (**)	NO
EL564	Video Instalación y Tiempo Real (**)	EL564	Video Instalación y Tiempo Real (**)	NO
EL568	Arte y Código Creativo II (**)	EL568	Arte y Código Creativo II (**)	NO
EL571 (**) EL569 (*)	Optativa I (Área de F. Profesional)	EL571 (**) EL569 (*)	Optativa I (Área de F. Profesional)	NO
EL572 (**) EL570 (*)	Optativa II (opción Libre)	EL572 (**) EL570 (*)	Optativa II (opción Libre)	NO
EL575	Arte Contemporáneo (CC)	EL575	Arte Contemporáneo (CC)	NO
EL578	Inglés II	L0003	Inglés Integral II	NO
EL562	Diseño de Post Producción (*)	EL562	Diseño de Post Producción (*)	NO
EL566	Introducción al Diseño de Videojuegos (**)	EL566	Introducción al Diseño de Videojuegos (**)	NO



Su aplicación debe respetar la exigencia de examen del cuadro inmediatamente anterior.

Se aplicará la Resolución CDEyVE N°65/2015 Procedimiento para Equivalencias Internas de la UNRN (o su modificatoria) y la Disposición SDEyVE N° 5/2015 "Mecanismo de Registro de Notas" (o su modificatoria) para resolver cualquier cuestión no contemplada en el presente plan de transición.