

**Licenciatura en Artes Digitales (ciclo superior) - Ciclo lectivo 2022 - Primer cuatrimestre**

Estimades estudiantes,

Les presentamos la Oferta Académica del **Ciclo Superior** de la Licenciatura en Artes Digitales para el **primer cuatrimestre del ciclo lectivo 2022** aprobada por el Consejo de la Escuela Universitaria de Artes.

Como ustedes saben, el Ciclo Inicial es equivalente al recorrido de la Tecnicatura Universitaria en Producción Digital (TUPD) por lo que la información referida a él la **pueden consultar en el cuadernillo de la TUPD**.

**En este cuadernillo solo consta la oferta del ciclo superior de la LAD.**

## Calendario académico

El calendario académico figura en la página web de UNQ, que pueden consultar desde la sección ESTUDIANTE. Pueden acceder desde [este enlace](#)

<http://www.unq.edu.ar/secciones/524-calendario-acad%C3%A9mico-2022/>

<b>CALENDARIO ACADÉMICO- 1er Cuatrimestre 2022</b>	
Inscripción a materias	7 al 10 de marzo
Inicio de cursada	28 de marzo
Finalización de cursada	15 de julio
Cierre y Entrega de Actas	Hasta el 22 de julio

TODOS LES ALUMNES QUE FINALIZARON EL CICLO INTRODUCTORIO Y LOS QUE VIENEN CURSANDO EN EL CICLO INICIAL Y CICLO SUPERIOR SE

INSCRIBIRÁN POR COEFICIENTE Y **SOLO PODRÁN INSCRIBIRSE EN 3 (TRES) MATERIAS.**

El proceso de inscripción a materias está explicado en el siguiente acceso de UNQ.edu.ar:

<http://www.unq.edu.ar/noticias/5467-alumnos-presenciales-nuevo-acceso-necesario-para-la-inscripci%C3%B3n-de-materias.php>

## Cronograma de inscripción *online*

### Inscripción a materias: 7 al 10 de marzo

En la web y en las redes de la UNQ se informarán los días y franjas horarias para los distintos grupos de estudiantes de acuerdo al ciclo al que pertenecen y el coeficiente de cada uno.

### CICLO SUPERIOR

Los estudiantes que tengan **180 créditos acreditados** (18 materias o más) podrán inscribirse a materias del ciclo superior de la Licenciatura en Artes Digitales = LAD). Obviamente para hacerlo **deben ser estudiantes de esta carrera.**

**IMPORTANTE:** Aquellos estudiantes que tengan 150 créditos o más y quieran inscribirse al ciclo superior deberán hacerlo en **las fechas de inscripción al ciclo inicial:**

### CICLO INICIAL

**TODES LES ALUMNES REGULARES tienen COEFICIENTE,** las franjas de inscripción **por coeficientes se publican en los portales y redes de la UNQ.** Les avisamos que para toda la Universidad se manejan las mismas franjas horarias por coeficiente, con el fin de optimizar el procedimiento *online*.

*Licenciatura en Artes Digitales (ciclo superior) - Ciclo lectivo 2022 - Primer cuatrimestre*

---

**IMPORTANTE**

Al momento de la inscripción a materias se enviará el Comprobante de Inscripción en formato electrónico al correo asignado por la universidad.

La inscripción a materias es una responsabilidad del estudiante, que debe verificar que la selección de las materias en el sistema sea la correspondiente a las que eligió cursar.

**Deben verificar que es correcta la inscripción en el sistema de inscripción del SIU GUARANÍ. Luego de haber ejecutado la inscripción.**

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

Y recuerden que, ante cualquier duda, sus referencias son las siguientes:

**CICLO INTRODUCTORIO (TUPD-LAD):** coordina Bárbara Bilbao. Consultas sobre temas referidos al ciclo introductorio en la

**web del CI:** <http://ciartes.web.unq.edu.ar/>

**Tel.** (+54 11) 4365 7100 Int. 5807

**E-mail:** [ciartes@unq.edu.ar](mailto:ciartes@unq.edu.ar)

**CICLO INICIAL LAD + TUPD:** Ignacio del Pizzo dirige la TUPD y Gastón Rodríguez la LAD. Lo que debe quedar claro es que como **el ciclo inicial de la LAD es equivalente a la totalidad de la TUPD**, la coordinación de ambos trayectos se vehiculiza a través de la TUPD para NO duplicar la información.

Pueden comunicarse con la TUPD a través de:

**E-mail:** [tecnicatura.producciondigital@unq.edu.ar](mailto:tecnicatura.producciondigital@unq.edu.ar), que será respondido por **Miriam Arias**, asistente de la Escuela Universitaria de Artes.

**CICLO SUPERIOR:** Dirige Gastón Rodríguez. El **correo electrónico de consultas es:** [artesdigitales@unq.edu.ar](mailto:artesdigitales@unq.edu.ar), que será respondido por **Miriam Arias**, asistente de la Escuela Universitaria de Artes.

## PLAN DE ESTUDIOS DE LA CARRERA

Recuerden que siempre pueden consultar el plan de estudios de la carrera, disponible en la página web:

<http://www.unq.edu.ar/carreras/81-licenciatura-en-artes-digitales.php>

Y que pueden descargar en PDF a pie de página de dicho sitio web, en “**Documentos para descargar**”: Lic. Artes Digitales (RCS 461 -15)

La propuesta curricular de la Universidad Nacional de Quilmes se caracteriza por tener trayectos curriculares abiertos en sus carreras. Esto quiere decir que no reúnen una estructura escolarizada, por ejemplo, cursar primer año no significa cumplir con la aprobación de cinco materias determinadas, sino que cada estudiante va eligiendo las materias en las que desea cursar. **No hay materias que pertenecen al primer año y tampoco correlatividades.** Los trayectos son abiertos y se distinguen por tener materias obligatorias y materias electivas pertenecientes a distintos ciclos o núcleos (Ver plan de estudios).

Es importante ser criteriosos a la hora de organizar la cursada del ciclo superior de la LAD. Si bien en este cuatrimestre pueden inscribirse en hasta 3 (tres) materias, tengan en cuenta los contenidos mínimos de las asignaturas y el tiempo del que disponen.

### Sobre el Régimen de Estudios de la Universidad Nacional de Quilmes -Modalidad presencial

El Consejo Superior de la UNQ aprobó, por Resolución 201/18 el Régimen de Estudios que entró en vigencia a partir del 2019 que postula la necesidad de garantizar un mejor desempeño académico de los estudiantes, una más responsable dirección del proceso de aprendizaje y de evaluación, y condiciones más adecuadas a los ritmos y posibilidades de estudio de los alumnos.

Asimismo, atiende procesos de mayor contención, que propenden y acompañan el derecho a la educación, compromiso sustantivo de una Universidad Pública, así como apela a la responsabilidad con ese compromiso por parte de los estudiantes.

## ***Licenciatura en Artes Digitales (ciclo superior) - Ciclo lectivo 2022 - Primer cuatrimestre***

---

El contenido completo del Régimen de Estudios puede ser consultado desde la sección **ESTUDIANTE** de la web de la UNQ y ahí cliquean en **guía de trámites, donde figuran los documentos correspondientes para su descarga:**

<http://www.unq.edu.ar/noticias/1576-gu%C3%ADa-de-tr%C3%A1mites-para-los-alumnos-de-la-unq.php>

**Compartimos aquí** sus principales lineamientos:

### **1º Para mantener la condición de alumno regular:**

Aprobar un mínimo de 2 (dos) asignaturas trimestrales y/o cuatrimestrales o una anual por ciclo lectivo. Se entiende por ciclo lectivo el período comprendido entre el 1º de febrero y el 31 de diciembre de un mismo año.


No superar la siguiente cantidad de ausentes a lo largo de la carrera:

1. En ciclos de complementación curricular y tecnicaturas: 6 ausentes.


2. En carreras de grado, no registrar más de 12 ausentes en las asignaturas.


Las materias que están “pendiente de aprobación” al momento del control de regularidad no serán contabilizadas a los efectos de la regularidad.

El relevamiento de la condición de regularidad de los estudiantes de la modalidad presencial, correspondiente al período comprendido entre el 1º de agosto de 2019 y el 31 de julio de 2020 se efectuará con la información disponible al 31 de julio de 2020.

 A partir del día 2 de enero de 2019 se podrá consultar en el portal de la Universidad ([www.unq.edu.ar](http://www.unq.edu.ar) - Estudiante) el listado con el detalle de los estudiantes que perdieron la condición de alumno regular.

### **2º Evaluación de las asignaturas:**

 La forma de evaluación en cada caso será la establecida para la modalidad de la carrera (presencial o virtual) a la que pertenece la asignatura y no a la modalidad de la carrera a la que se encuentra inscripto el/la estudiante.

 Las asignaturas podrán ser aprobadas mediante un régimen regular, mediante exámenes libres o por equivalencias. En el régimen regular las instancias de evaluación parcial serán al menos 2 en cada asignatura y tendrán carácter obligatorio. Cada asignatura deberá incorporar al menos una instancia de recuperación. Las calificaciones serán:

- a) Aprobado (de 4 a 10 puntos)
- b) Reprobado (de 1 a 3 puntos)
- c) Ausente
- d) Pendiente de Aprobación.

---

***Licenciatura en Artes Digitales (ciclo superior) - Ciclo lectivo 2022 - Primer cuatrimestre***

---

La calificación “Ausente” corresponde cuando: Un estudiante no se haya presentado a la/s instancia/s de evaluación pautada/s en el programa de la asignatura o tenga una asistencia inferior al 75% a las clases presenciales.

Para aprobar una asignatura en el régimen regular se requiere:

- a. obtener un promedio mínimo de 7 (siete) puntos en las instancias parciales de evaluación y un mínimo de 6 (seis) puntos en cada una de ellas; o,
- b. un mínimo de 4 (cuatro) puntos en cada instancia parcial de evaluación; y
  - b.1. La obtención de un mínimo de 4 (cuatro) puntos en un examen integrador, que se tomará dentro de los plazos del curso y transcurrido un plazo de -al menos- 1 (una) semana desde la última instancia parcial de evaluación o de recuperación; o
  - b.2. En caso de no aprobarse o no rendirse el examen integrador en la instancia de la cursada, se considerará la asignatura como pendiente de aprobación (PA) y el/la estudiante deberá obtener un mínimo de 4 (cuatro) puntos en un examen integrador organizado una vez finalizado el dictado del curso. El calendario académico anual establecerá la administración de 2 (dos) instancias de exámenes integradores antes del cierre de actas del siguiente cuatrimestre. Los/las estudiantes, deberán inscribirse previamente a dichas instancias. La Unidad Académica respectiva designará a un/a profesor/a del área, quien integrará con el/la profesor/a a cargo del curso, la/s mesa/s evaluadora/s del/los examen/es integrador/es indicado/s en este punto,

### **3º Licencias y reincorporaciones:**

1.- Para la reincorporación se requiere:

Les estudiantes que pierdan la regularidad y quieran continuar sus estudios deben solicitar su reincorporación en dos oportunidades. Quien haya perdido la regularidad más de dos veces, podrá solicitar una reincorporación de carácter extraordinaria, la que será resuelta por el Rector. En tal caso debe presentar una nota por mesa de entradas dirigida al Secretario de Gestión Académica para que impulse las tramitaciones necesarias.

Les estudiantes reincorporados continuarán su carrera conforme al último plan de estudios vigente a la fecha de su reincorporación.

2.- Licencias para no perder la regularidad:

Para evitar la pérdida de la regularidad, les estudiantes que no pueden tener actividad académica pueden solicitar licencia por causas debidamente justificadas. Cada licencia tendrá una duración mínima de seis meses y máxima de un año lectivo. La suma de los períodos semestrales de licencia no podrá superar los tres años lectivos en toda la carrera. En caso de licencias menores a un año, el estudiante deberá aprobar al menos una asignatura en el año lectivo para mantener su regularidad. Si el/la estudiante tuviera asignatura/s en curso al inicio de la licencia estas serán consideradas como “Ausente” a los efectos de la regularidad.

***Licenciatura en Artes Digitales (ciclo superior) - Ciclo lectivo 2022 - Primer cuatrimestre***

---

Cualquier duda o consulta relativa al Régimen de Estudios, como también a las condiciones de cursada, regularidad, licencias y otros aspectos vinculados con la evolución de tus estudios, no dude en consultar en la Dirección de Alumnos (BOX 4).

**IMPORTANTE:** En el acceso al sistema Guaraní, ustedes pueden chequear si son **alumnos regulares**, en el caso de figurar que perdieron la regularidad deben tramitar la reincorporación, antes de la inscripción a materias. Sino no podrán inscribirse para cursar.

También deben **chequear que el correo electrónico que figura es el que ustedes usan**, dado que este email es el que tomamos para informarles cuestiones de la carrera, como también es el email que le llega al docente. **Les solicitamos fervorosamente que chequeen que el correo electrónico que figura en el SIU (acceso a Sistema Guaraní) esté actualizado.**

Por último, les recordamos que la dirección de las carreras se encuentra en el espacio asignado a la ESCUELA DE ARTES, tercer piso del Ágora Sur **oficina 82B.**

*Licenciatura en Artes Digitales (ciclo superior) - Ciclo lectivo 2022 - Primer cuatrimestre*

**OFERTA ACADÉMICA PRIMER CUATRIMESTRE 2022**

La oferta académica del Ciclo Superior de la Licenciatura en Artes Digitales del primer cuatrimestre 2022 consta de asignaturas **presenciales** y **virtuales**. Las asignaturas de **modalidad virtual** se toman de la carrera hermana de la nuestra, la Licenciatura en Artes y Tecnologías, de estricta modalidad virtual y que posee un calendario académico diferente, acorde a las carreras totalmente virtuales de la UNQ. Esta inscripción se desarrolló del 17 al 27 de febrero para el primer periodo del calendario de la Universidad Virtual de Quilmes.

**ASIGNATURAS PRESENCIALES: especificaciones**

**Núcleo Obligatorio:** incluye 7 (siete) cursos que totalizan 70 créditos y 630 horas.

**Núcleo Electivo:** incluye 3 (tres) cursos que totalizan 30 créditos y 270 horas. **Los cursos correspondientes a orientaciones diferentes a la elegida también pueden cursarse con carácter de cursos electivos.**

**Núcleo Orientado:** se organizan en tres orientaciones (Generación de entornos, Audiovisual y Crítica de Artes). Cada orientación incluye 5 (cinco) cursos que totalizan 50 créditos y 450 horas.

Nombre de la asignatura	Núcleo	Modalidad	Créditos	Días y horarios	Docente
Narrativa Audiovisual en Contextos Digitales	Obligatorio	Presencial	10	Lunes de 18 a 22hs	María del Carmen Valdez
Técnicas de Imagen Sintética	Obligatorio	Presencial	10	Lunes de 18 a 22hs	Diego Matías Cagide
Artes y Estéticas en el Siglo XXI	Orientado	Presencial	10	Lunes de 18 a 22hs	Raúl Federico Lacabanne
Taller Proyectual de Obra Final	Orientado	Presencial	10	Martes	Marcos Leonardo



**Licenciatura en Artes Digitales (ciclo superior) - Ciclo lectivo 2022 - Primer cuatrimestre**

				de 9 a 13hs	Tabarrozzi
Sistemas Interactivos en el arte	Orientado	Presencial	10	Martes de 9 a 13hs	Federico Joselevich
Introducción a la Programación	Obligatorio	Presencial	10	Martes de 18 a 22hs	Christian Nahuel Marassi
Nuevas pantallas Y nuevos escenarios	Electivo	Presencial	10	Martes de 18 a 22hs	Ignacio del Pizzo
Estructuras: Composición y Contenido.	Obligatorio	Presencial	10	Miércoles de 9 a 13hs	Cecilia Carmen Kohen
Dirección de Actores aplicada a la Experimentación Artística	Electivo	Presencial	10	Miércoles de 18 a 22hs	Mario Ivan Petrosini
Producción para Múltiples Escenarios	Orientado	Presencial	10	Jueves de 9 a 13hs	Pablo Marcelo Mazzolo
Sonido Digital I	Obligatorio	Presencial	10	Jueves de 9 a 13hs	Mauro Ignacio Rosal
Sonido Digital II	Orientado	Presencial	10	Viernes de 14 a 18hs	Edgardo Nicolás Ortega

Requisitos complementarios y obligatorios: **Inglés e Informática**

Estas asignaturas pueden cursarse **una vez finalizado el ciclo inicial de la LAD.**

En [este enlace](#) podrán acceder al cuadernillo de la Diplomatura en Ciencias Sociales que incluye la oferta de dichas asignaturas:

<http://www.unq.edu.ar/noticias/5467-alumnos-presenciales-nuevo-acceso-necesario-para-la-inscripci%C3%B3n-de-materias.php>

**ASIGNATURAS VIRTUALES: especificaciones**

Para aquellos que quieran inscribirse en alguna de las asignaturas virtuales, detallamos el calendario académico de las mismas y que corresponden a los denominados primer y segundo períodos. La información sobre las materias abiertas en el primer período ya ha

***Licenciatura en Artes Digitales (ciclo superior) - Ciclo lectivo 2022 - Primer cuatrimestre***

---

sido enviada con anterioridad para aquellos alumnos en condiciones de cursar alguna de las asignaturas. No obstante, repetimos la información y agregamos la correspondiente al segundo período, con vistas a que futuros alumnos se familiaricen con este procedimiento, a saber:

Calendario académico

<b>Primer período</b>	
Inscripción a materias	17 al 27 de febrero
Inicio de cursada	17 de marzo
Finalización de cursada	29 de junio
Cierre y Entrega de Actas	6 de julio
Vencimiento de la asignatura	Según Art. 10 del Régimen de Estudios

<b>Segundo período</b>	
Inscripción a materias	14 al 24 de abril
Inicio de cursada	12 de mayo
Finalización de cursada	24 de agosto
Cierre y Entrega de Actas	31 de agosto
Vencimiento de la asignatura	Según Art. 10 del Régimen de Estudios

***Licenciatura en Artes Digitales (ciclo superior) - Ciclo lectivo 2022 - Primer cuatrimestre***

**IMPORTANTE:** las asignaturas que se toman de esta carrera hermana, la Licenciatura en Artes y Tecnologías, de estricta modalidad virtual, tienen régimen de aprobación mediante **EXAMEN FINAL**.

<b>Asignatura</b>	<b>Núcleo</b>	<b>Modalidad</b>	<b>Periodo</b>	<b>Céditos</b>	<b>Docente</b>
Arte digital aplicado	Orientado	Virtual	Primero	10	Christian Silva
Introducción a la electrónica	Obligatorio	Virtual	Primero	10	Laura Camila Nieves
Imagen y Representación Digital	Orientado	Virtual	Primero	10	J. Gastón Rodríguez
Programación Orientada al Arte Multimedial I	Orientado	Virtual	Primero	10	Mauricio Gutiérrez
Recursos industriales	Electivo	Virtual	Segundo	10	Cristian Verón Barreto
Semiótica de la música	Electiva	Virtual	Segundo	10	Mauro Ignacio Rosal
Análisis y Crítica de Arte Mediático	Orientado	Virtual	Segundo	10	Bianca Racioppe
Semiótica de la Imagen Digital	Electiva	Virtual	Segundo	10	Ana Aymá

Las clases de estas materias se “suben”(publican) al campus virtual los días jueves y no exigen encuentro sincrónico alguno.

## Presentación de las materias

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

- **NARRATIVA AUDIOVISUAL EN CONTEXTOS DIGITALES.**

Profesora: Dra. María Valdez.

Breve presentación de la asignatura: durante el curso se analiza la articulación narrativa en los discursos audiovisuales. Se trabaja con una amplia profusión de películas para examinar de qué manera se construye el proceso enunciativo audiovisual. A partir de ahí, se reflexiona sobre las narrativas audiovisuales aplicadas a otros contextos e hibridaciones artísticas, con especial atención al universo digital.

Contenidos mínimos: Una introducción a los procesos de creación con los medios para pensar una praxis artística audiovisual. Viejos medios y nuevas tecnologías: especificidad y cruces de aparatos. Hibridez entre el cine, el video y la TV. El arte de los medios. Las narrativas en la literatura, el cine, el video y el teatro. La convergencia de medios. El multimedia. Textualidades y textos en el nuevo escenario audiovisual. Cine Digital Interactivo inmersivo. La cuestión del cine digital y los medios expandidos. *Mainstream*, uniformización y experimentación.

Horas de estudio recomendadas: 5 a 8 horas semanales.

Breve CV del docente: María Valdez se dedica al estudio, a la investigación y a la enseñanza sobre cine argentino y latinoamericano, sobre historia, análisis y estética cinematográfica, estudios de género y artes y tecnologías. Graduada en Letras (UBA), es Doctora en Educación (UNED, España). Ha participado como jurado y como coorganizadora y/o expositora en distintos congresos internacionales dedicados a estudios interdisciplinarios de cine, literatura, teatro y estudios culturales. Fue programadora en el BAFICI (2000-2001), asesora de proyectos de cultura en la Dirección General de Enseñanza Artística del GCBA y Jefa de Programación del Centro Cultural Ricardo Rojas (UBA). Como jurado participó en evaluación de tesis en carreras de grado, de posgrado, en concursos docentes, en festivales de cine y en el Fondo Nacional de las Artes. Dirigió la Licenciatura de Artes Digitales de la Universidad Nacional de Quilmes. Actualmente es la Secretaria de Investigación y Posgrado de la Universidad Nacional de las Artes.

**Licenciatura en Artes Digitales (ciclo superior) - Ciclo lectivo 2022 - Primer cuatrimestre**

---

Correo electrónico: mvaldez@unq.edu.ar.

● **TÉCNICAS DE IMAGEN SINTÉTICA**

Profesor: Dis. Diego Cagide.

Breve presentación de la asignatura: Esta materia tiene como objetivo la producción de un proyecto animado en 3D. A lo largo de la cursada, se espera que lxs estudiantes desarrollen las diversas instancias de la producción de ese proyecto, definiendo los aspectos estético-narrativos y utilizando herramientas que les permitan modelar, iluminar y animar objetos en un entorno tridimensional. Se comenzará con el diseño y elaboración de un modelo 3D utilizando geometrías predeterminadas, para culminar el año con un proyecto audiovisual animado, el que deberá estar constituido por un conjunto de elementos complejos, personajes y escenarios producidos a lo largo de la cursada.

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

Horas de estudio recomendadas: 5 a 8 horas semanales.

Breve CV del docente: es Diseñador de Imagen y Sonido (FADU-UBA). Director de animación, artista digital y 3D. Es productor y director de series animadas para TV y Web (Minimalitos, La Cocina de Tomás, Robotia y Monstruos de la Guarda, por ejemplo). Diseñador de layout y animatic. Se especializa, asimismo, en seguimiento integral de los procesos de producción de equipos de realización y animación. Dirigió y produjo publicidades y numerosos cortometrajes independientes. Además, codirige el grupo Huella Digital, equipo multidisciplinario cuyo objetivo es la realización de documentales interactivos sobre temas de Memoria.

Correo electrónico: diecagide@gmail.com

● **INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN**

Profesor: Profesor Christian Marassi.

***Licenciatura en Artes Digitales (ciclo superior) - Ciclo lectivo 2022 - Primer cuatrimestre***

---

Breve presentación de la asignatura: durante la cursada de la asignatura aprenderemos los conceptos básicos sobre la programación. Trabajaremos tanto en la parte teórica, como la práctica. Allí vamos a desarrollar aplicaciones multimediales que acompañen la materia, implementando lo aprendido de la teoría.

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

Horas de estudio recomendadas: 4 a 6 horas semanales.

Breve CV del docente: Programador. Técnico en electrónica. Encargado de desarrollo de sistemas tantos, tanto en el ámbito privado como en el público. Ha participado en varias convenciones como desarrollador de videojuegos. Partícipe del proyecto Termochroma. Líder de equipo y nexos con equipos de trabajo fuera del país.

Correo electrónico: christian.marassi@gmail.com

● <b>ESTRUCTURAS: COMPOSICIÓN Y CONTENIDO</b>
---

Profesora: Lic. Cecilia Kohen.

Breve presentación de la asignatura: en la materia se presentan contenidos teóricos y prácticos. Se analizan narraciones, obras de teatro y textos sobre el estructuralismo. Nos detenemos en Aristóteles y Brecht y analizamos su influencia en diversas obras audiovisuales para, finalmente, aplicar en una producción audiovisual propia algunos conceptos trabajados en la cursada.

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

***Licenciatura en Artes Digitales (ciclo superior) - Ciclo lectivo 2022 - Primer cuatrimestre***

---

Horas de estudio recomendadas: 5 a 8 horas semanales.

Breve CV de la docente: Nací en la ciudad de Buenos Aires en el invierno de 1985. En el año 2007 me recibí de Compaginadora Cinematográfica en la Universidad del cine. En 2012 obtuve mi título de Licenciada en Enseñanza de las Artes Audiovisuales (UNSAM). El presente me encuentra curso, además, el Profesorado de Filosofía en el IES 1 Alicia Moreau de Justo, de la ciudad de Buenos Aires

En el plano laboral, edité varios cortometrajes, series documentales y el documental *Observando el observador* (2012). Durante seis años fui editora en un canal de noticias.

Desde el 2010 me dedico a la docencia en diferentes niveles e instituciones.

Correo electrónico: [ceciliakohen@gmail.com](mailto:ceciliakohen@gmail.com)

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

Profesor: Mg. Mauro Rosal

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

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

Horas de estudio recomendadas: 5 a 8 horas semanales.

Breve CV del docente: Magister en Filosofía. Licenciado y Profesor Superior en Composición con Medios Electroacústicos. Doctorando en Filosofía por la UBA. Dictó clases en la Universidad Nacional de Quilmes en las asignaturas: Audiovisión, Sonido en la Producción Audiovisual, Filosofía, Semiótica de la Música e Introducción al Conocimiento de las Ciencias Sociales, en la Fundación Universidad del

***Licenciatura en Artes Digitales (ciclo superior) - Ciclo lectivo 2022 - Primer cuatrimestre***

---

Cine en la cátedra de Movimientos Estéticos de la Música y en el Conservatorio de la Ciudad de Buenos Aires “Astor Piazzolla” en las materias Arreglos I y II, Audiovisión, Corrientes y Estéticas Contemporáneas, y Texto-Temporalidad-Sentido. Estudió con Carmelo Saitta, Marcelo Delgado, Pablo Ledesma y Leonel Kaplan entre otros. Como músico participó de distintas formaciones con presentaciones en importantes teatros de Buenos Aires.

Correo electrónico: [maurorosal@gmail.com](mailto:maurorosal@gmail.com)

● **TALLER PROYECTUAL DE OBRA FINAL**

Profesor: Lic. Marcos Tabarrozzi.

Breve presentación de la asignatura: el Taller Proyectual de Obra Final propone intercambios y búsquedas que acompañen la realización de una obra artístico-digital integradora de saberes y aprendizajes de la carrera. La realización de esa Obra Final implica trabajo proyectual específico, así como el despliegue y la construcción de modelos de lectura y producción artística pertinentes para cada proyecto, integrando lo teórico, lo histórico y lo pragmático-técnico en una praxis situada. *Juntas, indagaremos en los modos actuales en que les artistas y realizadores producen obra en este contexto difícil, para tomar como referencia y buscar maneras de hacer obras artístico-digitales con procedimientos sencillos y que nos dejen aprendizajes.*

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

Horas de estudio recomendadas: 5 a 8 horas semanales.

Breve CV del docente: Marcos Tabarrozzi es realizador audiovisual y docente-investigador en artes audiovisuales y estética. En el campo de la docencia-investigación desarrolla trabajos sobre cine argentino moderno, estética, didáctica de la enseñanza audiovisual y gestión audiovisual. Es egresado del Profesorado en Comunicación Audiovisual y la Licenciatura en Investigación y Planificación Audiovisual (UNLP). En 2016 se graduó como Magister en Estética y Teoría de las Artes (UNLP). Desarrolla tareas como coordinador en extensión-educación solidaria. Como realizador audiovisual es



***Licenciatura en Artes Digitales (ciclo superior) - Ciclo lectivo 2022 - Primer cuatrimestre***

---

co-director de *Avanti. Vida y obra de Almafuerte* (2012, dir N. Alessandro) y director de *Todxs somos López* (2018). En la Universidad Nacional de Quilmes trabaja en grado y posgrado en materias ligadas al trabajo proyectual para la realización de obras artísticas y trabajos de investigación.

Correo electrónico: [mtabarrozzi1@uvq.edu.ar](mailto:mtabarrozzi1@uvq.edu.ar)

● <b>SISTEMAS INTERACTIVOS EN EL ARTE</b>
---

Profesor: Federico Joselevich.

Breve presentación de la asignatura:

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

Horas de estudio recomendadas: 5 a 8 horas semanales.

Breve CV del docente: Artista tecnológico, programador. Premios: Artistas Emergentes Barcelona 2002 por World Wall Painters (area3), premio de Producción MediaLab CCEBA 2010 por Los Aparatos (con J. Vallejo), mención honorífica en Bienal Kosice 2012 (con J. Vallejo), primer premio en EcoArteUrbano Buenos Aires 2013 (con O. Panosetti), mención de honor en ARCITeC por La Tinta del Río (con O. Panosetti) primer premio en la Bienal Latinoamericana Kosice 2014 por El Hidrórgano, beca del Fondo Argentino de Desarrollo Cultural 2014 por El Tubodroide, Teatros del Mundo 2016 por Las Bernardas, segundo premio en Habitar la Memoria 2018 de la UNQui por Memoria, una instalación interactiva (con M. Liut), ATINA 2019 por el trabajo multimedial en Un Gólem en Buenos Aires, beca del Fondo Nacional de las Artes 2021 por r-lar y por Música Ilegible (con G. Psoa). Candidato a Doctor en la UNQ. Investigador/docente de la Escuela de Artes de la UNQ, de la Facultad de Artes y en la Facultad de Periodismo de la UNLP y de la Maestría de Diseño de la Interacción en la FADU/UBA.

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

***Licenciatura en Artes Digitales (ciclo superior) - Ciclo lectivo 2022 - Primer cuatrimestre***

---

● **SONIDO DIGITAL II**

Profesor: Lic. Nicolás Ortega.

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

Breve CV del docente: Licenciado en Música y Tecnología y Docente Investigador de la Escuela Universitaria de Artes de la Universidad Nacional de Quilmes. Miembro del proyecto de Investigación Desarrollos Tecnológicos Digitales aplicados al arte y del ElectropUNQ Ensamble, donde se encarga del diseño y automatización de iluminación y del desarrollo y programación de interfaces físicas. alumno de la Maestría en Arte Sonoro (UNQ), focaliza su investigación en la hibridación entre arte sonoro, arte visual y tecnología, como partes complementarias en la creación de obras multimediales.

Correo electrónico: [enicolas.ortega@gmail.com](mailto:enicolas.ortega@gmail.com)

● **PRODUCCIÓN PARA MÚLTIPLES ESCENARIOS**

Profesor: Pablo Mazzolo

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

Horas de estudio recomendadas: 5 a 8 horas semanales.

***Licenciatura en Artes Digitales (ciclo superior) - Ciclo lectivo 2022 - Primer cuatrimestre***

---

Breve CV del docente: cineasta experimental. Estudió Diseño de Imagen y Sonido en FADU, Universidad de Buenos Aires. Sus filmes se han exhibido en distintos museos, galerías y festivales como New York Film Festival: Views From the Avant Garde (USA), Rotterdam Film Festival (Holanda), Ann Arbor Film Festival (USA), Edinburgh Film Festival (UK), Rancontres du Cinéma a París (Francia), Viennale (Austria), Videoex (Suiza), Media City Film Festival (Canadá), Chicago Underground Film Festival (USA), La Mostra (S8), Bafici (Arg), Mar del Plata Film Festival(Arg), Experimental India (India), Exis (Corea),L'age de Or (Bélgica), Oberhausen Film Festival (Alemania), Hamburgo (Alemania), Melbourn (Australia) entre otros. Ha sido también invitado a participar de diversas proyecciones en museos y universidades como MassArt University (Boston, USA), FAMU (Praga, Cz), Xcentric (Barcelona), Schule F Kubelka (Austria), Kinecko (Bratislava), y ha realizado performances de live cinema en festival PAF (Olomuc, Cz), La Semana del Film Experimental (La Plata, Arg), MAMBA (BsAs, Arg), UNLP (La Plata, Arg) , FADU (BsAs, Arg), UNAM (México), HFBK University (Hamburgo), Museo Rufino Tamayo (México), entre otras. Fish Point (2016), ganó el premio Cinematic Award en Ann Arbor Film Festival. Su proyecto Máquina de Luz (2015), ganó el subsidio del Fondo de desarrollo de Cultura. Conjeturas (2013) ha ganado el primer premio en el festival Media City (Canadá). Oaxaca Tohoku (2012) ganó el premio del Fondo Metropolitano de las Artes del BAFICI y fue premiado por la BIM (Bienal de Imagen en Movimiento). Su guión AM1019 participó del Oaxaca Screenwriter LAB 2011. Ha realizado documentales para la RAI (Italia) y para canal Encuentro (Argentina)

Correo electrónico: pablomazzolo@hotmail.com

● DIRECCIÓN DE ACTORES APLICADA A LA PRÁCTICA ARTÍSTICA.

Profesor: Mario Petrosini

Breve descripción de la asignatura: Durante la cursada se incorporarán herramientas para la efectiva dirección de actores en la experimentación artística que cada alumnx se proponga. Se conocerán las características de la interpretación actoral con el fin de intervenir sobre ellas; y se indagarán los elementos de la estructura dramática para utilizarlos efectivamente en la conducción de cada proceso creativo. La cátedra propone una serie de actividades para transitar desde la práctica los problemas concretos de la dirección actoral.

Contenidos mínimos: Cuerpo y puesta en escena en nuevos escenarios para el arte y la tecnología. Lenguaje corporal, cuerpo mediatizado y cuerpo fragmentado. La estructura dramática y la acción desde el trabajo actoral experimental. El actor en el teatro intervenido por formas artísticas digitales.

***Licenciatura en Artes Digitales (ciclo superior) - Ciclo lectivo 2022 - Primer cuatrimestre***

---

La dirección de actores en la producción de materiales audiovisuales artísticos experimentales. Ciberespacio y cuerpo virtual. Formatos actorales para pequeñas piezas de circulación online.

Horas de estudio recomendadas: 5 a 8 horas semanales.

Breve CV de la docente: Mario Petrosini es actor, director y docente teatral. Estudió la Licenciatura en Dirección en la UNA (Artes Dramáticas). Se desempeña como docente de Historia del Teatro III a VI en la Universidad del Salvador; docente de Actuación en Timbre4 y fue profesor asistente a cargo del training en los talleres sobre Temas avanzados de interpretación dictados por Juan Carlos Gené en el CELCIT(2008/2011); y docente de Actuación y director del elenco del ColegiodelaCiudad(2007/2009). Dirigió en el circuito teatral obras de Sófocles (Antígona), William Shakespeare (Hamlet) Federico García Lorca (El maleficio de la Mariposa), Roland Schimmelpfennig (Camino de hormigas) y otras. Trabajó como actor en diversas producciones en espacios como el Teatro Nacional Cervantes, el Teatro General San Martín, el Teatro Presidente Alvear y el Centro Cultural de la Cooperación con directores como Juan Carlos Gené, Villanueva Cosse, Verónica Oddó, Ana Alvarado, Facundo Ramírez y muchos otros. En televisión, participó de numerosas series, miniserias y tiras de Pol-ka y la TDA.

Correo electrónico: mpetrosini@uvq.edu.ar

● **NUEVAS PANTALLAS Y NUEVOS ESCENARIOS.**

Profesora: Ignacio del Pizzo

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

Horas de estudio recomendadas: 5 a 8 horas semanales.

Breve CV de la docente: Maestrando y Especialista en Comunicación Digital Audiovisual, Licenciado en Comunicación Social con orientación en Periodismo y Diplomado en Ciencias Sociales por la Universidad Nacional de Quilmes (UNQ), donde se desempeña como director de la Tecnicatura Universitaria en Producción Digital (TUPD). Es docente del Taller de Introducción al Lenguaje Multimedia de dicha carrera, y de Nuevas Pantallas y Nuevos Escenarios de la Licenciatura en Artes Digitales (LAD). Como investigador integró el proyecto “Nuevas pantallas: usos, apropiaciones, narrativas y formas expresivas de las tecnologías de la comunicación” entre 2015 y 2019, y desde ese

---

**Licenciatura en Artes Digitales (ciclo superior) - Ciclo lectivo 2022 - Primer cuatrimestre**

---

año forma parte del proyecto “Tecnologías, política y cultura popular y masiva. Usos y narrativas de la comunicación en redes”. Como extensionista, es parte del proyecto “Cronistas Barriales” desde 2011. Dictó cursos de posgrado en la Universidad Nacional de Córdoba (UNC), en la Universidad Nacional de Salta (UNSa) y en la Universidad Nacional de San Luis (UNSL), es el director educativo de la Secretaría de Cultura y Educación de la Municipalidad de Berazategui, escribe sobre música y cultura popular en Tiempo Argentino y es coautor junto a Leonardo Murolo de “Cultura Pop: resignificaciones y celebraciones de la industria cultural en el siglo XXI” (Prometeo, 2021).

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

---



Asignaturas **virtuales** que se toman de la Licenciatura en Artes y Tecnologías y a las que se accede desde el campus virtual [www.uvq.edu.ar](http://www.uvq.edu.ar)

### Primer periodo

- **ARTE DIGITAL APLICADO.**

Profesor: Esp. Christian Silva.

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

***Licenciatura en Artes Digitales (ciclo superior) - Ciclo lectivo 2022 - Primer cuatrimestre***

---

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

Horas de estudio recomendadas: 5 a 8 horas semanales.

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

Correo electrónico: entorno3@gmail.com

● **PROGRAMACIÓN ORIENTADA AL ARTE MULTIMEDIAL I**

Profesor: Mauricio Gutiérrez.

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

● **INTRODUCCIÓN A LA ELECTRÓNICA**

Profesora: Laura Camila Nieves Conde

Contenidos mínimos: Nociones básicas de electricidad: tensión, corriente y resistencia. Potencia. Medición de parámetros eléctricos y cálculos de necesidades para alimentación de amplificadores, luces y demás dispositivos usados en las construcciones de obras interactivas. Circuitos. Compuertas

**Licenciatura en Artes Digitales (ciclo superior) - Ciclo lectivo 2022 - Primer cuatrimestre**

---

lógicas (AND, OR, NO). Circuitos electrónicos y tablas. Componentes electrónicos primarios. Creación de un circuito electrónico simple a decidir. Técnicas elementales de construcción de dispositivos electrónicos (soldado, creación de placas, etc.), orientados a estándares como Arduino y sus usos en el arte multimedial

● **IMAGEN Y REPRESENTACIÓN DIGITAL**

Profesor: Gastón Rodríguez

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

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

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

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

Horas de estudio recomendadas: 6 a 8 (incluye las presenciales de las clases).

***Licenciatura en Artes Digitales (ciclo superior) - Ciclo lectivo 2022 - Primer cuatrimestre***

---

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

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

**Segundo período**

● **SEMIÓTICA DE LA MÚSICA**

Profesor: Mg. Mauro Rosal

Contenidos mínimos: Fundamentos de la teoría de los signos: del signo en Saussure al signo en Pierce. Denotación y connotación. Polisemia. Hermenéutica musical. Teorías de la semiología y de la significación musical: pluralidad y multiplicidad de perspectivas sobre la música y su estatus semiológico y semiótico. La semiótica musical para no-musos. La cuestión semántica. Perspectivas semióticas en la música popular contemporánea.

Horas de estudio recomendadas: 5 a 8 horas semanales.

Breve CV del docente: Magister en Filosofía. Licenciado y Profesor Superior en Composición con Medios Electroacústicos. Doctorando en Filosofía por la UBA. Dictó clases en la Universidad Nacional de Quilmes en las asignaturas: Audiovisión, Sonido en la Producción Audiovisual, Filosofía, Semiótica de la Música e Introducción al Conocimiento de las Ciencias Sociales, en la Fundación Universidad del Cine en la cátedra de Movimientos Estéticos de la Música y en el Conservatorio de la Ciudad de Buenos Aires “Astor Piazzolla” en las materias Arreglos I y II, Audiovisión, Corrientes y Estéticas Contemporáneas, y Texto-Temporalidad-Sentido. Estudió con Carmelo Saitta, Marcelo Delgado, Pablo



***Licenciatura en Artes Digitales (ciclo superior) - Ciclo lectivo 2022 - Primer cuatrimestre***

---

Ledesma y Leonel Kaplan entre otros. Como músico participó de distintas formaciones con presentaciones en importantes teatros de Buenos Aires.

Correo electrónico: [maurorosal@gmail.com](mailto:maurorosal@gmail.com)

● <b>RECURSOS INDUSTRIALES.</b>
---------------------------------

Profesor: Cristian Verón Barreto.

Contenidos mínimos: Promoción audiovisual televisiva. Tipos de objetos promocionales: teaser, tráiler, etc. Estructuras y sus componentes. Nociones de redacción promocional. Edición publicitaria. Postproducción de audio y video. La función de la producción. Circuitos y flujos de producción.

Horas de estudio recomendadas: 4 a 6 horas semanales.

Breve CV del docente: Especialista en Comunicación Digital Audiovisual. Egresado en Comunicación Social de la Universidad Nacional de Quilmes. Con más de diez años de experiencia en los medios (públicos y privados) y vasto conocimiento del manejo de cámaras, edición y postproducción de video. Actualmente jefe de Departamento de Desarrollo de Proyectos Audiovisuales del Programa de Producción Televisiva (UNQ) y ganador de diversos concursos de TV Digital. Miembro de proyectos de extensión como "Cronistas Barriales". Docente de la Licenciatura en Comunicación Social (UNQ) desde 2012 y de la Licenciatura en Artes y Tecnologías desde 2015 (modalidad a distancia)

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