

# LICENCIATURA EN DISEÑO ARTÍSTICO AUDIOVISUAL

SEDE ANDINA- EL BOLSÓN

ESCUELA DE HUMANIDADES Y ESTUDIOS SOCIALES

NORMATIVA

Resolución CDE y VE N° 117/2017

Resolución N° 30/2008

Resolución Ministerial N° 812/2011

## FICHA DE CARRERA

- **DENOMINACIÓN DE LA CARRERA-** Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual
- **TITULO DE GRADO-**  
Licenciado/a en Diseño Artístico Audiovisual con Orientación en Realización  
Licenciado/a en Diseño Artístico Audiovisual Orientación en Medios Digitales
- **Título Intermedio-** Técnico/a en Diseño Artístico Audiovisual

- **DURACIÓN**

**Licenciatura:** 4 Años

**Tecnicatura:** 2 <sup>1/2</sup> Años

La Estructura curricular de 2 ciclos:

Ciclo Básico- Tecnicatura en Diseño Artístico Audiovisual: 1664hs

Ciclo Orientado- 2784 hs

Diseño Artístico Audiovisual con orientación en Realización: 1120

Diseño Artístico Audiovisual con orientación en Medios Digitales: 1120 hs

## PERFIL

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

## ALCANCES

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

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

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

- Diseñar, dirigir y ejecutar proyectos basados en el lenguaje Audiovisual.
- Asesorar para la elaboración, aplicación y evaluación de políticas y proyectos de planificación audiovisual, con énfasis en situaciones que involucren problemáticas relacionadas con la industria audiovisual, el patrimonio cultural y social desde la perspectiva territorial.
- Asesorar a entidades culturales y medios de comunicación en temas de su especialidad.
- Integrar y coordinar equipos de trabajo en el área audiovisual.
- Realizar entornos virtuales para espectáculos en vivo a través de Tecnologías digitales y software específicos.
- Expresar y adaptar diferentes lenguajes al lenguaje audiovisual, adecuando el contenido a las nuevas tecnologías.
- Aplicar criterios artísticos y estéticos en los campos del sonido y de la imagen.
- Desarrollar procedimientos transmedia aplicables a piezas de comunicación y educación.
- Coordinar y ejecutar tareas de postproducción audiovisual .
- Diseñar y realizar proyectos integrales de comunicación Audiovisual tales como campañas de difusión y comercialización en los medios.
- Pre-producir, producir y postproducir proyectos transmediales para distintas pantallas.
- Diseñar propuestas en las diferentes áreas de una producción audiovisual, tales como Fotografía, Cámara, Sonido, entre otras.
- Organizar, asesorar, supervisar y/o gestionar el funcionamiento de departamentos y/o áreas, empresas y cooperativas especializadas en Diseño Audiovisual en los campos del desarrollo, la producción y la realización.
- Actuar como jurado en festivales y eventos relacionados con la Industria Audiovisual.

- Investigar las posibilidades expresivas que ofrecen las nuevas tecnologías y los nuevos lenguajes en Red.
- Abordar investigaciones en el campo de la creación audiovisual con el fin de hacer nuevos aportes académicos.

## PLAN DE ESTUDIOS

### Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual

Código Siu Guaraní	Número de Orden	Año/Cuatrimestre/ Asignatura	Hs. Semanales	Hs. Anuales	Correlativas cursadas	Correlativas Aprobadas
<b>PRIMER AÑO</b>						
ANUALES						
EL550	1	Taller de Diseño Artístico Audiovisual I (TDA I)	3	128	-	-
PRIMER CUATRIMESTRE						
T0002	2	Introducción a la Lectura y Escritura Académica	4	64	-	-
EL403	3	Guión I	4	64	-	-
EL551	4	Dibujo	4	64	-	-
EL400	5	Lenguaje Visual I	4	64	-	-
SEGUNDO CUATRIMESTRE						
EL554	6	Historia General del Arte	4	64	-	-
EL412	7	Sonido I	4	64	-	-
EL553	8	Comunicación y Semiótica	4	64	-	-
EL408	9	Fotografía y Cámara I	4	64	-	-
<b>Subtotal Primer Año</b>			35	640		
<b>SEGUNDO AÑO</b>						
ANUAL						
EL552	10	Taller de Diseño Audiovisual II (TDA II)	4	128	1	1
PRIMER CUATRIMESTRE						
EL555	11	Introducción al Montaje	4	64	-	-
EL411	12	Lenguaje Audiovisual	4	64	1/9	1/9
EL426	13	Fotografía y Cámara II	4	64	9	9
EL425	14	Historia Analítica de los Medios Audiovisuales I	4	64	-	-
EL432	15	Sonido II	4	64	7	7
SEGUNDO CUATRIMESTRE						
EL429	16	Dirección de Arte	4	64	5	5
EL556	17	Gestión y Producción Audiovisual	4	64	-	-
EL418	18	Guión II	4	64	3	3
EL431	19	Historia Analítica de los Medios Audiovisuales II	4	64	14	14
EL428	20	Dirección Actoral	4	64	-	-
<b>Subtotal Segundo Año</b>			44	768		
<b>TERCER AÑO</b>						
PRIMER CUATRIMESTRE						
EL557	21	Taller de Diseño Audiovisual III (TDA III)	4	64	10	10
EL413	22	Tecnología Audiovisual	4	64	7/9	7/9
EL405	23	Lenguaje Visual II	4	64	5	5
EL436	24	Ética y Legislación Profesional	4	64	17	17
<b>TÍTULO INTERMEDIO- TÉCNICO/A UNIVERSITARIO/A EN DISEÑO ARTÍSTICO AUDIOVISUAL</b>					<b>Horas totales</b> Tecnatura: <b>1664 Hs</b>	

**Diseño Artístico Audiovisual con ORIENTACIÓN EN REALIZACIÓN**

Código Siu Guaraní	Número de Orden	Año/Cuatrimestre/ Asignatura	Hs. Semanales	Hs. Anuales	Correlativas cursadas	Correlativas Aprobadas
<b>SEGUNDO CUATRIMESTRE- TERCER AÑO</b>						
EL567	25	Taller de Diseño Audiovisual IV (TDA IV)	4	64	21	21
EL445	26	Trabajo Social Audiovisual	4	64	10	10
EL417	27	Montaje y Edición Digital	4	64	11	11
EL440	28	Producción y Ejecución de Proyectos Audiovisuales	4	64	17	17
EL563	29	Post Producción Audiovisual	4	64	11	11
EL559	30	Narrativa Transmedia	4	64	18	18
		<b>Subtotal Tercer Año</b>	24	384		
<b>CUARTO AÑO</b>						
<b>ANUAL</b>						
EL446	31	Trabajo Final de Licenciatura	3	96	21	21
<b>PRIMER CUATRIMESTRE</b>						
EL560	32	Teoría y Estética Cinematográfica	4	64	8/19	8/19
EL561	33	Contenidos y Modelos Digitales	4	64	10/30	10/30
EL435	34	Animación	4	64	4	4
EL419	35	Diseño Gráfico	4	64	5	5
EL577	36	Inglés I	4	64	-	-
<b>SEGUNDO CUATRIMESTRE</b>						
EL562	37	Diseño de Post Producción	4	64	29	29
EL569	38	Optativa I	4	64	25	25
EL570	39	Optativa II	4	64	25	25
EL575	40	Arte Contemporáneo	4	64	6	6
EL578	41	Inglés II	4	64	36	36
		<b>Subtotal Segundo Año</b>	43	736		
		<b>Subtotal CICLO REALIZADOR</b>	1120			
<b>CARGA HORARIA TOTAL- LICENCIADO/A EN DISEÑO ARTÍSTICO AUDIOVISUAL con orientación en REALIZACIÓN</b>			<b>2784</b>			

**Diseño Artístico Audiovisual con ORIENTACIÓN EN MEDIOS DIGITALES**

Código Siu Guaraní	Número de Orden	Año/Cuatrimestre/ Asignatura	Hs. Semanales	Hs. Anuales	Correlativas cursadas	Correlativas Aprobadas
<b>SEGUNDO CUATRIMESTRE- TERCER AÑO</b>						
EL558	25	Taller de Diseño Audiovisual IV (TDA IV)	4	64	21	21
EL445	26	Trabajo Social Audiovisual	4	64	10	10
EL565	27	Arte y Código Creativo I	4	64	12	12
EL573	28	Cultura Visual	4	64	6	6
EL563	29	Post Producción Audiovisual	4	64	11	11
EL574	30	Sistemas de Representación Digital	4	64	4	4

		<b>Subtotal Tercer Año</b>	24	384		
<b>CUARTO AÑO</b>						
<b>ANUAL</b>						
EL446	31	Trabajo Final de Licenciatura	3	96	21	21
<b>PRIMER CUATRIMESTRE</b>						
EL420	32	Pintura	4	64	4/5	4/5
EL564	33	Video Instalación y Tiempo Real	4	64	12	12
EL568	34	Arte y Código Creativo II	4	64	27	27
EL419	35	Diseño Gráfico	4	64	5	5
EL577	36	Inglés I	4	64	-	-
<b>SEGUNDO CUATRIMESTRE</b>						
EL566	37	Introducción al Diseño de Videojuegos	4	64	10	10
EL571	38	Optativa I	4	64	25	25
EL572	39	Optativa II	4	64	25	25
EL575	40	Arte Contemporáneo	4	64	6	6
EL578	41	Inglés II	4	64	36	36
<b>Subtotal Segundo Año</b>			43	736		
Subtotal CICLO MEDIOS DIGITALES			1120			
CARGA HORARIA TOTAL- <b>LICENCIADO/A EN DISEÑO ARTÍSTICO AUDIOVISUAL</b> con orientación en <b>MEDIOS DIGITALES</b>			<b>2784</b>			

## CONTENIDOS MÍNIMOS

### PRIMER AÑO

Nº Orden: 1

#### TALLER DE DISEÑO ARTÍSTICO AUDIOVISUAL I (TDA I)

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.

Nº Orden: 2

#### INTRODUCCIÓN A LA LECTURA Y ESCRITURA ACADÉMICA

El taller se propone facilitar la inserción de los estudiantes en una comunidad académica incorporando las modalidades de lectura y escritura que esta 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

Nº Orden: 3

### **GUIÓN I**

Principios de escritura audiovisual. Similitudes y diferencias con la escritura literaria y teatral. El pensamiento y la escritura en imágenes y sonidos. El guión: estructura narrativa, acción, conflicto. El personaje, aspectos principales y caracterización. Las etapas de realización del guión: idea, story line, sinopsis, guión literario. Estructuras narrativas. El punto de vista y el personaje. La curva dramática. El ritmo en la estructura. El diálogo y los géneros. Leyes de la estructura dramática. Análisis de textos. El conflicto como motor de la narración. Conflicto visual y conflicto narrativo. El relato por acciones.

Nº Orden: 4

### **DIBUJO**

Unidades elementales del lenguaje visual. Introducción a los modos de representación: el espacio. Proceso de experimentación, producción y reflexión. Problemática de la representación: Problemática de la figura humana. Dibujo analítico y sintético del natural. Estudios de ritmos naturales. Desarrollo de la capacidad de dibujar a mano alzada. Boceto.

Nº Orden: 5

### **LENGUAJE VISUAL I**

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 subdominancia. 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.

Nº Orden: 6

### **HISTORIA GENERAL DEL ARTE**

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.

Nº Orden: 7

### **SONIDO I**

Concepto de sonido y sonorización. Nociones básicas de música: audioperceptiva. Principios de sonido. Conceptos de melodía, armonía, ritmo. Formas musicales. La voz humana: el canto. Elementos de percepción, producción y propagación física del sonido. Aspectos comunicativos, expresivos y estructurales de la música y el sonido. Breve historia de la música. Los grandes movimientos. Géneros Musicales. Registro y edición del sonido en la construcción del discurso audiovisual. Función estructural, expresiva y producción de sentido del diseño de sonido. La percepción: tipos de escucha, idea de espacio-tiempo sonoro. El espacio sonoro. El sonido como organizador de una narración. Relaciones entre sonido e imagen | icono | logotipo | figura | objeto animado. El sonido en la cadena audiovisual. Sincronismo imagen - sonido. Micrófonos y consolas de sonido. Formas básicas de registro. Los recursos técnicos. El sonido: sonido ideal, volumen relativo, sonidos perturbadores, sonido electrónico.

Nº Orden: 8

### **COMUNICACIÓN Y SEMIÓTICA**

Características de los distintos medios de comunicación: escritos, radiales y televisivos. Ciencias del lenguaje, la lingüística desde su nacimiento. La problemática del signo lingüístico. Los estudios de Saussure. Semioiología y semiótica. El signo peirciano. Icono, índice y símbolo. Aportes y puntos de contacto de las Cs. del Lenguaje con otras disciplinas. Modos contemporáneos de producción, difusión y consumo cultural. La construcción del acontecimiento. La retórica de la imagen en la fotografía, el chiste, la historieta y la publicidad. Análisis de géneros televisivos. Denotación, designación y connotación. La construcción de sentido en la comunicación visual. Las funciones del lenguaje y su aplicación a la esfera del diseño. La persuasión y el diseño: la Publicidad. Operaciones retóricas y figuras (lenguaje directo y figurado). Dimensión sintáctica, semántica y pragmática del mensaje. El slogan y la marca. Introducción a una lectura semiótica de la imagen. La polisemia. La imagen secuencial en el relato audiovisual.

Nº Orden: 9

### **FOTOGRAFÍA Y CÁMARA I**

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

## **SEGUNDO AÑO**

Nº Orden: 10

### **TALLER DE DISEÑO AUDIOVISUAL II (TDA II)**

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.

Nº Orden: 11

### **INTRODUCCIÓN AL MONTAJE**

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.

Nº Orden: 12

### **LENGUAJE AUDIOVISUAL**

Introducción a las técnicas de construcción de los relatos audiovisuales. El discurso visual. Estructura general y modelos específicos. La noción de encuadre. La construcción del espacio. La organización de los contenidos. El punto de vista. Los movimientos del encuadre. Principios básicos de la organización temporal. Leyes de continuidad. El corte discontinuo. La elipsis. Prácticas de cámara y edición básica. La esencia del lenguaje audiovisual y diferencia entre la idea audiovisual y las ideas gráficas, fotográficas, literarias o plásticas para planificar la producción de obras audiovisuales. Imagen en Movimiento. Imagen fija y la ilusión del movimiento. Sistema de registro y reproducciones. Imágenes cinéticas. Composición de los elementos. Los procesos de preproducción, producción y posproducción audiovisual. Los factores técnicos, económicos y creativos.

Nº Orden: 13

### **FOTOGRAFÍA Y CÁMARA II**

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.

Nº Orden: 14

### **HISTORIA ANALÍTICA DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES I**

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.

Nº Orden: 15

## **SONIDO II**

Manejo del tiempo y el espacio a través de la imagen y el sonido. Empalme. Materialidad sonora. Postproducción de Sonido: El doblaje como herramienta técnica y/o estética. Sonido solo. Voz en off. Empate entre doblaje y directo. Grabación de Ambientes y Efectos. Técnicas de microfona 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. Espacialización de un sonido. Edición de Diálogos. Técnicas de edición. Nivelación, Ecuilibración y Limpieza. Sonorización. (Foley) Reconstrucción de los ruidos de un film: Pasos, Ropas y Efectos. La utilización de múltiples capas para la construcción de efectos complejos. Rutina de registro y procesamiento del sonido en TV, condiciones ENG, EFP vivo, consolas multicanales, híbridos telefónicos. La Música en el Cine. Breve historia de la Música en el cine. Utilización. Audioperceptiva. Niveles de lectura. Aspectos Connotativo y Denotativo. Ritmo. Densidad Cronométrica. Mezcla: Niveles y Espacialidad. Formatos de Exhibición. Dolby Stereo y Pro Logic. Dolby Digital. Dts. Sdds. Thx. DSP

Nº Orden: 16

## **DIRECCIÓN DE ARTE**

Función de la dirección de arte. Origen es e historia de la profesión. El rol del director de arte y su contribución. El diseño según los medios: cine y televisión. La dirección de arte y las nuevas tecnologías de la imagen. La escenografía virtual. El concepto visual. El proceso de diseño: de la idea hasta su realización. Etapas del desarrollo de un proyecto. Técnicas tradicionales y modernas de diseño. El diseño escenográfico. Tipos de decorados. Elementos escenográficos. Técnicas constructivas. El vestuario y su significación conceptual. Personaje, caracterización y diseño de vestuario. El color y la textura. Los géneros y el vestuario. Los vestuarios de época. El maquillaje. Caracterizaciones. Efectos especiales. Peinados y pelucas.

Nº Orden: 17

### **GESTIÓN Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**

Definición de producción audiovisual, Desarrollo de ideas y evaluación de necesidades, Diseño de producción. Locaciones, Casting, Recursos técnicos, creativos y financieros, Etapas y tareas de la producción de campo: preproducción I rodaje I postproducción; planificación y proyección de la producción, producción según los formatos, soportes y géneros. LA Producción de campo, modos de organización de la producción -enfocada en cortometrajes- plan de producción, desgloses de producción - generales y por área, plan de rodaje, trabajo en equipo, La producción de campo y su entorno: Estadísticas de producción, Sistema económico básico, Salas y Pantallas.

Nº Orden: 18

### **GUIÓN II**

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.

Nº Orden: 19

### **HISTORIA ANALÍTICA DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES II**

La representación televisiva. Orígenes y evolución. Paleo y neotelevisión. 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.

Nº Orden: 20

### **DIRECCIÓN ACTORAL**

Concepto de encuadre y de composición, el actor y su trabajo para cámara. Planteo y resolución de unidades dramáticas con personajes Las indicaciones en el sel. 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. Concepto de encuadre y de composición, el actor y su trabajo para cámara. Planteo y resolución de unidades dramáticas con 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

## TERCER AÑO

Nº Orden: 21

### TALLER DE DISEÑO AUDIOVISUAL III (TDA III)

Entono 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 TOA: Diseño Serial para web.

Nº Orden: 22

### TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL

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 interfaces hombre/tecnología. Paradigmas. Tecnología informática de la comunicación masiva. Análisis de software relacionado.

Nº Orden: 23

### **LENGUAJE VISUAL II**

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.

Nº Orden: 24

### **ÉTICA Y LEGISLACIÓN PROFESIONAL**

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.

Nº Orden: 25

### **TALLER DE DISEÑO AUDIOVISUAL IV (TDA IV)**

#### **ORIENTACIÓN: REALIZACIÓN**

Gestión de Diseño Audiovisual. Introducción al Desarrollo de Proyecto Audiovisual (OPA). Investigación para proyectos audiovisuales (búsquedas de material, entrevistas, por ej.)- Proyecto del TOA IV: Género, Duración y Formato libre: animación, ficción, experimental, fotonovela, institucionales, trailers, videoarte, videoclips, documentales, noticiero, reallily, programas de piso, en vivo, etc.

#### **ORIENTACIÓN: MEDIOS DIGITALES**

Gestión de Diseño en Arte y Código Creativo. Introducción al Desarrollo de Proyectos de Programación. Creación y Experimentación. Investigación para proyectos basados en las nuevas tecnologías audiovisuales. (Búsquedas de material, entrevistas, por ejemplo:- Proyecto del TDA IV: Formato Libre.

Nº Orden: 26

### **TRABAJO SOCIAL AUDIOVISUAL**

Todos los estudiantes de la Universidad deben realizar una actividad que relacione los contenidos de la carrera que cursan con el medio social, llevando a cabo una tarea en un ámbito comunitario, en particular relacionado a sectores sociales menos favorecidos. Contenidos: Que es el trabajo social; identificación de necesidades culturales; proyectos culturales y sociales; estrategias de intervención individual y grupal; desarrollo de proyecto socio cultural.

Nº Orden: 27

### **MONTAJE Y EDICIÓN DIGITAL**

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.

Nº Orden: 27

### **ARTE Y CÓDIGO CREATIVO I**

Análisis de las formas artísticas basadas en las nuevas tecnologías audiovisuales. Los conceptos de arte. Aplicación a formatos experimentales y comerciales. Video arte. Bases artísticas de los procedimientos de tratamiento de la imagen. El trabajo sobre y con la imagen. Creación y experimentación. Diseño y ejecución de proyecto. Programación para audio y visuales. Se exploran lenguajes de programación mayores como java y/o C/C++. Programación creativa visual con código informático. Pensamiento lógico. Razonamiento. Instrucciones. Algoritmos. Gramática de un código. Funciones gráfica. Elementos visuales básicos. Tratamiento de color. Funciones, variables, parámetros, loopings, disparadores. Repetición. Recursión. Complejidad. Animación. Interactividad

Nº Orden: 28

### **PRODUCCIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS AUDIOVISUALES**

Diseño de producción. Análisis de los diversos aspectos del financiamiento, la producción industrial y la comercialización de los proyectos audiovisuales. La organización profesional de la producción. El trabajo en equipo. Formulación, presentación, ejecución y comercialización de proyectos. La realización de presupuestos. Análisis de los mercados audiovisuales. Investigación y análisis de audiencias. El productor como agente de negocios. Relación entre idea y mercado. La relación con el cliente. Formas de comercialización. Acercamiento a la estructura, organización y funcionamiento de las empresas audiovisuales. Alternativas de financiamiento: ej. Ideame. Modelos de negocios y métodos de casos. Delivery nacional e internacional, marketing y herramientas de ventas: pressbook, presskit, páginas web, tráiler, teaser, work in progres, pitching, carpetas de negocios y mercados de ventas. El público objetivo. El entorno. Los atributos de una obra audiovisual como producto. Distribución: Distribuidores y exhibidores como aliados. El ciclo de vida del producto. Elementos básicos: Título, Sinopsis, Tag-line, Slogan, Keyart o cartel, Spot. Productor Transmedia y nuevas formas de pensar la producción y comercialización.

Nº Orden: 28

### **CULTURA VISUAL**

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).

Nº Orden: 29

### **POST PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**

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, sampleo 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.

Nº Orden: 30

### **NARRATIVA TRANSMEDIA**

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. Exlrabilidad. Continuidad y fragmentación. Interactividad. La composición digital y el diseño de interfaces físicas y gráficas. La interfaz gráfica como imageninstrumento. 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: como construir para cada tipo de medio y espectador (largometrajes, cortometrajes, series, web series, branded content, juegos de realidad aumentada, videojuegos, comics, blogs, videoblog, redes sociales, novelas, cuentos, revistas, publicidad, etc)

Nº Orden: 30

### **SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN DIGITAL**

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.

## **CUARTO AÑO**

Nº Orden: 31

### **TRABAJO FINAL DE LICENCIATURA**

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 docente de la carrera, en un lapso no menor a seis (6) meses ni superior a dieciocho (18) meses. El Trabajo Final de Licenciatura consiste de un Trabajo Final que tiene como objetivo principal la intensificación en el área de su interés, donde el/la estudiante presenta el resultado de una investigación, producción y/o realización original acotada y demuestra destreza en el manejo conceptual y metodológico de la disciplina elegida. El Trabajo Final de la Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual puede ser realizado de manera grupal, pero su defensa será en todos los casos Individual. A esta materia se incorporan las metodologías de la investigación en arte y diseño audiovisual; el enfoque cualitativo de las ciencias sociales y humanas. Se aborda la definición de lo cualitativo y lo cuantitativo, la reflexión sobre los modos de construcción de conocimiento. Objetivismo y subjetivismo en ciencias sociales y el lenguaje audiovisual. Enfoque cualitativo y desnaturalización de las prácticas sociales. Introducción al método etnográfico. Informantes Interlocutores. Consultores. Colaboradores. La observación participante. La entrevista estructurada y la semiestructurada. La historia de vida como recurso metodológico. Técnicas de registro fotográfico, de audio y audiovisual: debates éticos y estéticos. Búsqueda de fuentes secundarias. Material de archivo filmico y en video. Implicancias éticas del trabajo cualitativo. La obtención de consentimiento previo, libre e informado. Proceso de investigación y desarrollo de la idea audiovisual.

Nº Orden: 32

### **TEORÍA Y ESTÉTICA CINEMATOGRÁFICA**

Definición de Teoría. Definición de Estética. Estética general y estética de género. Teorías estéticas cinematográficas y Teorías estéticas audiovisuales. Tradiciones y debates teóricos que han influido en la formación de la Teoría del cine. Enfoques de las teorías del cine: ontológicos, semióticos y procesos de recepción. Estética: lo objetivo y lo subjetivo, lo sensorial y el pensamiento. La experiencia tecnoestésica y las materialidades del discurso audiovisual. Inicios de la teoría cinematográfica. Debates en torno al concepto de realismo. Los teóricos realistas. El Realismo de Siegfried Krakauer: realidad y sociedad. El realismo de André Bazin: realidad y verdad. Posguerra la búsqueda de autenticidad en el cine italiano. Rasgos del Neorrealismo Italiano. El Formalismo ruso. Influencias de Saussure. Formalismo, cine y revolución bolchevique. Los directores-teóricos y el montaje como base de la construcción cinematográfica. Kulechov: montaje como organizador del sentido. Pudovkin: los protocolos de organización de la mirada y la continuidad espacial. Vertov: la exploración sensorial. Eisenstein: el fragmento, el conflicto y el montaje. Influencia de los Directores-teóricos soviéticos en poéticas y producciones posteriores. Francia a finales de los años '50: existencialismo, juventud, cineclubs y Cahiers du cinema. Astruc y el Camera stylo: la puesta en escena como escritura. Surgimiento de la Teoría de Autor. Mapa geopolítico de posguerra: El tercer mundo. El gusto espectral

colonizado. Movimientos descolonizadores y cine en Latinoamérica. Argentina: cine y revolución. Brasil: las estéticas de Glauber Rocha. Cuba: la aspiración de un cine de y para el pueblo. Bolivia: reflexiones del grupo Ukamau sobre la producción, la distribución y la exhibición. Chile: la Unidad Popular. Experimentación cinematográfica y luchas populares. Tensiones entre narrativa tradicional y narrativa transmedia. Narrativas transmedias y reconfiguración del espectador. Narraciones abiertas a marcación.

Nº Orden: 32

### **PINTURA**

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.

Nº Orden: 33

### **CONTENIDOS Y MODELOS DIGITALES**

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.

Nº Orden: 33

### **VIDEO INSTALACIÓN Y TIEMPO REAL**

Materia que capacita a los estudiantes en desarrollos audiovisuales de vanguardia e incorpora técnicas enseñadas en centros mediáticos que marcan el arte contemporáneo de hoy. Se estudian ejemplos de video arte y video arte e instalación, video artistas. Ejemplos históricos y contemporáneos. Se estudian herramientas de software modular

que posibilitan la alteración de un input de video. Programación modular básica para la imagen, (colores, capas, máscaras, niveles, etc) alteración de tiempos o conexión con input de audio, modulación, modulación en 3D, generación de múltiples, programación para división en pantallas, conexión interactiva con audio o inputs de distintas datas (ej. cámara como sensor de posición, color, etc) para proyecciones interactivas en fachadas, escenografías, cuerpos de danza, etc. Esta materia es especialmente interesante para aquellos que deseen experimentar con el medio audiovisual en tiempo real, expandir las posibilidades visuales aprovechando la flexibilidad digital para conectar inputs y transformar los outputs (trabajo con controladores externos como joysticks, teléfonos celulares, etc) y para aquellos que quieran aplicar su creatividad en performances, coreografías o presentaciones visuales.

Nº Orden: 34

### **ANIMACIÓN**

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.

Nº Orden: 34

### **ARTE Y CÓDIGO CREATIVO II**

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.

Nº Orden: 35

### **DISEÑO GRÁFICO**

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.

Nº Orden: 36

### **INGLÉS I**

Lectura de bibliografía en inglés orientada al área audiovisual, en especial la referida a la tecnología básica para operar instrumentos y programas. Comprensión de textos, redacción y conversación que les permita participar en ámbitos de discusión e intercambio internacional, ya sea en congresos presenciales o virtuales, foros de discusión, festivales o convenios de intercambio. Expresar opiniones, acuerdos y desacuerdos de manera formal e informal. Comunicarse utilizando los tiempos pasados, presentes y futuros. Tipos de documentales. Profesiones y áreas relacionadas con la realización de películas Las cinco etapas de la realización. Desarrollo: La historia, el argumento, el guión. Planificar un programa de televisión. Preproducción: Casting Producción: Uso expresivo de la óptica. Cinematografía, la captación de imágenes. El sonido en la filmación. Redactar un ensayo que compare y analice la fotografía en 2 películas a elección. Postproducción: edición de imagen y sonido. Distribución: Financiamiento. Presupuesto. Escribir un artículo acerca del futuro del cine. Redacción de reseñas audiovisuales. Redacción de biografías. Descripción y elección de fotografías. Uso de adjetivos comparativos y superlativos, expresiones de cantidad (para sustantivos contables e incontables) y pronombres relativos. Expresar predicciones relacionadas con el mundo audiovisual. Incluir diferentes grados de probabilidad y oraciones condicionales de 1º tipo.

Nº Orden: 37

### **DISEÑO DE POST PRODUCCIÓN**

Composición multicapa 3d. Seguimiento 3d. Partículas 3d. Efectos visuales avanzados. Corrección de color avanzada: secundarios (cambio de color selectivo), seguimiento, máscaras, viñetas, desenfocados, estéticas (looks). Composición por nodos. Diseño, Profundización y entrenamiento en el trabajo de postproducción, edición, tratamiento de imagen y sonido, titulación. Coordinación de postproducción. Timeline. Cortes. Superposiciones y desplazamientos. El campo de la post producción. Historia. Sus etapas: Edición, composición, (dosificación, trucas, títulos) Post de sonido. Post producción para cine y video. Contratación de servicios Video y TV analógica digital, formatos. El time code, su uso e importancia para la post producción. El Time Code en los registros tapeless. El video assist y la edición en campo. Archivos y formatos digitales. Formatos de grabación tapeless. El key-code. El EDL (Edit decisión list) y la lista de corte de negativo. os diferentes flujo s de trabajo (Workflow) Edición con Avid y Premiere Pro y Final Cut. Edición Multicámara.

Nº Orden: 37

### **INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS**

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 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.

Nº Orden: 38

### **OPTATIVA I**

**ORIENTACIÓN: REALIZACIÓN// Dirección de Fotografía:** El rol del director de fotografía en el rodaje. Roles en el equipo fotografía y cámara. Relación del área fotográfica con otras áreas. Sistema zonal. Sensitometría y rango dinámico. Tricolorimetría. Interpretación del guión técnico. Propuesta Estética. La importancia del scouting. Selección de locaciones. Ejes de acción dramática. Movimientos de cámara. Filtros. El rol del foquista. La elección del diafragma como propuesta fotográfica. Iluminación para diferentes géneros. Iluminación para personajes determinados. Paletas de colores. Iluminación para clave alta, baja y media.

**ORIENTACIÓN: MEDIOS DIGITALES// Escenografía Digital:** Teorías del espacio. Fundamentos de la multidimensionalidad. Técnicas, Soportes y formatos de la escenografía digital. Características, posibilidades y restricciones. Espacio, cuerpo e Interfaces. Tipos de interfaces y modalidades de interactividad. En los confines del Monitor (NetArt, soportes offline). Más allá del Monitor (instalaciones, entornos virtuales). Espacio, Realidad, Representación y Simulación. Real, Virtual, Actual. Procesos de desmaterialización en los medios contemporáneos. Convergencia tecnológica y géneros. Proyección de imágenes sobre objetos y pantallas no planas. Videoarte y performática visual. Escenografías virtuales en cine y televisión

Nº Orden: 39

### **OPTATIVA II**

Opción Libre, Se pueden elegir materias de la Orientación en Medios Digitales: 27/28/30/32/33/34 y 37.

Nº Orden: 40

### **ARTE CONTEMPORÁNEO**

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.

Nº Orden: 41

### **INGLÉS II**

Leer bibliografía académica en inglés. Comunicarse en forma oral y escrita en situaciones relacionadas a su profesión utilizando los tiempos pasados, presentes y futuros. Preguntar y responder utilizando todos los tiempos verbales. Utilizar conectores de texto en las producciones escritas. Entender y utilizar voz pasiva. Discutir, opinar y argumentar. Dossier de prensa: elaboración de su propio kit de prensa en inglés, con portada, sinopsis de diferentes tamaños, tratamiento, biografías y entrevistas a actores y equipo técnico. Festivales cinematográficos: analizar ventajas y desventajas. Entrevistar y ser entrevistado. Pitch. Financiamiento online: confección de los documentos necesarios para obtener financiamiento en el exterior: sinopsis, tratamiento, presupuesto y plan financiero, CV.