



San Miguel de Tucumán, 09 NOV 2018

VISTO Expte. N°: 25109-017 por el cual el Consejo de Escuelas Experimentales solicita por Res. N° 239-017 se apruebe la creación de la Carrera de Pregrado "Tecnatura Superior en Diseño de Animación Multimedia" de la Escuela de Bellas Artes y de Artes Decorativas e Industriales "Maestro Atilio Terragni"- Sección Nocturna; y

CONSIDERANDO:

Que según surge de los considerandos de la citada resolución la propuesta responde a los lineamientos establecidos por el Consejo Federal de Educación en su resolución N° 209-13 apartado 68;

Que la misma surge de la preocupación por plantear alternativas que permitan una titulación que inserte a sus egresados en el mundo del trabajo;

Que el Proyecto propone la transformación de los turnos nocturnos en Tecnicaturas de nivel superior no universitario que garanticen el desarrollo de procesos sistemáticos que tengan como eje la centralidad del conocimiento en consonancia con el ejercicio artístico, donde se entrecruzan la investigación, la producción, la práctica específica y la formación artística;

Que la Tecnicatura Superior en Diseño de Animación Multimedia ampliará la oferta institucional, brindando una formación académica de calidad en campos artísticos-técnicos que hasta la actualidad no han sido explorados por otras instituciones del medio;

Que analizadas las actuaciones surge que se trata de una carrera de modalidad presencial de tres (3) años de duración y una carga horaria de 1633 horas reloj, el título a otorgar es de "Técnico Superior en Diseño de Animación Multimedia" y entre los alcances que se proponen se citan los siguientes: *Proponer soluciones creativas con animación a todo tipo de necesidades de comunicación; Evaluar la viabilidad, desarrollar y/o gestionar un proyecto de animación multimedia siendo conocedor de todas las fases de producción del mismo;*

Que en cuanto a la estructura curricular, la misma comprende diversos espacios curriculares de carácter anual o cuatrimestral, se incluyen cuadros que indican la asignación horaria semanal y total de los diferentes espacios, y se agregan los contenidos mínimos;

Que según el informe de la Dirección General de Títulos y Legalizaciones, la presentación cumple con la normativa de la Disposición 1/10 de la DNGU (Dirección Nacional de Gestión Universitaria), en lo referido a los criterios fijados

Lic. ADRIAN G. MORENO  
DIRECTOR  
Despacho Consejo Superior  
U.N.T.

Dra. NORMA CAROLINA ABDALA  
SECRETARIA ACADEMICA  
Universidad Nacional de Tucumán

Ing. SERGIO JOSE PAGANI  
VICERRECTOR  
UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUCUMÁN



relacionados con la estructura curricular y la carga horaria y en el mismo sentido se refieren los informes referidos al presupuesto de la Dirección General de Presupuesto;

Por ello, teniendo en cuenta lo dictaminado por la Comisión de Enseñanza y Disciplina y de acuerdo a la votación efectuada;

**EL HONORABLE CONSEJO SUPERIOR DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUCUMÁN**

-En sesión ordinaria de fecha 23 de octubre de 2018-

**RESUELVE:**

ARTÍCULO 1º: Aprobar la creación de la Carrera de Pregrado "Tecnica Superior en Diseño de Animación Multimedia" de la Escuela de Bellas Artes y de Artes Decorativas e Industriales "Maestro Atilio Terragni", Sección Nocturna, con el Título a otorgar, Fundamentación, Carga Horaria, Estructura Curricular y Contenidos Mínimos de las Asignaturas de conformidad a la Res. N° 239-017 del Consejo de Escuelas Experimentales y que como Anexo que forma parte de la presente resolución.-

ARTÍCULO 2º: Establecer que la carga horaria de la Carrera de "Tecnica Superior en Diseño de Animación Multimedia" es de 1.633 horas reloj.-

ARTÍCULO 3º: Establecer que el título a otorgar es el de: "Técnico Superior en Diseño de Animación Multimedia".-

ARTÍCULO 4º: Establecer que las condiciones de ingreso son las exigidas por el Art. 7 en la Ley de Educación Superior.-

ARTÍCULO 5º: Hágase saber, tome razón Dirección General de Títulos y Legalizaciones, incorpórese al Digesto y vuelva al Consejo de Escuelas Experimentales para la prosecución del trámite.-

Lic. ADRIAN G. MORENO  
DIRECTOR  
Despacho Consejo Superior  
U.N.T.

RESOLUCIÓN N°: 1098 2018

s.a.

Dra. NORMA CAROLINA ABDALA  
SECRETARIA ACADEMICA  
Universidad Nacional de Tucumán

Ing. SERGIO JOSE PAGANI  
VICERRECTOR  
UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUCUMAN



**ANEXO RESOLUCIÓN N°: 1098 2018**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUCUMÁN**

**ESCUELA DE BELLAS ARTES DECORATIVAS E  
INDUSTRIALES "MAESTRO ATILIO TERRAGNI"**

**CARRERA DE PREGRADO**

**"TECNICATURA SUPERIOR EN DISEÑO DE  
ANIMACIÓN MULTIMEDIA"**

Dra. NORMA CAROLINA ABDALA  
SECRETARIA ACADEMICA  
Universidad Nacional de Tucumán

Lic. ADRIAN G. MORENO  
DIRECTOR  
Despacho Consejo Superior  
U.N.T.



Universidad Nacional de Tucumán

Rectorado



"2018 - Año del Centenario de la Reforma Universitaria"

# TECNICATURA SUPERIOR EN DISEÑO DE ANIMACIÓN MULTIMEDIA

1098 2018



**ESCUELA  
DE BELLAS  
ARTES**

Dra. NORMA CAROLINA ABDALA  
SECRETARIA ACADEMICA  
Universidad Nacional de Tucumán

## INDICE

Presentación.....	4
<b>Propuesta de Creación de la Tecnicatura Superior en Diseño de Animación Multimedia</b>	
Justificación.....	6
Especificaciones de la propuesta.....	7
Organización de la Estructura Curricular.....	8
<b>Tecnicatura Superior en Diseño de Animación Multimedia.....</b>	<b>9</b>
Fundamentación.....	9
Antecedentes.....	10
Competencia general.....	11
Alcances.....	11
Condiciones de Ingreso.....	12
Estructura Curricular.....	13
Recursos disponibles.....	28



## Presentación

La Escuela de Bellas Artes y Artes Decorativas e Industriales "Maestro Atilio Terragni" ocupa un lugar destacado en el panorama educativo provincial, siendo una de las Escuelas Experimentales de la Universidad Nacional de Tucumán y única en su especialidad, la escuela de la UNT se convierte uno de los factores de desarrollo cultural y científico mas importantes de la región promoviendo procesos de formación integral que armonizan lo académico, lo axiológico y lo social. A través de nuevas propuestas académicas queremos consolidar la vinculación con el entorno local fomentando el conocimiento y puesta en valor del patrimonio cultural.

El desarrollo científico y tecnológico, así como la variedad y profundidad de las transformaciones de las estructuras sociales, han contribuido para que de diversos sectores se generen nuevos requerimientos al sistema educativo. La Escuela de Bellas Artes no es indiferente a los cambios y, como respuesta a ellos, nace esta propuesta curricular de Tecnicatura Superior en Diseño de Animación Multimedia.

La propuesta presentada por la Escuela de Bellas Artes – Sección Nocturna, tiene como antecedentes una larga historia de trabajo, compromiso y esfuerzo de todo el plantel docente. Surge de la preocupación por plantear alternativas que permitan una titulación que inserte a sus egresados en el mundo del trabajo, favoreciendo el desarrollo de procesos sistemáticos que tengan como eje la centralidad del conocimiento en consonancia con el ejercicio artístico, donde se entrecruzan investigación, producción, práctica específica y formación artística.

Preparar a los estudiantes para la actividad en un campo profesional y facilitar su adaptación a las diferentes modalidades laborales, implica que las unidades curriculares que componen los planes de estudio deben posibilitar la adquisición de un conjunto de conocimientos, destrezas, habilidades y actitudes que permitan a sus egresados integrarse a puestos de trabajo acordes a su formación específica; proyectándose en el campo cultural con sus productos e incorporando la creatividad como componente central de la producción, así como el predominio del contenido artístico, cultural o patrimonial.

La Tecnicatura Superior en Diseño de Animación Multimedia se propone como una respuesta a los intereses y expectativas manifestadas por los estudiantes ingresantes y de los últimos cursos, tanto del nivel superior como del nivel secundario. Apunta a la jerarquización y profesionalización en la formación de las disciplinas artísticas, y a responder a las nuevas exigencias del medio local y regional, de formación de profesionales para distintas especialidades artísticas. Promueve asimismo la creación de productos de diseño que cumplan una doble naturaleza: económica (generadora de nuevas fuentes de empleo) y cultural (generadora de valores, sentidos e identidades).

La Escuela de Bellas Artes es la única institución formadora de nivel superior en su especialidad, por lo que ocupa un lugar trascendente en nuestra provincia y en el Norte Grande, en la formación de Profesores de Artes Visuales. Con la Tecnicatura Superior en Diseño de Animación Multimedia se ampliaría la oferta institucional, ofreciendo una formación académica de calidad en campos artístico-técnicos que, hasta la actualidad, no han sido explorados por otras instituciones en nuestro medio.

La implementación de un cambio requiere de una institución flexible y abierta, que permita organizar la actividad académica en función de las necesidades planteadas. Esto significa considerar las posibilidades con que cuenta la institución en cuanto a infraestructura y recursos humanos disponibles. La puesta en marcha de este proyecto implica, en el futuro, cambios en la estructura de funcionamiento y organización, distribución de espacios, distribución horaria, etc., que estarán en concordancia con la propuesta pedagógica presentada. Todos los aspectos organizacionales posibilitarán ambientes de aprendizaje enriquecidos, basados en una cultura de trabajo colaborativo y una formación profesional específica.

Dra. NORMA CAROLINA ABDALA  
SECRETARIA ACADEMICA  
Universidad Nacional de Tucumán

## Propuesta de **CREACIÓN DE LA TECNICATURA SUPERIOR EN DISEÑO DE ANIMACIÓN MULTIMEDIA**

### Justificación

La Escuela de Bellas Artes - Sección Nocturna, inicia un proceso de reconversión institucional a través de la propuesta de creación de la Tecnicatura Superior en Diseño de Animación Multimedia, la Tecnicatura Superior en Diseño de Cerámica y la Tecnicatura Superior en Diseño de Joyería en Metal. Con este proyecto no sólo se busca mejorar las ofertas que brinda nuestra institución, sino que se tiende a consolidar un logro académico de calidad, pues esta oferta educativa de formación superior implica un mayor nivel de especificidad y profundidad, que contribuirá tanto a la formación para el mundo del trabajo como a la formación en el ámbito de la cultura. Todo esto propicia un ambiente de respeto a la diversidad cultural y al contexto; así como al intercambio, crecimiento y comunicación de la cultura local con las manifestaciones artísticas del contexto nacional, latinoamericano y global.

Este es un proyecto que apunta a formar técnicos superiores en áreas ocupacionales específicas, productores de bienes culturales que podrán operar a pequeña y mediana escala (incluyendo el caso de la obra única); siendo capaces de proyectar y posicionar sus productos portadores de rasgos de identidad local y regional en circuitos de proyección nacional e internacional.

Se busca fortalecer dos aspectos:

- Una activa relación con el mundo del trabajo: lo que implica la promoción de nuevas alternativas en función de demandas existentes y potenciales, en la búsqueda de nuevas posibilidades laborales que respondan a las expectativas de los jóvenes y adultos en el marco del desarrollo sociocultural.

- Potenciar el desarrollo sociocultural: Se busca promover la



libertad de creación y la producción de bienes simbólicos mediante el desarrollo integral de saberes específicos en estrecha vinculación con los circuitos culturales, recuperando y revalorizando prácticas artísticas identitarias propias de las regiones y las comunidades, valorizando las identidades locales y regionales sin perder de vista la construcción de una sociedad pluralista.

### **Especificaciones de la Propuesta**

Con el objetivo de viabilizar esta propuesta se optimizaron los recursos institucionales disponibles. Es así que los espacios curriculares que se cursan en el Primer cuatrimestre del Primer año de esta Tecnicatura son los del FoBa (Ciclo de Formación Básica), que compartirán con la carrera del Profesorado en Artes Visuales que se dicta actualmente en nuestra institución.

Las Prácticas Artísticas y los Talleres Artísticos 1, 2 y 3 son espacios curriculares presentes en los tres años de cursado. Esta propuesta ancla fuertemente en la identidad de nuestra escuela de Bellas Artes. Creemos que la potencia y expresividad del lenguaje artístico, con el que se experimenta en estos espacios, abren nuevos sentidos en la tarea de nuestros estudiantes y se convierte en un valor agregado a su formación académica. Es importante aclarar que serán dictados por los docentes de los Talleres de Escultura, Pintura y Grabado, quienes tendrán a su cargo el trabajo con estudiantes tanto del Profesorado como de la Tecnicatura Superior en Diseño de Animación Multimedia.

Asimismo, se reconvertirán las funciones de los docentes que, hasta la actualidad dictan los cursos nocturnos abiertos a la comunidad; lo que reduce a la mínima expresión el requerimiento de nuevas horas docentes. Con respecto a la estructura curricular propuesta para esta tecnicatura, se reservan horas cátedras semanales en el tercer año de la carrera para ser articuladas en Espacios de Orientación Institucional (E.O.I.), sobre intereses y temas específicos planteados en función de la

necesidades de nuestros estudiantes. Tendrán una modalidad de cursado presencial, y se buscará que resulten pertinentes tanto para sus Proyectos Profesionales como para profundizar e integrar saberes.

## **Organización de la Estructura Curricular**

Organizamos cada una de las propuestas de tecnicatura, acorde lo establecido por la Resolución 209/13 CFE en su apartado 68:

"La trayectoria formativa de la educación técnico profesional en el nivel superior se caracteriza por:

- los campos de la formación general, de la formación de fundamento, de la formación específica, y de las prácticas profesionalizantes;

- el Campo de Formación General, destinado a abordar los saberes que posibiliten la participación activa, reflexiva y crítica en los diversos ámbitos de la vida laboral y sociocultural y el desarrollo de una actitud ética respecto del continuo cambio tecnológico y social;

- el Campo de la Formación de Fundamento, destinado a abordar los saberes científico tecnológicos y socioculturales que otorgan sostén a los conocimientos, habilidades, destrezas, valores y actitudes propios del campo profesional en cuestión;

- el Campo de Formación Específica, dedicado a abordar los saberes propios de cada campo profesional, así como también a la contextualización de los desarrollados en la formación de fundamento;

- el Campo de Formación de la Práctica Profesionalizante destinado a posibilitar la integración y contrastación de los saberes construidos en la formación de los campos descriptos, y garantizar la articulación teoría-práctica en los procesos formativos a través del acercamiento de los estudiantes a situaciones reales de trabajo;

- Los planes de estudio que contemplen los campos mencionados tendrán una carga horaria mínima de 1600 horas reloj".

En relación a la carga horaria, contemplamos los mínimos establecidos en la resolución ante la ausencia de marcos de referencia establecidos por INET para esta Tecnicatura.

Asimismo, nos ceñimos con la Tecnicatura Superior en Diseño de Animación Multimedia, a la Disposición 01/10 de la DNGU-Anexo 1; que establece la información requerida para la presentación de propuestas de creación de carreras de Pregrado.

## Tecnicatura Superior en Diseño de Animación Multimedia

**Nombre de la carrera:** Tecnicatura Superior en Diseño de Animación Multimedia

**Modalidad:** Presencial

**Localización:** Escuela de Bellas Artes y Artes Decorativas e Industriales "Maestro Atilio Terragni"

**Duración de la cursada:** 3 años

**Nombre del Título:** Técnico Superior en Diseño de Animación Multimedia

**Cantidad de horas:** 1633 hs reloj/ 2448 hs cátedra

### Fundamentación

Lo multimedial permeabiliza hoy toda nuestra experiencia cotidiana. Los acelerados avances de las tecnologías digitales, la expansión de Internet y la creciente ubicuidad

de pantallas e interfaces están haciendo de las imágenes en movimiento un aspecto cada vez más relevante de nuestra forma de relacionarnos tanto con los demás como con nuestro entorno material y simbólico. Aplicaciones interactivas, instalaciones artísticas, spots televisivos, infografías científicas, presentaciones educativas, animaciones de autor, banners web o videojuegos son sólo algunos ejemplos donde la integración de textos, gráficos, imágenes y sonidos hacen de la producción multimedial una de las áreas de inferencia del Diseño con mayor diversificación y alcance.

Pero ¿quiénes y en qué circunstancias se producen las imágenes que nos rodean?, ¿cuáles son los beneficios de contar con el poder enunciativo de la animación multimedia?, ¿cómo es la dinámica (de poder) entre los centros de producción y los de consumo?. En la Escuela de Bellas Artes "Atilio Terragni" de la Universidad Nacional de Tucumán, sabemos de la importancia que tienen las imágenes en el desenvolvimiento cultural e histórico de nuestro medio. Es por ello que consideramos relevante sumar a la oferta académica -pública y gratuita- de nuestra institución, la Tecnicatura en Diseño de Animación Multimedia. Valorando la agencialidad de los productores culturales que pasan por nuestras aulas y apoyándonos en una larga tradición en formación de animadores, proponemos una Tecnicatura que promueva profesionales con las habilidades, actitudes y conocimientos necesarios para la realización de todo tipo de piezas multimediales, centradas en la animación y que toman al diseño como un valor diferencial.

Creemos que es importante cubrir la vacancia en nuestra región del rol de los productores multimediales con criterio profesional, formación artística y conciencia social; con capacidad de contar historias, transmitir información y conocimientos, captar la atención y mantener el interés; entretener y emocionar mediante el lenguaje potente, expresivo y transversal de la animación.

## Antecedentes

A fines de la década de 1960 empezaron a dictarse en la Escuela de Bellas Artes "Atilio Terragni" cursos libres de Dibujo de Historieta y Animación a cargo del maestro Fued Amin, impulsor y promotor de estas disciplinas en la región, y una figura que marcó toda una generación dentro las mismas.

En los años 80 nace el Taller de Cine-animación e Historieta bajo la dirección de Bernardo Vides Almonacid, como un espacio de trabajo libre y experimental. Fue creado a través del Centro de Estudiantes y se transformó rápidamente en un hito importante dentro de nuestra escuela: un verdadero semillero de animadores e historietistas.

En el año 2000 se inicia una nueva etapa de renacimiento para el taller pasando a llamarse Taller Cerebros, y a definirse como colectivo creativo de ideación, producción, materialización y difusión de cine-animado e historietas de los estudiantes de la EBA. Desde entonces se producen cortos animados e historietas que participan de eventos provinciales y nacionales. Se organizan eventos de integración con el medio y se realizan capacitaciones a docentes de escuelas públicas con el fin de despertar el interés por estas formas de expresión.

## **Competencia general**

El Técnico Superior en Animación Multimedia podrá desempeñarse en empresas vinculadas con la publicidad, medios de comunicación (radio, televisión, cine, video, empresas periodísticas), estudios de producción multimedia y transmedia, empresas de producción de espectáculos y estudios de diseño gráfico.

## **Alcances**

La Tecnicatura en Diseño de Animación Multimedia tiene como objetivo la formación de profesionales con competencias para:

- Proponer soluciones creativas con animación a todo tipo de necesidades de comunicación.
- Integrar equipos profesionales del área y/o interdisciplinarios, donde sea necesario el diseño en animación en cualquiera de sus aspectos: la definición o adaptación de guiones, el diseño de personajes, escenografías y vestuarios, la edición o la dirección.
- Evaluar la viabilidad, desarrollar y/o gestionar un proyecto de animación multimedia siendo conocedor de todas las fases de producción del mismo.
- Coordinar de manera efectiva a los diferentes integrantes del equipo de trabajo de una producción multimedia.
- Controlar y resolver las problemáticas que pudieran acontecer en una producción multimedia.
- Colaborar en la producción de materiales didácticos y educativos, trabajar en gabinetes de medios audiovisuales, en centros de investigación educativa en colegios y escuelas.
- Integrar equipos de investigación que analizan cuestiones referentes a la comunicación multimedia.
- Generar producciones audiovisuales propias, como autor independiente. Iniciar emprendimientos comerciales o artísticos.

### **Condiciones de Ingreso**

Acorde a lo establecido en el Acuerdo marco A-20 y retomado por la Disposición 01/10 de la DNGU, Anexo 1, podrán acceder a esta propuesta formativa, egresados de nivel medio, secundario o polimodal de cualquier institución reconocida por el

Ministerio de Educación de la Nación. Excepcionalmente, los mayores de 25 años que no reúnan esa condición, podrán ingresar siempre que demuestren a través de las evaluaciones que establezca la Universidad Nacional de Tucumán, que tienen preparación y/o experiencia laboral acorde con los requerimientos de la carrera.

## Estructura Curricular

1er AÑO - PRIMER CUATRIMESTRE				
FoBa - Ciclo de Formación Básica				
CAMPO DE FORMACIÓN	ESPACIO CURRICULAR	REGIMEN DE DICTADO	ASIGNACIÓN HORARIA SEMANAL	ASIGNACIÓN HORARIA TOTAL
CAMPO DE LA FORMACIÓN DE FUNDAMENTOS	Prácticas Artísticas	Cuatrimestral	12 hs.	192 hs.
CAMPO DE LA PRÁCTICA PROFESIONALIZANTE	Aproximación al Campo Profesional	Cuatrimestral	6 hs.	96 hs.
CAMPO DE LA FORMACIÓN ESPECÍFICA	Introducción al Análisis de la Imagen	Cuatrimestral	6 hs.	96 hs.
CAMPO DE LA FORMACIÓN GENERAL	Historia, Arte y Cultura	Anual	6 hs. (semanal)	96 hs. (total)

*CC*

Dra. NORMA CAROLINA ABDALA  
SECRETARIA ACADEMICA  
Universidad Nacional de Tucumán

CAMPO DE FORMACIÓN	ESPACIO CURRICULAR	REGIMEN DE DICTADO	ASIGNADO HORAS SEMANALES	ASIGNADO HORAS TOTALES
CAMPO DE LA FORMACIÓN DE FUNDAMENTOS	Taller Artístico I Pintura, Grabado o Escultura	Cuatrimestral	4 hs.	64 hs.
CAMPO DE LA PRÁCTICA PROFESIONALIZANTE	Práctica I	Cuatrimestral	2 hs.	32 hs.
CAMPO DE LA FORMACIÓN ESPECÍFICA	Introducción al Diseño	Cuatrimestral	5 hs.	96 hs.
	Taller de Animación I	Cuatrimestral	4 hs.	64 hs.
	Taller de Guión I	Cuatrimestral	2 hs.	32 hs.
	Lenguaje Audiovisual I	Cuatrimestral	2 hs.	32 hs.
	Herramientas Digitales I	Cuatrimestral	2 hs.	32 hs.
CAMPO DE LA FORMACIÓN GENERAL	Historia, Arte y Cultura	Anual	3 hs. (60 h/a)	48 hs. (960 h/a)

Dra. NORMA CAROLINA ABDALA  
SECRETARIA ACADEMICA  
Universidad Nacional de Tucumán

CAMPO DE FORMACIÓN	ESPACIO CURRICULAR	REGIMEN DE CURSOS	ASIGNACIÓN HORARIO SEMESTRAL	CANTIDAD HORAS ANUALES
CAMPO DE LA FORMACIÓN DE FUNDAMENTOS	Taller Artístico II Pintura, Grabado o Escultura	Anual	4 hs.	16 hs.
CAMPO DE LA PRÁCTICA PROFESIONALIZANTE	Práctica II	Anual	2 hs.	16 hs.
CAMPO DE LA FORMACIÓN ESPECÍFICA	Diseño	Anual	3 hs.	96 hs.
	Taller de Animación II	Anual	4 hs.	128 hs.
	Taller de Guión II	Cuatrimestral	3 hs.	60 hs.
	Lenguaje Audiovisual II	Cuatrimestral	3 hs.	48 hs.
	Herramientas Digitales II	Anual	3 hs.	96 hs.
	Historia de la Animación y el Multimedia	Anual	3 hs.	96 hs.
	Fotografía	Cuatrimestral	3 hs.	48 hs.
	Sonido	Cuatrimestral	3 hs.	48 hs.
SUB-TOTAL: 800 hs. (categoría) 534 hs. (categoría)				

Dra. NORMA CAROLINA ABDALA  
SECRETARIA ACADEMICA  
Universidad Nacional de Tucumán

CAMPO DE FORMACIÓN	ESPACIO CURRICULAR	PERÍODO DE DICTADO	ASIGNACIÓN HORARIA SEMANAL	ASIGNACIÓN HORARIA TOTAL
CAMPO DE LA FORMACIÓN DE FUNDAMENTOS	Taller Artístico III - Pintura, Grabado o Escultura	Cuatrim	14 hs.	56 hs.
CAMPO DE LA PRÁCTICA PROFESIONALIZANTE	Proyecto Profesional	Anual	14 hs.	56 hs.
CAMPO DE LA FORMACIÓN ESPECÍFICA	Espacios de Orientación Institucional (E.O.I.) - Seminarios	Anual y/o Cuatrimestral	8 hs.	256 hs.

CARGA HORARIA			
1er AÑO	2do AÑO	3er AÑO	TOTAL
880 hs. cátedra	800 hs. cátedra	768 hs. cátedra	2448 hs. cátedra
587 hs. reloj	534 hs. reloj	512 hs. reloj	1633 hs. reloj

## 1er AÑO / 1er CUATRIMESTRE

### CICLO DE FORMACIÓN BÁSICA: CONTENIDOS MÍNIMOS

#### Aproximación al Campo Profesional

Reflexión sobre definiciones de educación. Niveles y criterios de análisis de la educación. Educación y sociedad. Educación y cultura. El sujeto. Procesos de construcción de la subjetividad. Sujeto y cultura. El sujeto como hacedor de cultura. Subjetividad e intersubjetividad. El sujeto como sujeto de derecho. Sujeto y conocimiento: tipos de saberes. El conocimiento científico, técnico y artístico. Multiplicidad de lenguajes. Las Trayectorias estudiantiles. El oficio de estudiante. El valor de la pregunta. Procesos de comprensión y producción de textos: El texto académico en contexto de comunicación: claves para la lectura. El texto

argumentativo. Estructura. Elementos lingüísticos y discursivos. El campo de la práctica profesional: Roles, funciones y alcances del trabajo del profesor en Artes Visuales y de los Técnicos Superiores en Diseño de Animación Multimedia, de Cerámica y de Joyería en Metal.

### **Introducción al Análisis de la Imagen**

Percepción de las imágenes. Percepción de las formas, constantes perceptivas. Factores socio culturales, históricos, ideológicos que construyen e inciden en toda percepción. La percepción según Gilbert Simondon: análisis de la sensación y percepción como formas de conocimiento del mundo.

Imagen y forma. La forma como gestalten (configuración). Teoría de la Gestalt. Leyes de la forma. Forma abierta y forma cerrada. Problemática figura-fondo. El contraste. Elementos plásticos en la configuración de la imagen en el plano bidimensional. Punto, línea y plano. Generación de formas a partir de su combinación y articulación. Propiedades visuales de la forma: contorno, tamaño, color, textura, posición, dirección. Equilibrio, ritmo, proporción. Valores acromáticos: escalas y claves de valores. Esquemas tonales. Color: sus dimensiones: tono, valor, saturación. Contrastes simultáneo y sucesivo. Círculo cromático y paletas de color. Monocromía, análogos, adyacentes, complementarios. Dominantes fríos y cálidos. Modulado (de color a color) y modelado (pasaje) del color. Funcionamiento de las imágenes en las sociedades contemporáneas. La imagen signifiante. Introducción al estudio de la Semiótica, su objeto de estudio, su campo de aplicación. Dimensión sintáctica, semántica y pragmática. El signo lingüístico y el signo artístico. La imagen artística y su naturaleza ambigua. Conceptos de denotación y connotación. Constelación de sentido: concepto en la semiótica de Umberto Eco. Sus usos en el campo del arte. La imagen artística y la comunicación.

Dra. NORMA CAROLINA ABDALA  
SECRETARIA ACADEMICA  
Universidad Nacional de Tucumán

## **Historia, Arte y Cultura**

Manifestaciones artísticas en los contextos culturales de origen: del hombre prehistórico hasta el sujeto posmoderno. La articulación arte y cultura, como un lente de análisis del sentido de las obras en su aspecto formal y como parte de una estructura mayor que trasciende el plano estético. Relaciones del Arte con la sociedad, la política, la religión y la comunicación. Abordaje de lo simbólico: la mirada sobre el artista y el arte como productos de una sociedad y de una cultura en tiempos y espacios determinados. Relación arte e identidad. La oposición naturaleza – cultura. El significado del rito en la contención de la naturaleza, la creación de instrumentos y su relación con la cultura y los valores tangibles e intangibles en los procesos de construcción cultural.

## **Prácticas Artísticas**

Introducción a Conceptos y características de la práctica artística. La línea y sus recursos sobre el plano. Línea modulada, paralelas, horizontal y vertical, oblicuas, tramas y efectos. La trama como efecto visual. Direccionalidad, dinamismo y estatismo. Introducción al color y sus recursos. Temperatura del color y su profundidad. Las aplicaciones técnicas del color y sus aplicaciones. Efectos del color y la línea. Estático/dinámico en la representación tridimensional. Relación figura fondo. Paso de la bidimensión a la tridimensión. Construcción de cuerpos geométricos partiendo de la bidimensión. Conceptos estructurales de los cuerpos tridimensionales. Distribución del volumen en el espacio. Construcción y composición de un objeto tridimensional El objeto tridimensional como soporte del color.

Dra. NORMA CAROLINA ABDALA  
SECRETARIA ACADEMICA  
Universidad Nacional de Tucumán

## **1er AÑO / 2do CUATRIMESTRE: CONTENIDOS MÍNIMOS**

---

### **Práctica I**

Análisis del rol social del animador multimedial. Aspectos del proceso de integración al medio profesional y la colaboración entre profesión, sociedad e industria. Incorporación de códigos de "buenas prácticas" profesionales. Valoración de la habilidades comunicativas en las relaciones interpersonales y en las situaciones profesionales. Resolución de problemas simples de diseño de animación multimedia que impliquen la aplicación de criterios de evaluación de estilos, medios expresivos y tonos comunicativos en acuerdo a la pertinencia tanto al mensaje como al destinatario.

### **Introducción al Diseño**

Aspectos esenciales de la teoría y la práctica del diseño. Definiciones, conceptos, funciones y ámbitos de incumbencia del diseño. La relación con la sociedad, el arte, la naturaleza, la ciencia y la tecnología. Objeto y sujeto: el objeto como mediador de las necesidades humanas. Principios del diseño sustentable. Forma y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño. Historia del diseño: Principales períodos y escuelas de diseño. Ideas y figuras relevantes. La influencia del diseño en la ética y estética contemporáneas.

### **Taller de Animación I**

La animación primitiva. Juguetes ópticos: Flip-book, Taumátropo, Disco de Plateau y Zootropo. Técnicas básicas: El tablero de animación. Stop Motion: Animación con objetos, con plastilina (claymation), con papel (cut out), etc. Especificidad y posibilidades expresivas. Leyes del movimiento (inercia, acción y reacción). Leyes físicas. Movimiento de las masas del cuerpo. El retroceso, retención y detención. Acción y reacción. Variación de velocidad. Líneas de acción. Los doce principios de la animación. Dibujos extremos e intermedios. Dibujos claves. Arcos de acción.

Función y armado del Storyboard. Fondo móvil y desplazamiento de la figura.

### **Taller de Guión I**

Géneros y clasificación. De la idea al argumento. Etapas de un guión. Estructura: El esquemá de tres actos. Primer acto, presentación / planteamiento de líneas de acción y puntos de giro dramático. Segundo acto, desarrollo. Tercer acto, resolución. El lugar y la época: la situación espacio-temporal de la historia. Personajes: Análisis y perfiles. La unión de los cuatro contenidos. El diálogo: problemas más frecuentes. Microestructura de la escena. El conflicto. El suspenso. El núcleo dramático. Estructura clásica. Valores y curvas dramáticas. La construcción de las escenas. Narración por secuencias. Escritura y reescritura. El Storyboard como guión visual.

### **Lenguaje Audiovisual I**

Principios de la percepción visual y auditiva. Procesos de integración perceptiva. Propiedades generales del lenguaje audiovisual. Dimensiones: aspectos morfológicos, sintácticos, semánticos y estéticos. Aspectos morfológicos: elementos visuales y sonoros. Aspectos sintácticos: Los tipos de planos y sus valores expresivos. Composición estática y en movimiento. Posiciones de cámara y ángulos. Continuidad, movimiento, profundidad y ritmo de la imagen. Técnicas de iluminación. La expresividad del color en el audiovisual.

### **Herramientas Digitales**

Introducción: Hardware, Software, y Middleware. Representación de datos. Interfaces gráficas. Periféricos para el diseño multimedia. Imágenes vectoriales y mapas de bits. Formatos, resolución y compresión de archivos. Integración del uso de distintos programas en el proceso de animación.

### **PROGRAMAS**

Adobe Photoshop: Recorte y retoque fotográfico. Trabajo con capas y

máscaras. Manejo del color y la tipografía. Filtros y efectos. Fotomontaje.  
Representación del espacio y el volumen. Animación cuadro por cuadro.

CorelDraw / Adobe Illustrator: Generación de gráficos vectoriales. Edición de  
textos. Integración de textos e imágenes. Tipos de exportaciones.

Adobe Flash: Animación 2d vectorial. Interpolación de movimiento y de forma.  
Interactividad básica. Manejo de Librerías. Introducción a ActionScript.  
Exportación de video, para web y ejecutables.

## **Prácticas Artísticas I**

### **PINTURA**

Construcción de Imágenes Visuales: Conocimiento de procedimientos constructivos,  
criterios compositivos y componentes del lenguaje visual. Reconocimiento del color y  
su relación con la materia. Color local y arbitrario. Técnicas: Aplicación de la Técnica  
de la Témpera.

### **ESCULTURA**

Técnicas y materiales: El estudio de las técnicas y los materiales a utilizar en el  
proceso productivo de la escultura, métodos de modelado y moldeado, utilización de  
herramientas y sus adaptaciones en relación a las necesidades técnicas y  
tecnológicas, resistencia y autoportancia de los materiales, métodos de ensamble y  
compatibilidad con los adhesivos, utilización de herramientas eléctricas en forma  
segura, recursos técnicos e ideología de los materiales. Producción modelada en  
arcilla, moldeada y llenada en yeso, cemento, granito, materiales reconstituidos. La  
figura humana: Concepto de la anatomía humana (cabeza) proporciones, canon,  
recursos formales del movimiento, gestualidad y posturas. Procesos constructivos,  
materiales varios: Construcción de soportes para el modelado, moldes técnicas,  
materiales y autoportancia, herramientas y sistemas de ensambles. Adecuación de  
materiales para la escultura: estructura y resistencia de los materiales, construcción  
de estructuras, adhesión de los materiales



## GRABADO

El Plano: por adición, sustracción, collage, transferencia y procedimientos mixtos. Resolución de texturas por impresión y transferencia. Resolución tonal: valores/claroscuro por adición y sustracción. Sistemas de entintado e impresión en plano. Tiraje. Color: local y arbitrario. Resolución por contraste tonal y cromático. Transparencias. El Grabado como disciplina artística. Panorama Histórico. Terminología de la disciplina del Arte Impreso. Materiales características y propiedades. Herramientas e instrumental.

## 2do AÑO / 1er CUATRIMESTRE: CONTENIDOS MÍNIMOS

---

### Práctica II

Los roles dentro un equipo de animación: dinámica, jerarquía e integración de las tareas específicas. El trabajo freelance: el manejo de tiempo y el papel de la auto-disciplina, la colaboración y la tercerización, la presentación profesional del trabajador independiente. Propiedad intelectual, derechos de autor y licencias de uso: Copyright y Copyleft. Resolución de problemas de diseño de animación con complejidad media que impliquen procesos de investigación, conceptualización de fundamentos, desarrollo y presentación de ideas, y la defensa oral y escrita de propuestas de trabajo con aspiraciones profesionales.

### Diseño

Metodología del Diseño. Fases del proceso de diseño: Planteamiento y estructuración, elaboración y selección de propuestas, etapas del proyecto. Fundamentos de investigación en el proceso de diseño: recopilación de información y análisis de datos. Análisis de las posibilidades materiales, técnicas y

procedimentales. Nociones básicas de Diseño Gráfico: la composición, legibilidad, coherencia estilística y conceptual en la comunicación visual. Integración de la imagen, elementos gráficos y textos. Nociones básicas de diseño de objetos: Funciones, morfología, y tipología de los objetos. Relación entre objeto y usuario. Conceptos básicos de ergonomía y antropometría: su aplicación al diseño de productos y de espacios.

### **Taller de Animación II**

Animación figurativa. Estructura del dibujo - construcción geométrica de figuras y personajes. El timing de la animación. Ciclos de movimientos básicos: caminatas, carreras, brincos y saltos. Flexibilidad. Peso y equilibrio. Escorzo exagerado. Perspectiva forzada. Acortamientos y alargamientos. Conservación del volumen. Deformación producida por la velocidad y el peso. Acción de superposición, seguimiento y dibujo de anticipación. Estudio del personaje: Actuación, caracterización, diálogo. Movimiento vocal adaptado a la expresividad. Armado de Carpeta de Proyectos.

### **Taller de Guión II**

Guión para Terceros: Institucional, Técnico y Publicitario. Tono comunicativo y estilo del mensaje. Pertinencia a la identidad y premisas del cliente o producto. Integración de la imagen-movimiento con la voz/voces en off. Acompañamiento y complementación. El guión multimedial: Flexibilidad y adecuación a medios específicos. Adaptaciones sintéticas. El guión interactivo: estructura de navegación.

### **Lenguaje Audiovisual II**

Aspectos semánticos: denotación y connotación. Univocidad y equivocidad. La significación en los recursos visuales, lingüísticos y estilísticos. La figuras retóricas. Usos y alcances de la retorización. Análisis de casos: efectos de verdad y producción



de sentido en el cine, la televisión y la publicidad. Aspectos estéticos: las categorías estéticas. El audiovisual en la cultura y el pensamiento contemporáneos. Las vinculaciones entre lenguajes: interacciones, préstamos, apropiaciones, divergencias y rupturas.

## **Herramientas Digitales II**

Shareware, Freeware, Firmware y Open Source. Normas de televisión, cine e internet. Formatos de video y sonido. Compresiones y códecs. Generación de imágenes 3D. Proyecciones, perspectivas y puntos de vista en la tridimensionalidad digital.

### **PROGRAMAS**

Adobe Premier: Edición de video y sonido. Uso de transiciones. Efectos, capas y máscaras.

Autodesk 3DStudio Max: Métodos de modelado. Curvas Bezier, polígonos y mallas. Materiales y mapeado. Iluminación. Cámaras. Curvas de animación. Efectos atmosféricos. Partículas. Tipos de Render. Mental-Ray y V-ray.

## **Fotografía**

Historia de la fotografía. Introducción al lenguaje fotográfico; repaso de la obra de grandes maestros. La fotografía como herramienta expresiva. Importancia de la mirada. El acto fotográfico y el momento decisivo. La fotografía como espejo, huella y transformación de la realidad. Formación de la imagen y construcción de cámara oscura en clase. Entendimiento y manejo de Cámaras analógicas y digitales. Las cámaras digitales, manejo y conocimiento de sus funciones. La cámara y sus accesorios. Iluminación en estudio y exteriores (luz natural, luz continua y flash). Optimización de la Imagen: Lentes, Tipos de objetivos, Distancia focal, Diafragma y Obturador, Profundidad de campo, La exposición correcta, Tiempo de exposición.

Armado de Estudio en el aula donde se realizan tomas con cámara digital. Encuadre y composición; Horizonte, Ley de los tercios, Perspectiva, Profundidad de campo, Encuadre, Primer plano. Foco y fuera de foco. El retrato y el autorretrato. Usos prácticos de la fotografía: Paisaje, deportes, fotoperiodismo, fotografía científica, fotografía de espectáculos, etc. Manejo básico de PhotoShop, La imagen digital, Resolución (grandes tamaños y formato web). Retoque y manipulación de la imagen. El registro apropiado para la realización de catálogos y el marketing de las piezas para la exposición y presentación.

### **Sonido**

Conceptos y fundamentos básicos de sonido (propagación de ondas, interferencias, frecuencia, tono, amplitud, intensidad, decibelios). Hardware para la captura de sonidos digital: Micrófonos y traductores acústicos. Procesadores. Compresores. Reductores de Ruido. Ecualizadores Gráficos y Paramétricos. Formatos de sonido digital y sintetizados, tipos de archivos y codecs. Software para la Edición de sonido: Herramientas y utilidades. Diseño de Banda Sonora: la musicalización, los diálogos y los efectos sonoros. El sonido ambiente: locaciones y acústica.

### **Prácticas Artísticas II**

#### **PINTURA**

Construcción de Imágenes Visuales: Conocimiento de procedimientos constructivos, criterios compositivos y componentes del lenguaje visual. El plano, la luz, el color, el espacio (real y virtual) encuadre, iluminación, efectos visuales. Técnicas: Aplicación de la Técnica de la Témpera, del pastel y mixta.

#### **ESCULTURA**

Introducción al lenguaje plástico en la escultura, recursos escultóricos aplicados al modelado, ensambles de materiales reciclados, espuma de polietileno de embalajes. La madera, los metales, los epoxis. La figura humana: La figura humana

proporciones, canon, recursos formales del movimiento, gestualidad y posturas. Procesos constructivos, materiales varios: construcción de soportes para el modelado, moldes, Materiales en directo, talla y ensamble, herramientas y sistemas de ensambles de materiales varios. Adecuación de materiales para la escultura: adecuación de nuevos materiales para el ensamble y la talla en la escultura volúmenes conceptuales.

### GRABADO

El Relieve: el Grabado como disciplina artística. Panorama Histórico. Terminología de la disciplina del Arte Impreso. Materiales, Herramientas e Instrumental, características y propiedades. Técnicas en relieve: la xilografía, procedimiento y sus herramientas. Resolución de texturas y planos para la obtención tonal mediante la trama texturizada. Resolución de fondo y plantillas de color. Sistema de entintado e impresión en relieve.

## 3er AÑO: CONTENIDOS MÍNIMOS

---

### Proyecto Profesional

Espacio para la puesta en práctica de las metodologías, conceptos y técnicas aprendidas, en un proyecto de interés personal para el alumno con seguimiento docente. El proyecto debe representar un posible caso real y de complejidad alta. Durante el año lectivo se irán mostrando avances semanales en clases de crítica docente y de los colegas-compañeros.

### Espacios de Orientación Institucional (E.O.I.) - Seminarios

Se reservan 8 horas cátedras semanales y anuales para articular en Seminarios sobre temas específicos, según el interés de los estudiantes y las necesidades de formación que surgieran en función de los proyectos profesionales en desarrollo, con miras a la futura especialización de los egresados.

Ejemplos:

- Seminario de Modelado de Personajes
- Seminario de Interactividad para Videojuegos
- Seminario de Mapeado Avanzado y Materiales

### **Prácticas Artísticas III**

#### **PINTURA**

Construcción de Imágenes Visuales: Conocimiento de procedimientos constructivos, criterios compositivos y componentes del lenguaje visual. Empleo del contraste de complementarios, y claroscuro. Técnicas: Aplicación de la Técnica de la Témpera, del pastel y del collage.

#### **ESCULTURA**

La escultura y sus efectos como recurso lingüístico, la importancia del lenguaje y la imagen, ejercicio del lenguaje y obra escultórica, el espacio escultórico, la escultura como soporte pictórico, factura final y policromía, pátinas, el basamento, metodología del montaje e instalación de objeto escultóricos diseño y producción de objetos escénicos y utilitarios, diseño y producción de ornatos, restauración y reposición. Producción de objetos: Proyección y producción de originales, moldes perdidos (mono copia), llenado en materiales varios, preparado de originales para moldería seriada, métodos y técnicas. Moldes, métodos y materiales: Metodología para la producción en serie, tipos de molde. Adecuación de materiales: Metodologías de análisis para adecuar los materiales a la necesidad de cada producción.

#### **GRABADO**

El Relieve: Resolución de texturas y planos para la obtención tonal mediante la trama texturizada. Resolución de fondo y plantillas de color. Desglose de Matriz Desplazamiento de la impresión. Introducción al concepto de Obra única y múltiple. Proyecto de edición grupal. Sistema de entintado e impresión en relieve. Tiraje y Edición.

## Recursos disponibles

La escuela cuenta con:

- Ocho computadoras
- Seis tableros de luz para animación tradicional.
- Tres cañones de proyección
- Cámara digital profesional



Dra. NORMA CAROLINA ABDALA  
SECRETARIA ACADEMICA  
Universidad Nacional de Tucumán



LIC. ADRIAN G. MORENO  
DIRECTOR  
Despacho Consejo Superior  
U.N.T.