



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

VISTO: El expediente digital N° 0623-122684/2023 del registro del Ministerio de Educación;

Y CONSIDERANDO:

Que en las presentes actuaciones la Dirección General de Educación Superior propicia la aprobación del Plan de Estudio a implementarse en las Escuelas Superiores de Bellas Artes y de Artes Visuales de la Provincia de Córdoba.

Que la Ley de Educación Nacional N° 26206 en su artículo 12 establece que de manera concertada y concurrente se debe llevar a cabo la planificación, organización, supervisión y financiación del Sistema Educativo Nacional.

Que la Ley de Educación Provincial N° 9870 determina la estructura, organización y administración general del Sistema Educativo Jurisdiccional, mientras que, el Decreto N° 125/09 que en su art. 4° faculta a este Ministerio para aprobar y aplicar los planes de estudio como así también incluir las nuevas Orientaciones y Especialidades.

Que, a través de las normas citadas en concordancia con las disposiciones del Consejo Federal de Educación, Resoluciones Nros. 111/10, 295/16 y Anexo I, 229/14 y Anexo I, 283/16 y Anexos I, II, 47/08 y Anexo I, 209/13 y Anexo I, esta autoridad debe acordar con la comunidad educativa las propuestas curriculares para los diferentes niveles y modalidades del Sistema Educativo Provincial.

Que el art. 40 de la referida Ley Nacional, garantiza una educación artística de calidad para todos los alumnos del Sistema Educativo Nacional y las Resoluciones del Consejo Federal de Educación Nros. 111/10, 120/10, 179/12, 192/12 y 255/15 enmarcan la modalidad de Educación Artística para todos los niveles educativos.

Que dichas garantías comprenden la formación en distintos lenguajes artísticos respecto de la educación común y obligatoria en todos los niveles y modalidades como asimismo en la educación artística específica, siendo la base de formación y posibilidad de continuidad en los estudios superiores.

Que la Educación Técnica Superior constituye un desafío para el Estado Provincial y, en particular, para este Ministerio, por la garantía del acceso a todos los jóvenes y adultos a la educación superior.

Que la Educación Técnica profesional propicia trayectorias formativas que garantizan una formación integral pertinente al nivel superior, desarrollando un conjunto de capacidades propias del nivel.

Que en esta propuesta se valoriza la formación vinculada con el mundo del trabajo, la inserción en el medio local y regional, la organización de las trayectorias formativas en el ámbito de la Educación Técnica Profesional de nivel superior y de acreditaciones parciales que habiliten una rápida inserción laboral de calidad.

Que en concordancia con las nuevas demandas laborales, es función de este Ministerio la actualización permanente del diseño curricular mediante un proceso participativo.

Que en correspondencia al contexto, se consideran en esta actualización, las nuevas tecnologías que impactan en el mundo contemporáneo y especialmente en las expresiones artísticas en las que los sujetos de educación de hoy encuentran herramientas y potencialidades novedosas en su campo de desempeño.

Que a partir del empleo de las mismas se abren nuevas posibilidades expresivas en los lenguajes artísticos que atraviesan a las artes visuales y modifican los perfiles profesionales hacia otros posibles.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Que la Secretaría de Educación y la Dirección General de Educación Superior han dado el visto bueno y gestionan la aprobación de la implementación del Plan de Estudio propuesto.

Por ello, los informes producidos, el Dictamen N° 2023/00000862 del Área Jurídica de este Ministerio y lo aconsejado por la Dirección de Jurisdicción de Asuntos Legales,

EL MINISTRO DE EDUCACIÓN

RESUELVE

Art. 1°.- APROBAR a partir de la cohorte 2024, el Plan de Estudio de la Tecnicatura Superior en Artes Visuales de las Escuelas Superiores de Bellas Artes y de Artes Visuales de la Provincia de Córdoba, conforme se detalla en el Anexo que con sesenta y cinco (65) fojas forma parte de la presente Resolución.

Art. 2°.- DEROGAR gradualmente los Planes de Estudio de la Resolución Ministerial N° 11/2002 conforme a lo establecido en los anexos IX, X, XII, XIII, XIV, XV, XVII, XVIII, XIX, XXIII, XXV, XXVII que se detallan y toda otra normativa que se oponga a lo dispuesto en el presente instrumento legal.

Art. 3°.- PROTOCOLÍCESE, comuníquese, publíquese en el Boletín Oficial y archívese.

ANEXO RESOLUCIÓN N°

1.- DENOMINACIÓN DE LA CARRERA

TECNICATURA SUPERIOR EN ARTES VISUALES

1.1.- Nivel:

SUPERIOR

1.2.- Acreditación:

Se otorga el Título de:

TÉCNICO SUPERIOR EN ARTES VISUALES

1. IDENTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

a. Normativa jurisdiccional de aprobación:	Res. Min. Nro.
b. Sector/es de actividad socio productiva	Servicios culturales, informáticos y de esparcimiento
c. Denominación del perfil profesional	Artes Visuales
d. Familia profesional	servicios artísticos técnicos
e. Denominación del título	Técnico Superior en Artes Visuales
f. Nivel y ámbito de la trayectoria formativa/carrera:	Educación técnica de Nivel Superior
g. Duración de la trayectoria formativa:	Tres años
h. Cohortes para las que se pide la validez de la titulación (desde-hasta)	2024

2. FUNDAMENTACIÓN

En el actual contexto económico, social y cultural, las artes visuales son manifestaciones culturales y socioprodutivas que pueden contribuir fuertemente al desarrollo de la comunidad local y regional, a partir de la dinamización y generación de las fuentes laborales.

La Provincia de Córdoba promueve permanentemente el encuentro de la producción artística y cultural con la comunidad. Genera circuitos descentralizados que permiten la democratización en el acceso a la oferta cultural en espacios no convencionales y la promoción de propuestas en formato virtual. Se espera que esta tecnicatura contribuya a la protección y a la promoción de la

diversidad de expresiones culturales, atravesadas indefectiblemente por las artes visuales, las cuales se entienden como componentes centrales e imprescindibles en el desarrollo de las sociedades.

Los cambios a nivel global vinculados al tratamiento de la imagen y las recientes modificaciones sufridas post pandemia exigen personal con competencias técnicas adecuadas para los diferentes sectores, que permitan responder a las características particulares del desarrollo artístico visual, regional y provincial.

La calidad en la prestación de los servicios incluye la profesionalidad de los RRHH afectados de importancia vital, contribuyendo a una actividad más competitiva, promoviendo eventos artísticos y emprendimientos culturales los que, en consecuencia resultan en más y mejores puestos de trabajo.

Se hace necesario contar con un profesional de las artes visuales capacitado en las diferentes áreas funcionales en ámbitos públicos y privados donde se efectivizan los servicios artísticos - culturales. De esta manera se cree conveniente, ofrecer un plan de estudio flexible y abarcativo que permita al estudiante alcanzar las competencias específicas en todos los ámbitos de la planificación y de la operatoria de la actividad artística. Se incentiva con la propuesta el desarrollo de proyectos de alta calidad estética y productiva.

Este Diseño Curricular tiene en cuenta aspectos tales como, la normativa vigente, el contexto social, económico, y cultural, la actualización del conocimiento y de la tecnología de modo que el futuro Técnico Superior en Artes Visuales logrará una Titulación que le permitirá desarrollar su profesionalidad en todos sus aspectos.

3. OBJETIVOS

La carrera tiene como objetivos:

- Formar a un Técnico Superior con competencias en la aplicación y transferencia de conocimientos, habilidades, destrezas, valores y actitudes, conforme a los criterios de profesionalidad propias de su área dentro de las organizaciones, evaluando el impacto cultural y social.
- Asegurar una formación que le permita transitar libremente por diferentes áreas de especialización y competir en los mercados laborales locales y regionales en igualdad de oportunidades.
- Formar en capacidades específicas de actuación ante la incertidumbre, de trabajo en equipo, de resolución de situaciones problemáticas y uso de la tecnología digital.

4. REQUISITOS DE INGRESO.

Para la inscripción a la carrera "Técnico Superior en Artes Visuales", se requiere haber concluido los estudios de nivel secundarios en cualquiera de sus especialidades o modalidades o estar comprendido en las Resoluciones N.º 25/02 y N.º 412/10 del Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba y/o aquellas que las modifiquen o reemplacen.

5. PERFIL PROFESIONAL

El Técnico Superior en Artes Visuales está capacitado para:

- Producir, ejecutar y dirigir proyectos artísticos vinculados a las artes visuales y a la cultura, en forma independiente y/o en equipos interdisciplinarios, capaz de resolver diferentes situaciones emanadas del ámbito privado, público y/o del entorno socio cultural.
- Desarrollar su trabajo de manera creativa, manejando criterios y herramientas específicas de las artes visuales, adecuando tecnologías, con una actitud emprendedora e innovadora.
- Actuar comprometidamente con el medio y el contexto real pensando en la sustentabilidad como punto de partida.
- Conjugar procedimientos de las artes plástico-visuales con las nuevas tecnologías digitales, conforme a criterios profesionales propios del área artístico-cultural.
- Acompañar y/o realizar la gestión de la obra artística en las artes visuales considerando la problemática de la inserción de ésta en el medio, promoviendo su circulación.
- Apostar a la investigación permanente y la capacitación continua en vínculo con sus intereses artísticos profesionales.
- Crear contenido digital audiovisual para múltiples escenarios y públicos.
- Potenciar la identidad cultural local y regional, a través de sus proyectos y actuaciones profesionales.
- Garantizar el cumplimiento de la normativa que respalda al accionar de las artes visuales.

6. FUNCIONES QUE EJERCE EL PROFESIONAL

El Técnico superior está capacitado para aplicar y desarrollar conocimientos, habilidades, destrezas, valores y actitudes en situaciones reales de trabajo, conforme a criterios de profesionalidad propios de su área.

En este sentido, el técnico superior en Artes Visuales está capacitado para:

- Diseñar, producir y gestionar obras artísticas visuales.
- Integrar equipos interdisciplinarios de trabajo, de diseño y montaje en diversos formatos y entornos.
- Comisionar proyectos y obras artístico-visuales

- Dar respuestas tecnológicas a los nuevos escenarios culturales y mejorar las propuestas existentes.
- Participar en ámbitos de producción, realización, circulación y/o gestión de las Artes, y en corredores culturales y productivos de carácter regional.
- Producir contenido simbólico comunicable.
- Utilizar nuevas tecnologías en producciones artísticas.
- Proveer de acceso integral a las manifestaciones artísticas visuales a su cargo.
- Ser jurado de salones y concursos de artes visuales.
- Asistir en la conservación y difusión del patrimonio artístico cultural.
- Promover nuevos circuitos de consumo y circulación del arte.

7. ÁREA OCUPACIONAL

El Técnico Superior en Artes Visuales podrá acceder a puestos laborales en organizaciones privadas o públicas, y en diferentes empresas: centros de digitalización de la imagen e impresión digital, centros culturales, museos y galerías de arte, entre otros. También podrá ocupar puestos en las diferentes áreas de dichas empresas: gerencial, administrativa, financiera, comercialización, planeación, producción. Entre sus principales áreas de desarrollo profesional, se encuentran:

- Empresas relacionadas con el servicio cultural y turismo local.
- Empresas de gestión de eventos artísticos y desarrollo creativo.
- Instituciones sin fines de lucro, como centros culturales, museos, secretarías de cultura, galerías de arte, salones, etc.
- Instituciones / organizaciones públicas y privadas cuyo accionar se refiere al desarrollo, y promoción de la actividad cultural vinculada a las artes visuales.
- Generar y dirigir su propio emprendimiento.

8. DISEÑO Y ORGANIZACIÓN MODULAR - PLAN DE ESTUDIOS

8.1. RÉGIMEN DE CURSADA Y CARGA HORARIA

Duración de la carrera:

Tres años.

Modalidad de cursado:

Combinada

Carga horaria total:

1682 horas reloj

Régimen de cursado:

Anual

8.2. ESTRUCTURA MODULAR**TÍTULO DE: TÉCNICO SUPERIOR EN ARTES VISUALES****PRIMER AÑO**

O R D E N	C A M P O	ESPACIO CURRICULAR	Régimen	Horas Reloj Anual es	Hora s Cá te dras Sema nales	Ho ra s Cá te dras An ual es	Correlativ as [1]
1	F F	Las artes visuales contemporáneas I	Anual	64	3		---
2	F E	Laboratorio de desarrollo creativo	Anual	85	4		---
3	F E	Arte y diseño aplicado a la bidimensionalidad	Anual	85	4		---
4	F F	Proyectos de producción artística I	Anual	85	4		---
5	F F	Introducción al mercado cultural	Anual	64	3		---
6	F E	Herramientas digitales I	Anual	64	3		---
7	P P	Práctica profesionalizante I	Anual	85	4		---
		Horas totales de primer año: 532					
		Total de Espacios Curriculares: 7 anuales					

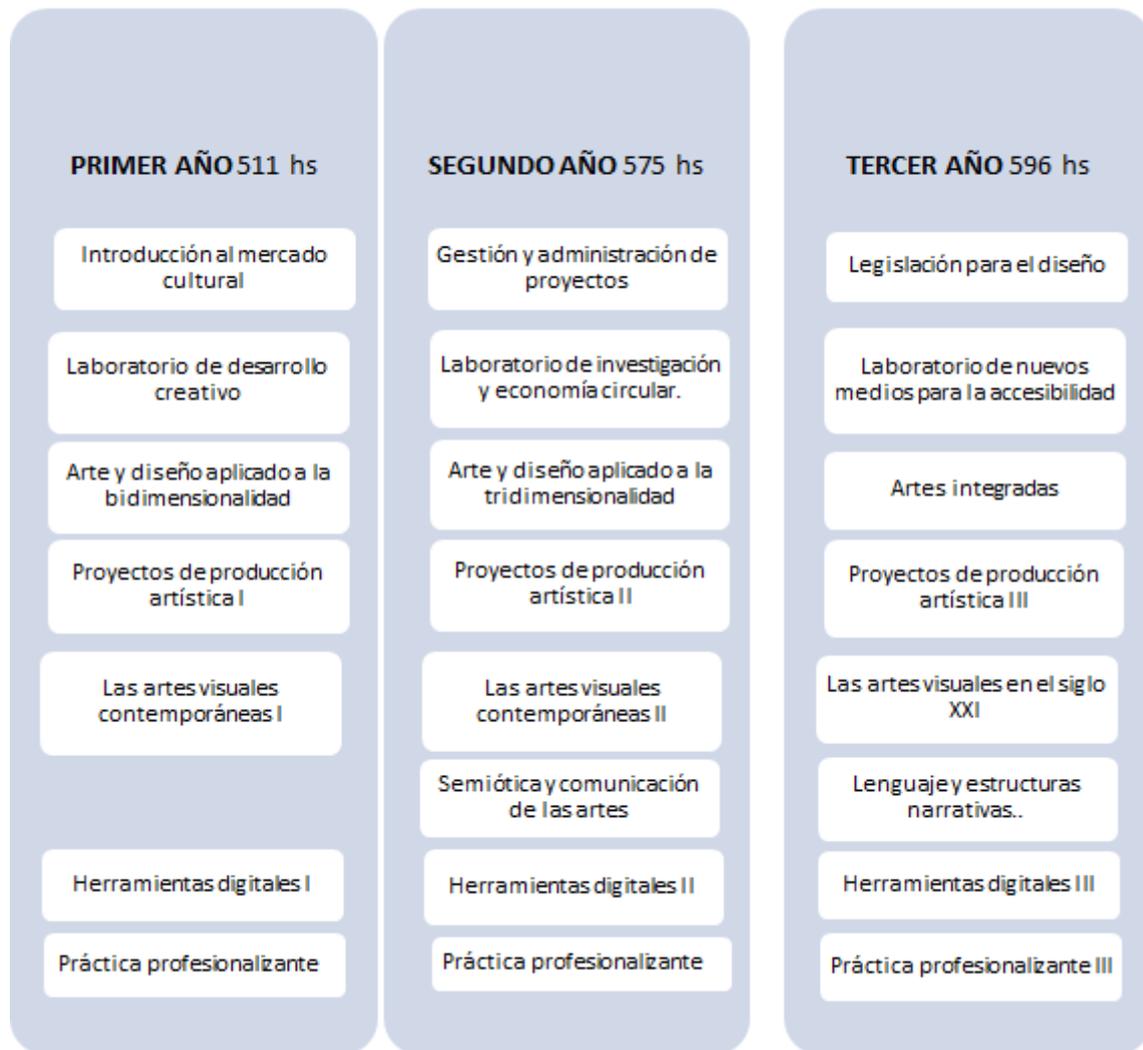
SEGUNDO AÑO								
ORDEN	CAMPO	ESPACIO CURRICULAR	Régimen	Horas Reloj Anuales	Horas Cátedra Semanales	Horas Cátedras Anuales	Correlativas [1]	
8	FE	Las artes visuales contemporáneas II	Anual	64	3		1	
9	FG	Laboratorio de investigación y economía circular.	Anual	64	3		---	
10	FE	Arte y diseño aplicado a la tridimensionalidad	Anual	85	4		---	
11	FE	Proyectos de producción artística II	Anual	85	4		---	
12	FF	Gestión y administración de proyectos	Anual	64	3		---	
13	FF	Semiótica y comunicación de las artes	Anual	64	3		---	
14	FE	Herramientas digitales II	Anual	64	3		6	
15	PP	Práctica profesionalizante II	Anual	85	4		7	
		Horas totales de segundo año: 575 Total de Espacios Curriculares: 8 anuales						

TERCER AÑO							
ORDEN	CAMPO	ESPACIO CURRICULAR	Régimen	Horas Reloj Anuales	Horas Cátedra Semanales	Horas Cátedras Anuales	Correlativas [1]
16	F	Las artes visuales en el siglo XXI	Anual	64	3		8

	E						
17	F G	Laboratorio de nuevos medios para la accesibilidad.	Anual	64	3		9
18	F E	Artes integradas	Anual	85	4		14
19	F E	Proyectos de producción artística III	Anual	85	4		---
20	FF	Legislación para el diseño.	Anual	64	3		---
21	FF	Lenguajes y estructuras narrativas.	Anual	64	3		13
22	F E	Herramientas digitales III	Anual	64	3		14
23	P P	Práctica profesionalizante III	Anual	85	4		15
		Horas totales de tercer año: 575 Total de Espacios Curriculares: 8 anuales					

[1] Para rendir cada módulo, tener aprobadas las correlativas que se menciona

TECNICO SUPERIOR EN ARTES VISUALES – 1682 hs



8.3. DISEÑO MODULAR

Módulos Anuales

Un módulo es una unidad que integra el conocimiento básico con el conocimiento aplicado, incorporando dimensiones como la interdisciplinariedad y la aplicación del conocimiento a un problema social relevante y, a la vez es un espacio que se articula y se relaciona con otros módulos de la tecnicatura.

La finalidad de esta estructura modular es formar profesionales que puedan comprender cómo solucionar problemas dentro de su área profesional. El estudiante es artífice de su formación, capaz de abordar en simultáneo la producción y la transformación de la realidad social, a partir de múltiples miradas frente a un problema relevante, con características que hacen posible la articulación de contenidos, instrumentos y técnicas que son un quehacer profesional identificable y medible, para el Técnico Superior en Artes Visuales.

Se sugiere plantear problemáticas del sector artístico utilizando estrategias didácticas de carácter

colaborativo, como experiencias sociales propias del campo y del perfil profesional, abordando problemas de la realidad y favoreciendo el intercambio de ideas, de opiniones, la discusión y crítica.

La evaluación, que acredita los aprendizajes basados en capacidades profesionales, es de carácter formativo y continuo.

PRIMER AÑO

MÓDULO 1: LAS ARTES VISUALES CONTEMPORÁNEAS I

CARGA HORARIA SEMANAL Y TOTAL: 3 horas cátedras semanales - 64 horas reloj

Orientaciones del módulo

El presente módulo aporta contenido relacionado al *patrimonio cultural de las AV, al acceso a los recursos y a construir escenarios narrativos a su alrededor*. Propone afianzar el vínculo y reconocimiento del contexto de las Artes visuales y establece conexiones históricas con una perspectiva hipercultural. Lo hace a partir del trabajo con colecciones y datos del patrimonio digital de las artes. *Pone en evidencia la crisis de la linealidad y unicidad del tiempo histórico que ha tenido lugar durante la globalización* y parte de una interpretación del arte latinoamericano para romper con las cronologías y las denominaciones propuestas por el arte europeo.

Promueve un enfoque desde la primera mitad del siglo XX con una *mirada curatorial* y, a la vez, pone en diálogo historias vinculadas al reconocimiento/diversidad de las ideas para que los estudiantes se abran a las diferencias, entren en diálogo con ellas y sean capaces de comprender los contextos que les dieron origen. Al respecto será necesario recurrir a estrategias didácticas relacionadas con nuevas tecnologías promoviendo el uso de programas multimedia y softwares específicos que se deben integrar de modo eficiente en las prácticas de enseñanza.

Este módulo se refiere a funciones profesionales tales como la *comunicación del patrimonio cultural, los derechos de autor, la calidad de los datos, el enriquecimiento de los datos, el impacto, la reutilización y la tecnología*.

Articula con los módulos de *Legislación para el diseño, Lenguaje y estructuras narrativas, Arte y diseño aplicado a la bidimensionalidad, Herramientas digitales I, Laboratorio de desarrollo creativo*.

Objetivos del módulo:

- Generar narraciones contemporáneas vinculadas al contexto.
- Dominar los recursos digitales de acceso a colecciones, galerías y museos de artes.
- Construir recursos digitales para educar en el arte, fundamentados en la historia de las artes visuales en la primera mitad del siglo XX.

Contenidos mínimos:

Antecedentes: Preimpresionismo - Impresionismo - Post Impresionismo - Neoimpresionismo - Puntillismo / divisionismo. -Primitivismo (opcional)

Vanguardias artísticas: Fauvismo - Cubismo - Futurismo - Expresionismo - Dadaísmo - Suprematismo - Constructivismo - Neoplasticismo - Bauhaus - Surrealismo.

Contexto global:

- Pop Art - Arte Conceptual - Fluxus (fusión de géneros) - Arte Póvera - Minimalismo - Posmodernismo

Contexto latinoamericano: El surgimiento del concepto de modernidad en América Latina: arte, poesía, revistas y manifiestos.

Prácticas de artistas y colectivos locales. Investigación sobre propuestas artísticas que orbitan en el medio:

- México: Muralismo Mexicano - Diego Rivera - Frida Kahlo - José Clemente Orozco - David Alfaro Siqueiros
- Colombia: Fernando Botero
- Venezuela: Carlos Cruz Diez - Jesús Rafael Soto - Juan Vicente Hernández - Oswaldo Vigas
- Perú: Teodoro Núñez Ureta - Fernando de Szyszlo - Milton Becerra - Laura Lastra

Contexto nacional:

- Escenas locales (hasta 1950)
- Emilio Pettoruti
- Xull Solar
- Ramón Gómez Cornet
- Norah Borges
- Incidencia del Muralismo Mexicano en Argentina
- Martínfierristas

Recursos para acceder al **patrimonio digital de las artes. Colecciones, galerías y museos de AV.**

Recursos digitales: genially, infografías, fotografías artísticas, cartelas, storyboards, clippings de prensa y documentos

MÓDULO 2: LABORATORIO DE DESARROLLO CREATIVO

CARGA HORARIA SEMANAL Y TOTAL: 4 horas cátedras semanales - 85 horas reloj

Orientaciones del módulo

El presente módulo aporta contenido para el acercamiento a los lenguajes artísticos y el desarrollo

de la creatividad como herramienta transformadora de la tecnicatura. Posibilita experimentar el potencial creativo que permiten los mismos y combina habilidades que están estrechamente relacionadas con la percepción, la investigación, el procesamiento de la información visual, el análisis de lo observado y la emisión de juicios de valor.

El manejo de materiales, herramientas y procedimientos propio de los lenguajes, aglutina un conjunto de habilidades al servicio de la expresividad y creatividad de los educandos, y debe plasmarse en trabajos y propuestas visuales diversas, que permitan, fundamentalmente, demostrar el dominio técnico de acuerdo con los intereses, motivaciones, necesidades y posibilidades individuales de cada estudiante o grupo. Se sugiere trabajar con núcleos temáticos (problemáticas y pilares que son comunes a todos) organizados como a modo de recorridos con utopías, realidades, confrontaciones, fotografías, entre otros planteos.

Promueve un enfoque integral y complementario de los lenguajes que integran las artes visuales y *reconoce el valor de la educación artística en el desarrollo de la creatividad*. Abre la mirada a las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías a la expresión artística.

Este módulo se refiere a funciones profesionales tales como *la creatividad artística, el diseño y el desarrollo de la expresión individual*.

Articula con los módulos de *Laboratorio de investigación y economía circular, Arte y diseño aplicado a la bidimensionalidad, Las artes visuales contemporáneas I, Herramientas digitales I -*

Contenidos mínimos:

La sensibilidad estética

Soportes y herramientas convencionales y no convencionales.

Arte bidimensional:

Dibujo: el dibujo y su especificidad.

El dibujo como experiencia de expresión y comunicación en la contemporaneidad.

Transformación con elementos atípicos

Grafismos: resignificación de Prácticas gráficas personales.

Des/dibujar: Materialidades y sentidos de los elementos del lenguaje gráfico. Análisis de las posibilidades expresivas/comunicativas de diferentes técnicas: grafito, aguada, asfáltica, calco, barras, etc.

La línea como medio o fin del dibujo. Metáforas lineales. Construcciones surreales.

Nuevos soportes - recursos - formatos y bases que interpelan el dibujo. El dibujo digital.

Dibujo expandido.

Pintura: Pintura expandida. De la mimesis a la abstracción. representación y presentación.

Pigmentos al agua/aceite - Pigmentos al alcohol -

Nuevos soportes y herramientas digitales.

Grabado: La gráfica en el contexto del arte contemporáneo. Monocopias (sustractivas, aditivas,

imagen en positivo y negativo, gofrado). Collagraph. Xilografía. Linograbado. Grabado a contrafibra. La estampa como obra-objeto. Impresión A Modo De Rompecabezas Entintado A La Poupée. Taco Perdido. Chine Collé. Entintado En Degrade

Stencil - Serigrafía

Collagraph, o Colagrafía

Técnicas biodegradables en gel. Tattoos o tatuajes corporales.

Escaneo e intervenciones experimentales con programas digitales.

Impresión en hueco: aguatinta y aguafuerte utilizando métodos de baja toxicidad.

Relación imagen, composición, técnica con estampa y obra. Trabajo de procesos y proyectos que incluyan la producción única, variable y /o seriada.

Introducción a la preparación de archivos para la industria editorial.

Técnicas de transferencia de la imagen en las matrices de impresión (soportes tradicionales y digitales).

Fotografía: Orden de los elementos – Composición. técnicas fotográficas pictóricas: sublimación, goma bicromatada, cianotipia, entre otras. Relaciones de la imagen fotográfica con el público y el mercado.

La imagen fotográfica, gráfica y publicitaria. Técnicas de experimentación gráfica.

Realización de fotomontajes, partiendo de un nivel inicial hasta llegar a composiciones avanzadas. Retoques en fotografías y restauración de imágenes digitalizadas.

Fotogrametría

Objetivos:

- Reconocer los aportes que los diferentes lenguajes artísticos ofrecen, al diseño y materialización de la idea.
- Problematizar la idea para estimular la creatividad.
- Combinar los lenguajes tradicionales con los nuevos recursos tecnológicos y digitales.

MÓDULO 3: ARTE Y DISEÑO APLICADO A LA BIDIMENSIONALIDAD

CARGA HORARIA SEMANAL Y TOTAL: 4 horas cátedras semanales - 85 horas reloj

Orientaciones del módulo

El trabajo in situ y las salidas a campo son estrategias metodológicas fundamentales en este taller.

El presente módulo aborda la implementación de técnicas y actividades que faciliten y hagan accesible el arte a la comunidad. Con el objetivo de propiciar en el instituto una línea de complejidad creciente para la construcción y el ejercicio artístico se impulsa en primer año el trabajo bidimensional. Se parte de experiencias guiadas por el docente, que estimulan el diálogo, la

imaginación, la reflexión y el hacer, fortaleciendo, enriqueciendo y ampliando las vinculaciones con otros. Los recorridos que se proponen como contenidos son disparadores para considerar diferentes vías de acción en simultáneo o independientes, se pretende brindar desde el arte lo que el entorno / comunidad necesita. No son excluyentes de otras que puedan surgir del seno estudiantil. La presentación de cada trabajo comprende además el registro digital de la acción, junto al material de archivo: fotografías, films, storyboards, clippings de prensa y documentos que permitan descubrir el sentido y su contexto.

La finalidad de cada experiencia que se concreta es que los estudiantes puedan descubrir nuevas formas de trabajar en el arte y también explorar - compartir distintos puntos de vista y reflexiones sobre aspectos conceptuales, formales, y de contexto. Se busca que las obras sean el punto de partida para establecer relaciones con la comunidad o el entorno inmediato. Por ello el desarrollo y la dinámica de las actividades deben adaptarse a las características, necesidades e intereses de los estudiantes y fundamentalmente de lo que suceda en la cotidianidad.

Este módulo se refiere a funciones profesionales tales como *habilitar la producción de sentido, trabajar en equipo, reconocer el vínculo indiscutible del arte con el contexto social y la democratización del mismo posibilitando el acceso de todos.*

Articula con los módulos de *Las artes visuales contemporáneas I, Herramientas digitales I y Proyectos de producción artística I.*

Objetivos:

- Aproximarse a la producción de obras bidimensionales desde una perspectiva contextualizada.
- Visibilizar nuevos mercados artísticos laborales.
- Encontrar enfoques alternativos para relacionarse con la realidad.

Contenidos mínimos: *(los estudiantes deben experimentar al menos 4 de ellos).*

- **Muralismo.** Génesis histórica y actualizaciones. Aspectos técnicos de la práctica del mural: escalas, grillas, bocetos, trabajo comunitario, proyección en el muro. Tipos y formas: esgrafiado, frescos, sintéticos, mosaico, falsos murales, etcétera.
Altos y bajos relieves en placas. **Vaciado en cemento. Cemento directo.**
Posibilidades morfológicas del relieve (bajo, medio, alto y rehundido)
Perdurabilidad de la materia.
Talla. formas o figuras en un bloque de piedra artificial blanda.
Estudio de valor, color e iluminación con relación con la forma obtenida.
Seguridad y uso de herramientas, afilado, asentado, limpieza.
Cubiertas y pátinas.
- **Métodos de impresión tradicionales:** inclusión, tintes, estampas.

Transfer textil: tr nsfer digital y tr nsfer serigr fico. M todos de impresi n digitales como plotters e impresoras digitales. Impresi n del "papel tr nsfer" mediante pantallas convencionales de **serigraf a**.

Introducci n a la tampograf a.

- **Ilustraci n:** Mercado de la ilustraci n: Libro infantil, manuales escolares, novela gr fica, tapas de libros, Ilustraci n cient fica, prensa, animaci n, concept art, dise o de personajes (para videojuegos, cine), productos, comunicaci n. Preparaci n de archivos para la industria editorial. T cnicas de transferencia de la imagen en las matrices de impresi n (soportes tradicionales y digitales)
- **Identidad corporativa:** dise o de marca y merchandising personalizados.
- **Intervenciones anatómicas:** Maquillaje art stico: face y body painting. Herramientas accesibles y t cnicas pr cticas en el dise o, ensamble y aplicaci n de pr tesis faciales experimentales. Montaje drag, desarrollo de efectos especiales para producciones art sticas. Tatuaje temporal corporal.
- **Artes del fuego**

Vitrofundisi n:

Materiales y herramientas de las pr cticas en Vitrofundisi n.

Cortes: rectos, curvos y con dificultad.

Moldes: armado, materiales y desmoldantes

Esmaltes artesanales, industriales y su aplicaci n.

Coccion: modos, curvas de temperatura.

Cer mica esmaltada

Ejercicios bidimensionales introductorios.

Coloraci n y decoraci n de las piezas cer micas planas (esmaltes,  xidos, engobes, bajo cubierta, sobre cubierta, mocca, cuerda seca, entre otras)

El horno cer mico: tipos, manejo, temperaturas, cocciones, modos de armado.

Falsa may lica.

M DULO 4: PROYECTOS DE PRODUCCI N ART STICA I

CARGA HORARIA SEMANAL Y TOTAL: 4 horas c tedras semanales - 85 horas reloj

Orientaciones del m dulo

El presente m dulo focaliza en acciones de creaci n individuales que organizan, al finalizar el taller, una producci n conjunta, en un tiempo determinado y entablan un di logo directo u oblicuo con problem ticas del presente. Se propone un acercamiento a la pr ctica art stica y la producci n de obra desde una perspectiva m ltiple y complementaria, situada en un contexto espec fico: el espacio privado o semi privado. Considera abordajes reales y virtuales en simult neo.

Está estrechamente vinculado al entorno generando tensión entre lo que es una muestra, una instalación, una situación desconocida, y el público que transita por la calle o que toma la decisión de entrar e interactuar con lo que observa.

A través de registros de testigos presenciales que participan y experimentan de lo actuado y de espectadores que opinan sobre ello se produce la difusión de cada proyecto.

Este módulo se refiere a funciones profesionales tales como *la génesis y posterior construcción de la obra, la praxis individual y conjunta y las relaciones con el espacio semi privado.*

Articula con los módulos de *Arte y diseño aplicado a la bidimensionalidad, Herramientas digitales I, Introducción al mercado cultural y Laboratorio de desarrollo creativo.*

Objetivos

- Generar obras visuales acordes con el espacio y el formato de emplazamiento.
- Prestar servicios profesionales adecuados a un comitente.
- Acordar criterios artísticos entre pares.

Contenidos mínimos:

Estudio de los espacios reales de emplazamiento (físicos o virtuales).

Aspectos:

- sociales:

Relación con la comunidad: historia local. Vinculación entre los sujetos y las instituciones / empresas, etc. Comunidad virtual.

- artísticos:

Investigación de manifestaciones tradicionales y nuevas propuestas vinculadas al proyecto.

- físicos:

Dimensiones, alturas, iluminación, acceso de los destinatarios. Espacios digitales.

- organizativos:

Reconocimiento de los entramados, las estrategias y las lógicas propias de cada espacio que será objeto de intervención.

- materiales:

Análisis conceptual de los componentes del lenguaje visual y los procedimientos que se deben investigar en relación con la propuesta: color – luz y forma.

Desarrollo de proyectos bidimensionales.

1- La idea. El punto de partida

- Preparación: exposición de temas. Propuestas. Modos de realizar un proyecto.
- Organización: conformación de los grupos de trabajo. Planeamiento. Bosquejo de ideas.
- Elección del espacio: adecuación y selección de las propuestas. Definición del modo de

intervención.

2- El material.

3- Los roles en la producción y la elaboración.

4- Montaje y exhibición.

5- La obra y el público/ destinatarios.

6- Evaluación del proyecto.

7- El relato - narración contextual. Difusión.

MÓDULO 5: INTRODUCCIÓN AL MERCADO CULTURAL

CARGA HORARIA SEMANAL Y TOTAL: 3 horas cátedras semanales - 64 horas reloj

Orientaciones del módulo

La convergencia digital transformó la manera de organizar la producción, la creación y el consumo cultural. Se conforma actualmente un ecosistema cultural en donde conviven pequeños sistemas productivos que requieren de la creación de los otros para subsistir. En relación a los nuevos hábitos en el consumo cultural, los jóvenes se relacionan con los contenidos a través de un acceso pronunciado a lo digital de modo simultáneo, segmentado y durante todo el día, mientras otras generaciones consumen productos culturales con poca o ninguna interacción digital (pantallas) y con un límite determinado de tiempo. La profundidad de la transformación digital - o convivencia de la industria cultural tradicional y el modo de convergencia digital- genera una estrategia de producción, monetización y distribución de esa monetización muy diferente que resulta fundamental analizar y comprender.

El presente módulo pone a los estudiantes en diálogo directo con las empresas y productores culturales de distintos sectores con el fin de generar negocios, intercambiar información y presentar las producciones regionales a otros referentes, buscando abrir nuevas oportunidades y generar contactos. Tiene como propósito profundizar el nivel de integración productiva de las economías regionales, vinculando compradores y vendedores de productos culturales y previendo la participación de las regiones en otros eventos provinciales y nacionales de relevancia. Reconoce que los actuales modos de producción artística están atravesados por las lógicas del intercambio colaborativo y la sustentabilidad y, en función de ello, promueve la accesibilidad y el acercamiento a través de las redes y otros escenarios. Procura que los estudiantes puedan entender el nuevo ecosistema cultural y visibilizar el circuito de ferias de arte de la región. Se promueve de este modo la articulación territorial entre espacios y localidades del interior con las redes de Gestión Cultural Pública.

Este módulo se refiere a funciones profesionales tales como *estimular y promover el mercado del arte, poner en foco las nuevas economías vinculadas al arte* (modos actuales de producir, sentir, intercambiar y ser sustentables) considerando las transformaciones, las expresiones contemporáneas y las necesidades actuales del sector.

Articula con los módulos de *Proyectos de producción artística I - Herramientas digitales I - Gestión y administración de proyectos - Las artes visuales contemporáneas I*.

Objetivos:

- Contribuir al fortalecimiento del mercado, la producción y divulgación del arte argentino y latinoamericano.
- Pensar nuevas estrategias de creación y producción cultural desde la perspectiva económica y las coordenadas de la convergencia digital.

Contenidos mínimos:

Organismos encargados de la cultura en Argentina

- En el plano nacional: Secretaría de Cultura de la Nación y organismos descentralizados y autárquicos de su órbita: Biblioteca Nacional, Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales, Fondo Nacional de las Artes.
- En el plano provincial: Subsecretarías de Culturas u organismos equivalentes de las 23 provincias y de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
- En el plano municipal: Direcciones de Cultura u organismos equivalentes

Modelos de negocios y empleabilidad en el arte.

Políticas de promoción de las artes.

Becas y programas artísticos vigentes nacionales y provinciales.

Bases y convocatorias en curso: MAC – Feria de Arte Córdoba (iniciativa de la Secretaría de Cultura de la Municipalidad de Córdoba)

La nueva economía de la cultura

- Ecosistema cultural y sistemas productivos. Transformaciones en el mundo de la cultura a partir de la convergencia digital. Características de la convergencia digital. Contenidos, organización de la producción y consumo en la convergencia digital.

Documentación:

- Formularios compra de materiales e insumos
- Formularios desarrollo de proyectos (Plan de trabajo en el que se explicita el proyecto y se justifican las decisiones que se han tomado respecto de los materiales, los soportes, las herramientas, las técnicas, la escala, la iluminación, etc.
- Informes para plantear puntos de vista y sostenerlo con argumentos.
- Presentación de hechos y observaciones utilizando diferentes categorías.
- Formulario finalización de obra

MÓDULO 6: HERRAMIENTAS DIGITALES I

CARGA HORARIA SEMANAL Y TOTAL: 3 horas cátedras semanales - 64 horas reloj

Orientaciones del módulo

El presente módulo se caracteriza por la vinculación entre el arte, la tecnología y el trabajo.

Los soportes tecnológicos han promovido nuevas formas de vincularse con el arte y, la incorporación y uso de tecnologías, han despertado el crecimiento económico sostenido e inclusivo, fomentando la innovación y ofreciendo más y mejores posibilidades y oportunidades laborales. Este abordaje es un desafío para la tecnicatura y, a la vez, abre nuevas respuestas a los requerimientos y la complejidad que la contemporaneidad plantea a la educación artística.

Apunta a una función profesional puntual y clave en la formación, como lo es *la alfabetización digital específica al servicio del diseño actual*.

Articula con los módulos de *Las artes visuales contemporáneas I - Proyectos de producción artística I - Introducción al mercado cultural - Arte y diseño en la bidimensionalidad - Herramientas digitales II y III*.

Objetivos:

- Introducir al tratamiento de la imagen en la era digital.
- Ampliar el marco contextual desde el cual se comienza a crear, a partir de nuevos dispositivos y redes sociales
- Aplicar softwares que permitan con su uso dimensionar y ampliar el mercado laboral.

Contenidos mínimos:

Infografías

Genially

Diseño de contenido para redes sociales. Tendencias vigentes.

Apps de edición de imágenes y videos: Sketchbook -ShotCut - Photopea

Herramientas especiales: uso de lápiz óptico para pintar, dibujar, tabletas gráficas digitales.

Software específico de diseño y de tratamiento de la imagen:

- Editores de gráficos vectoriales: Inkscape - Adobe Illustrator. (Fundamental para el mercado laboral: Paquete Adobe)
- Editores de imágenes digitales (mapa de bits) Gimp - Krita - Adobe Photoshop - Auto desk Ink - Artrage - Sketches - Clip studio paint - Auryn Ink - Paper by fifty-three - Procreate - Art set pro -

Fotografía: Configuración de la cámara del celular. Control del automatismo. Apps fundamentales y consideraciones en cuanto a luz y técnica fotográfica. Potenciación de las imágenes – Edición. Composición, iluminación, producción para múltiples escenarios.

Ilustración: vectorial y pintura digital: aplicaciones más frecuentes de la ilustración vectorial, creación de estampas, ilustración infantil, animación 2D (Adobe Animate).

MÓDULO 7: PRÁCTICA PROFESIONALIZANTE I

CARGA HORARIA SEMANAL Y TOTAL: 4 horas cátedras semanales - 85 horas reloj

Orientaciones del módulo

Las Prácticas profesionalizantes constituyen estrategias y actividades formativas cuyo propósito es ampliar e integrar los conocimientos y capacidades relacionadas con el mundo del trabajo, acercando a los estudiantes al ejercicio artístico profesional. Deben incluir los distintos tipos de formatos en los que se desarrolla la actividad (proyectos artísticos individuales y colectivos, actividades culturales, actividades en articulación con otros sectores - empresas de la comunidad), como también diferentes entornos: **espacio privado o semiprivado - espacio virtual.**

En total vínculo con los espacios que integran el primer año, y de acuerdo a los intereses particulares se concretará un proyecto artístico visual, personal que atienda al menos una de las siguientes líneas profesionales:

- Concreción del proyecto de producción artística.
 - Cálculo de materiales e insumos
 - Difusión del mismo mediante redes sociales.
- Tratamiento de la imagen en la era digital: fotografías - ilustraciones - serigrafías (campos específicos de actuación)
- Generación de fondos y preparación de formularios para la presentación de un proyecto artístico comunitario

En todos los casos, si surgen otros, son los docentes quienes evalúan si las propuestas se presentan como nuevos desafíos y nuevas respuestas frente a los requerimientos y la complejidad que la contemporaneidad plantea a la Educación Artística.

SEGUNDO AÑO

MÓDULO 8: LAS ARTES VISUALES CONTEMPORÁNEAS II

CARGA HORARIA SEMANAL Y TOTAL: 3 horas cátedras semanales - 64 horas reloj

Orientaciones del módulo

El presente módulo se centra en el arte del periodo que va desde la segunda mitad del siglo XX para establecer su núcleo central en torno a 1968, fecha que transformó radicalmente el paradigma del arte contemporáneo.

Permite entender el mundo actual y configurar una memoria crítica del arte de los últimos noventa años sin perder de vista la realidad cultural y política concreta de Latinoamérica y la República Argentina.

Plantea el abordaje de las producciones del patrimonio cultural de las artes visuales desde un enfoque particular y en construcción: tal como el que piensa la curaduría como herramienta crítica capaz de desentrañar las tramas políticas, económicas y culturales cifradas en las obras de arte. La metodología propuesta para su abordaje busca instalar una variedad de miradas y desde ellas algunos debates a partir de la perspectiva precisa que ofrece la curaduría de investigación. Al respecto será necesario recurrir a estrategias didácticas relacionadas con nuevas tecnologías promoviendo el uso de programas multimedia y softwares específicos que se deben integrar de modo eficiente en las prácticas de enseñanza.

Este módulo se refiere a funciones profesionales tales como la *comunicación del patrimonio cultural*, *los derechos de autor*, *la calidad de los datos*, *el enriquecimiento de los datos*, *el impacto*, *la reutilización y la tecnología*.

Articula con los módulos de *Las artes visuales contemporáneas I - Laboratorio de investigación y economía circular - Proyectos de producción artística II - Gestión y administración de proyectos - Arte y diseño en la tridimensionalidad - Herramientas digitales II y III*.

Objetivos:

- Generar narraciones contemporáneas vinculadas al contexto.
- Dominar los recursos digitales de acceso a colecciones, galerías y museos de artes.
- Construir escenarios interactivos para educar en el arte, fundamentados en la historia de las artes visuales en la segunda mitad del siglo XX.
- Reconocer, analizar y valorar las propuestas artísticas contemporáneas que se desarrollaron en América y el mundo a partir de la segunda mitad del S.XX hasta la década de los 80's.
- Establecer vínculos entre las manifestaciones artísticas contemporáneas.
- Introducir contenidos esenciales para el estudio de las obras de arte, la determinación de las funciones de la Historia del Arte y el papel de las instituciones relacionadas con el ámbito artístico.
- Valorar críticamente las obras de arte, las manifestaciones artísticas y los textos que se ocupan de su estudio.

Contenidos mínimos:

- Arte posmoderno
- Nueva abstracción o Expresionismo abstracto (1940)
- Art brut
- Brutalismo
- Arte cinético
- Neodadaísmo
- Performance arte (1950)
- Arte Pop (1956-1967)
- Nuevo realismo
- Op art
- Arte de acción
- La fotografía
- Arte Pobre o Povera (1962-1982)
- Arte conceptual (1960)
- Instalación (1960)
- Minimalismo (1963-1977)
- Arte Latinoamericano (1960)
- Videoarte (1965)
- Fluxus (1960-1970)
- Videoarte (1965)
- Arte ecologista- Land art (1967)
- Hiperrealismo (1968)
- Arte urbano (1968)
- Neoexpresionismo (1977-1988)
- Neo dadaísmo
- Neo Pop (1985)
- Body art (1970)
- Arte feminista (1970)
- Instalación (1970)
- Land art (1970)
- Fotorrealismo (1970)
- Nueva dimensión del espacio expositivo y de los roles de artista y espectador:
- Estética del arte contemporáneo.
- Análisis del arte contemporáneo.
- Crítica de arte contemporáneo.
- Curaduría
- La Documenta de Kassel
- Historia y evolución de los museos
- Teoría y mercado de arte
- La gestión cultural

- Las bienales de arte
- Las ferias y galerías de arte
- Artur Danto "El fin del arte"

Contexto global:

- Arte postmoderno. Reinterpretación de las vanguardias del arte moderno, el surgimiento de nuevos estilos.
- Arte Conceptual y el pensamiento visual.
- Arte de género.
- Tendencias neoconstructivistas.
- Nuevos realismos.
- La pérdida de materialidad en el arte.
- La violencia de la acción: Happenings, performance.

Contexto Latinoamericano

- La contribución al Conceptualismo, el Minimalismo y el Arte de la Interpretación de algunos de los artistas de América Latina.
- La explotación y la fractura de las políticas de identidad que siguen a la estela del imperialismo occidental y de las dictaduras militares.
- México: La ruptura.
- El debate en los años 70 y 80 que surgió entre diversos intelectuales y artistas en torno a la búsqueda de la especificidad estética del arte latinoamericano y su autonomía visual como región distinta de otros centros de producción artísticos como Europa o Estados Unidos.

Contexto nacional

- 1950. En Rosario se organiza el Grupo Litoral compuesto por Leónidas Gambartes, Francisco García Carrera, Domingo Garrone, Juan Grela, Gutiérrez Almada, Oscar Herrero Miranda, S. Minturn Zerva, Alberto Pedrotti, Hugo Ottmann, Carlos Uriarte y Ricardo Warecki. Poco después se incorporan Pedro Giacaglia, Froilán Ludueña y Arturo Ventresca.
- 1961. Macció, Deira, Noé y de la Vega, junto a Sameer Makarius y Carolina Muchnik, inauguran en Galería Peuser Otra Figuración, primera muestra del grupo Nueva Figuración.
- Antonio Berni expone collages en Galería Witcomb con el tema de Juanito Laguna. En 1962 obtiene el Premio de Dibujo y Grabado de la Bienal de Venecia con obras de esta serie.
- 1971. Se crea en Buenos Aires el Grupo de los Trece (Benedict, Grippo, Portillos, Bedel, Glusberg, Marotta, Romero, Dujovny, Ginzburg, González Mir, Pazos, Teich y Zabala).
- Aldo Paparella inicia su serie de monumentos inútiles. Un año más tarde redacta su manifiesto Proposición: la neoescultura en mi tiempo, donde afirma la espiritualidad creadora por sobre el materialismo de la sociedad de consumo.
- 1982. Concordando con las tendencias internacionales que reaccionan contra la imposición

de lo nuevo y contra la primacía del arte conceptual, tres exposiciones reivindican el placer de la pintura:

1) Grupo IIIII, en el CAYC, integrada por obras de Guillermo Kuitca, Osvaldo Monzo, Pablo Bobbio, Ernesto Bertani y Miguel Melcom.

2) La Anavanguardia, en el Estudio Giesso, organizada por Carlos Espartaco con pinturas de Rafael Bueno, Kuitca, Alfredo Prior, Armando Rearte y Enrique Ubertone.

3) La nueva imagen, en la Galería del Buen Ayre, presentada por Jorge Glusberg, reúne obras de Berni, Bobbio, Bueno, Cambre, Castilla, Deira, de la Vega, Eckell, Kemble, Kuitca, Macció, Méndez Casariego, Monzo, Noé, Juan Pablo Renzi y Wells.

MÓDULO 9: LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN Y ECONOMÍA CIRCULAR

CARGA HORARIA SEMANAL Y TOTAL: 3 horas cátedras semanales - 64 horas reloj

Orientaciones del módulo

El presente módulo es un espacio para la investigación y la experimentación desde el arte. Se analizan y promueven procesos artísticos de transición a la sostenibilidad ecológica.

En este laboratorio la misión es poner de relieve pequeños rastros de cuidado, conocimiento y conexión entre la humanidad y la naturaleza. Pone especial atención a la vida en sociedad, a la escasez de recursos naturales, al cambio climático, a la extinción de la biodiversidad, a la contaminación atmosférica y a la economía circular. Busca la acción conjunta de instituciones, movimientos y ciudadanía para llevar adelante nuevos proyectos artísticos sostenibles y justos en lo socioeconómico.

Este abordaje representa un momento de mayor conciencia, así como una oportunidad para que los estudiantes se vuelquen hacia un arte capaz de potenciar las propiedades de los materiales, estimulando la creación de redes y oportunidades entre artistas, empresas, territorios y ciudadanos. El compromiso con el medio ambiente se materializa en búsquedas creativas e innovadoras que logren disminuir el impacto negativo de la actividad sobre el entorno, a la vez que promuevan el bienestar de la comunidad, la equidad social y el desarrollo económico.

Se vincula a los módulos de: *Las artes visuales contemporáneas II - Arte y diseño aplicado a la tridimensionalidad - Proyectos de producción artística II y III - Gestión y administración de proyectos.*

Objetivos:

- Sensibilizar a la sociedad hacia las estrategias Reutilizar Reciclar Reducir (RRR).

- Integrar la gestión de los residuos a la producción artística concretando el proceso de economía circular.
- Promover la difusión de un modelo de desarrollo sostenible, a través del intercambio de mejores prácticas y la unión de diferentes habilidades artísticas y operativas.

Contenidos mínimos:

Ambiente - arte y sustentabilidad.

Reciclar, reutilizar, reducir.

Materiales residuales: aluminio (envases) - plásticos (envases), vidrio, corcho, papel- cartón y celulosa , caucho, maderas, PVC, entre otros.

Elección del material: los modos y los métodos para su generación. Experimentación e investigación. Impactos ambientales y de sustentabilidad. Tratamientos y comportamientos.

Organización y clasificación del material en función del trabajo de producción: investigación.

Búsqueda y recolección.

MÓDULO 10: ARTE Y DISEÑO APLICADO A LA TRIDIMENSIONALIDAD

CARGA HORARIA SEMANAL Y TOTAL: 4 horas cátedras semanales - 85 horas reloj

Orientaciones del módulo

El presente módulo, se propone introducir al futuro técnico en la exploración, experimentación y manejo de materiales, herramientas y técnicas convencionales, no convencionales y digitales que implican modos y procedimientos formales de resolución y producción en el espacio físico y virtual. La forma, el volumen y el espacio como componentes claves de la tridimensión se conjugan en este módulo en torno al diseño y la praxis artística partiendo de experiencias colectivas que inspiran y traccionan búsquedas personales que van del *hacer* y la producción a la reflexión y conceptualización contextualizada.

Este módulo se refiere a funciones profesionales tales como *el abordaje del espacio, los cambios escalares, el acceso a un nuevo lenguaje digital para el modelado de las obras.*

Articula con los módulos de: *Arte y diseño aplicado a la bidimensión - Artes Integradas - Herramientas digitales II - Laboratorio de investigación y economía circular y Proyectos de producción artística II.*

Objetivos:

- Explorar y experimentar con materiales y técnicas convencionales y no convencionales en la tridimensión.

- Aproximarse al concepto ampliado de tridimensión a partir de la praxis artística.
- Reflexionar sobre la complejidad de las coordenadas espacio-tiempo real y virtual en torno a producciones tridimensionales.
- Valorar los aportes tecnológicos en el campo escultórico.

Contenidos mínimos:

Materiales (desecho, chapa batida, entre otros) y técnicas (fundido, de bulto, relieve escultórico, maderas). Aspectos conceptuales y técnicos.

Espacios abiertos y cerrados.

El tiempo y el espacio en lo cinético.

Esculturas blandas.

Estructuras de gran tamaño: Relación entre el espacio físico y/o virtual, las formas, los objetos y los volúmenes. Escultura a gran escala.

Estructuras en pequeños formatos: maquetas y cajas escenográficas. Conceptualización y uso de la escala.

Diferentes tipos o grados de orden, desorden o caos (desde los más simples a los más complejos).

Materiales no tradicionales.

Artes del Fuego:

- Cerámica:

Materiales y herramientas de las prácticas en Cerámica.

Cerámica artística e industrial.

Matricería

Moldería y producción seriada.

Técnicas de construcción (bola, pellizco, plancha, cocido, alisado, pegado, remates, entre otras).

Coloración y decoración de las piezas cerámicas volumétricas (esmaltes, óxidos, engobes, bajo cubierta, sobre cubierta, mocca, cuerda seca, entre otras)

El horno cerámico: tipos, manejo, temperaturas, cocciones, modos de armado.

Diseño y modelado digital:

- El modelado 3D - Zbrush
- Impresión 3D

MÓDULO 11: PROYECTOS DE PRODUCCIÓN ARTÍSTICA II

CARGA HORARIA SEMANAL Y TOTAL: 4 horas cátedras semanales - 85 horas reloj

Orientaciones del módulo

El presente módulo se focaliza en la materialización volumétrica de una obra, considerando las exploraciones generadas en el espacio público o semipúblico. En este proceso hacia el volumen y el espacio es necesario experimentar con diferentes materiales, más flexibles y sustentables, que permitan evolucionar desde geometrías iniciales hacia formas orgánicas en vínculo con el posible recorrido del espectador.

La metodología está pensada como práctica externa y en total sintonía con las expresiones contemporáneas del arte público y emergente.

Este módulo se refiere a funciones profesionales tales como *la producción de sentido, la actualización en prácticas artísticas contemporáneas tridimensionales, las estrategias de sustentabilidad en el empleo de materiales y la relación con lo público.*

Articula con los módulos de: *Las artes visuales contemporáneas II - Arte y diseño aplicado a la tridimensión - Herramientas digitales I y II - Artes Integradas - Laboratorio de investigación y economía circular y Semiótica y comunicación de las artes.*

Objetivos:

- Planificar los procesos en la elaboración de proyectos visuales tridimensionales (trabajo proyectual): desde la concepción de la idea y su defensa (pre-producción), pasando por la materialización de la misma (producción) y su difusión y repercusión (post-producción).
- Utilizar diferentes medios y técnicas en función de los planteamientos estéticos y de sustentabilidad necesarios.
- Resolver proyectos escultóricos personales o bajo parámetros especificados.
- Comunicar, gestionar y difundir un proyecto artístico, integrado a un espacio público.

Contenidos mínimos:

Esculturas de bulto, objetos y ensamblajes en espacios transitables. Análisis e intervención escultórica. Concepción de la temporalidad por espacio recorrido físico y visual.

Selección y/o acumulación de formas manufacturadas. Ready made, ensamblaje o assemblage (equivalente tridimensional del collage).

Escenificación del espacio con diversidad de materiales (industriales, naturales, etc.) **y/o medios** (se incorpora el uso de nuevos medios, tales como el video, el sonido y las nuevas tecnologías de tratamiento de la imagen).

Escultura: técnicas y proyectos

- Estudio de casos prácticos relacionados con las diversas tipologías proyectuales escultóricas desarrolladas en la contemporaneidad.
- Motivación, ideación del proyecto artístico: boceto, fotomontaje, croquis.
- Modelo, maqueta - prototipo.

- La proyección de la idea como obra definitiva.

La obra lugar de encuentro y significación

- Materialización, exposición y difusión del proyecto artístico
- Modelos de búsqueda, análisis y organización de la documentación necesaria para la argumentación y contextualización del proyecto artístico.
- Métodos y modelos de presentación pública de proyectos escultóricos.

MÓDULO 12: GESTIÓN Y ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS

CARGA HORARIA SEMANAL Y TOTAL: 3 horas cátedras semanales - 64 horas reloj

Orientaciones del módulo

El presente módulo se focaliza en la gestión y financiamiento de proyectos culturales y autogestivos. Aborda en simultáneo las herramientas digitales actuales y los recursos para la búsqueda de fondos, la planificación, ejecución y control de proyectos. Promueve contactos con equipos de trabajo, patrocinadores y otros usuarios partícipes en el desarrollo de los mismos.

La intencionalidad es consolidar estrategias de negocios desde el arte focalizando en el marketing cultural y pensando la cultura como proceso social, solidario y como bien de consumo en la economía global de una institución, nación o región.

Este módulo se refiere a funciones profesionales tales como *la gestión cultural pública y privada, la confección y presentación de proyectos, el cálculo de honorarios profesionales y el fortalecimiento de la labor de gestores y emprendedores.*

Articula con los módulos de *Introducción al mercado cultural - Legislación para el diseño - Proyectos de producción artística II - Laboratorio de investigación y economía circular - Herramientas digitales II.*

Objetivos:

- Emplear las herramientas adecuadas para la gestión de un proyecto artístico, contextualizado social, política y económicamente.
- Comercializar y monetizar en la web 3.0.
- Comprender las formas alternativas de monetización.
- Conocer y aplicar las nuevas reglas y claves de este nuevo espacio virtual.
- Proponer acciones innovadoras para el desarrollo de proyectos culturales sostenibles.

Contenidos mínimos:

Administración de proyectos artísticos: Protección de obras en préstamos. Aseguradoras – Precauciones. Resguardo, manipulación y tratamiento

- Sello cultural del MERCOSUR: mecanismo de circulación de bienes culturales a nivel regional.
- Circulación internacional de obras de arte en la República Argentina: ley N° 24.633 y su decreto reglamentario N° 1321/97.

Cultura - estado y políticas culturales: Cultura y Poder: gusto, consumo, consumo cultural y jerarquías. Estado y Derechos Culturales: derechos culturales y derecho a la cultura.

Herramientas de gestión: Diseño y planificación de proyectos y programas. Presupuestos, cronogramas y financiamiento. Herramientas de ejecución y evaluación de proyectos y programas.

- Costos de un proyecto.
- Cálculo de honorarios profesionales

Herramientas para la búsqueda de fondos.

La importancia y el propósito de la búsqueda de fondos para un proyecto cultural. Organismos patrocinantes. Necesidades de las organizaciones sociales. Etapas para la preparación del proyecto:

- Resumen del proyecto: título - descripción - fundamentación - lista de actividades - impacto esperado - presupuesto
- Plan de trabajo: actividades - línea de tiempo - roles y responsabilidades.
- Presupuesto (15% organización en gral y su sustentabilidad / 5-15 % gastos inesperados)

Herramientas para la puesta en marcha del proyecto.

Equipo, comunicación y métricas del proyecto. Conformación de equipos interdisciplinarios y estrategias para fortalecer la comunicación interna. Monitoreo y evaluación del proyecto para su desarrollo.

Mercados de arte en la web 3.0

Mercado convergente: nuevas estrategias no lineales de producción, monetización y distribución.

- Las nuevas formas de comercializar.
 - Circuitos de producción, consumo y circulación de la obra de arte. Valuación y trazabilidad.
 - Marketing cultural -
 - Nuevos conectores de la cadena productiva: actores extra culturales (plataformas, buscadores, recomendadores, plataformas de pago, redes sociales, proveedores de

internet, empresas de celulares).

- Alternativas de monetización: Monetización a partir de los datos (relación a las interacciones con las pantallas). Monetización a través de las suscripciones (estrategias de sostenibilidad, masivo y constante - perdurabilidad. Fidelización de públicos vs renovación de contenidos, disponibilidad de ingresos). Monetización por medio de la publicidad.
- Nuevas reglas en la convergencia digital. Lo cultural en la convergencia digital. La asociatividad en el espacio de la cultura digital.

MÓDULO 13: SEMIÓTICA Y COMUNICACIÓN DE LAS ARTES

CARGA HORARIA SEMANAL Y TOTAL: 3 horas cátedras semanales - 64 horas reloj

Orientaciones del módulo

En la semiótica...todo se relaciona con el lenguaje y los signos (Johann Lambert , 1763). La semiótica es una ciencia que depende de la realidad de la comunicación. Vivimos, nos comunicamos y reflexionamos sobre su sentido, su estructura y funcionamiento. Eso es la semiótica. (Victorino Zecchetto 2006).

Este espacio se propone contribuir al análisis de las Artes visuales, desde las principales características semióticas, abordando conceptos y desarrollos metodológicos que se presentan como herramientas de trabajo. Tales conocimientos deben posibilitar la reflexión sobre la elaboración de los objetos culturales, artísticos en particular, e implica en consecuencia establecer vínculos con la producción en las artes visuales.

Desde los estudios semióticos se piensa en la obra de arte como una práctica social que articula las dimensiones, prefiguración, producción y significación - comunicación.

Este módulo se refiere a funciones profesionales tales como *la interpretación de las ideas y la organización y comunicación de los mensajes visuales*.

Articula con los módulos de: *Lenguaje y estructuras narrativas - Laboratorio de nuevos medios para la accesibilidad*

Objetivos

- Conocer los sistemas de signos para entender cómo funciona la vida humana.
- Contribuir a la interpretación de objetos gestos , imágenes y expresiones visuales para comprender las ideas.
- Acercar herramientas de análisis y producción para una mejor comunicación visual.

Contenidos mínimos:

La semiótica y su ubicación en el contexto de las ciencias humanas. La especificidad de las artes visuales.

El signo. Ferdinand de Saussure: el modo binario. Charles Peirce: el modelo ternario. Signo e imagen. La semiótica de la imagen.

La producción de sentido en los sistemas de enunciación. La semiosis social: producción y reconocimiento.

Signo y signo pictórico. Extrapolación y reformulación de lo icónico y lo pictórico en la semiótica.

Las estrategias de comunicación y la retórica del discurso estético.

El espectador en el marco de una semiótica de la cultura..

MÓDULO 14: HERRAMIENTAS DIGITALES II

CARGA HORARIA SEMANAL Y TOTAL: 3 horas cátedras semanales - 64 horas reloj

Orientaciones del módulo

El presente módulo se focaliza en acciones que vinculan el arte, la tecnología y el trabajo. Promueve el enriquecimiento de las prácticas artísticas con aplicaciones y softwares que posibiliten una nueva forma de diseñar e intervenir en el espacio. Abre un abanico de posibilidades laborales en tanto ofrece un pantallazo de los principales requerimientos artísticos a nivel global.

Apunta a funciones profesionales claves en la formación, como lo son *la alfabetización digital específica al servicio del diseño tridimensional actual y la generación de recursos audiovisuales meramente artísticos en diálogo con el lenguaje musical.*

Articula con los módulos de *Las artes visuales contemporáneas II - Proyectos de producción artística II - Gestión y administración de proyectos - Arte y diseño en la tridimensión - Herramientas digitales III.*

Objetivos:

- Proyectar y realizar escenografías digitales con la técnica de videomapping en diferentes soportes y materialidades.
- Realizar mediante trabajos de audio-percepción, experiencias sonoras para adquirir mayor capacidad en la comprensión del arte sonoro y de sus efectos perceptivos.
- Proporcionar formación en el manejo de las diversas herramientas del sonido a partir de práctica y exploración en los recursos tecnológicos propuestos.

Contenidos mínimos:

Producción Audiovisual para múltiples escenarios.

- Videos interactivos: reproductor multimedia universal
- Edición de videos - **Montaje.**
- Videoarte - Video documental
- Animación 2d. Motion graphic
- Aplicaciones y Softwares para la edición: ShotCut - Movimaker - Wondershare filmora-
- Subtitulación de videos para la inclusión.
- Sonido Digital, edición de sonido: Oceanaudio - **Adobe audition**
- Animación, técnicas de animación: stop motion
- Aplicaciones y Software: Stop Motion Studio , Adobe Animate, After Effects, Adobe premiere.

Tratamiento de la tridimensionalidad

Video mapping: creación de escenografías

Software básico para corrección geométrica y mapeo.

- Madmapper
- Resolume Arena
- Millumin
- VDMX

Software para creación de contenido y efectos.

- After Effects
- Cinema 4D
- Blender
- Adobe Premiere

MÓDULO 15: PRÁCTICA PROFESIONALIZANTE II

CARGA HORARIA SEMANAL Y TOTAL: 4 horas cátedras semanales - 85 horas reloj

Orientaciones del módulo

Las Prácticas profesionalizantes constituyen estrategias y actividades formativas cuyo propósito es ampliar e integrar los conocimientos y capacidades relacionadas con el mundo del trabajo, acercando a los alumnos al ejercicio artístico profesional. Constituyen la instancia educativa cuyos saberes permiten el conocimiento de las condiciones laborales vinculadas con la realización artística existentes en nuestro país. Deberán ser desarrolladas por todos los alumnos y siempre bajo la supervisión docente.

Deberá incluir los distintos tipos de formatos en los que se desarrolla la actividad (proyectos artísticos individuales y comunitarios, actividades culturales, actividades en

articulación con otros sectores de la comunidad), como también los diferentes entornos vinculados a los espacios públicos (las vías públicas, las plazas o plazoletas, parques, senderos urbanos, cartelería o señalética urbana, eventos, festivales, ferias, etc.)

En total vínculo con los espacios que integran el segundo año, y de acuerdo a los intereses particulares se concretará un proyecto artístico visual, personal que atienda al menos una de las siguientes líneas profesionales:

- Concreción del proyecto tridimensional de producción artística.
 - Sistematización del proceso de gestión. Análisis crítico del impacto que se produce en la comunidad, significancia.
 - Registro y difusión digital de la escenificación
- Desarrollo de un proyecto artístico sostenible.
 - Campaña de marketing digital
- Diseño y concreción de escenografías digitales
 - Construcción de escenarios interactivos para educar en el arte.

En todos los casos, si surgen otros, son los docentes quienes evalúan si las propuestas se presentan como nuevos desafíos y nuevas respuestas frente a los requerimientos y la complejidad que la contemporaneidad plantea a la Educación Artística.

MÓDULO 16: LAS ARTES VISUALES EN EL SIGLO XXI

CARGA HORARIA SEMANAL Y TOTAL: 3 horas cátedras semanales - 64 horas reloj

Orientaciones del módulo

El presente módulo se focaliza en acciones que invitan a reflexionar sobre las relaciones inherentes entre la obra de arte del siglo XXI y su contexto, los sujetos que la rodean y la cultura material que genera. Busca aproximarse a la construcción y a los significados de estas obras para entender su complejidad. Se posiciona desde la perspectiva de Argentina y su contexto inmediato para ir descubriendo las relaciones con el resto del mundo. A través de diferentes recorridos que se organizan según una temática, un interés o un concepto académico, se abordan diversos y variados contenidos de la web: audios, vídeos, fichas de artista, obras, textos, publicaciones, exposiciones, archivo de conversaciones entre artistas, filmaciones inéditas para potenciar posibles encuentros intergeneracionales. De esta forma se genera un recorrido que permite acercarse y observar con una mirada diferente los procesos de creación y las obras de autores nacionales y latinoamericanos que nos rodean, representan y circundan. Provoca en consecuencia:

- nuevas miradas de las imágenes a partir de las cuales se promueve la articulación de nuevas ideas, contextualizadas en el marco del arte contemporáneo internacional.

- la percepción de las imágenes y su papel en el entorno físico y la realidad social.

Se caracteriza por dar continuidad en una visión actual a los estilos desarrollados después de la segunda mitad del siglo XX.

A partir de los 80's el arte migra desde los museos y muchas propuestas artísticas buscan expresarse a través de nuevos lenguajes y medios de difusión. La temporalidad de este periodo "Contemporáneo" del arte y sus nuevos estilos es algo que está en cuestionamiento y en construcción. Actualmente, el uso del término "arte contemporáneo" está siendo cuestionado para su pertinencia cronológica en las próximas décadas, algunos autores consideran con el término "contemporáneo" al arte creado hasta hoy desde el término de la II Guerra Mundial, mientras que algunos ya lo sustituyen por el término "arte actual". Algunos consideran que el atentado del 11-S en Nueva York marcó una brecha no solo en la historia mundial sino también en el arte por lo que a partir de entonces el tiempo se podría categorizar como se hizo con la II Guerra Mundial. Así mismo, algunos prevén que en los próximos años los principales polos artísticos mundiales dejen de estar en el occidente y se consoliden ahora en algún punto del oriente.

Se refiere a funciones profesionales tales como: *entender el arte como fruto de una comunidad cultural y socialmente diversa, reflexionar acerca de las manifestaciones actuales, generar ensayos o narrativas para respaldar obras y la actualización permanente de los marcos referenciales.*

Articula con los módulos de *Las artes visuales contemporáneas II - Proyectos de producción artística III - Artes integradas - Herramientas digitales III - Laboratorio de nuevos medios para la accesibilidad - Lenguaje y estructuras narrativas.*

Objetivos:

- Construir una mirada sobre las artes contemporáneas que evite el automatismo.
- Contribuir a la actualización profesional mediante el desarrollo y acceso a contenidos y recursos digitales.
- Producir contenido simbólico comunicable.
- Desarrollar una visión global del panorama artístico de finales del siglo XX y principios del S.XXI, abordando fundamentalmente sus problemas actuales y recientes (gestión, conservación, restauración y colecciones).
- Analizar la estructura de los procesos histórico-artísticos actuales y su relación con los contextos sociales, políticos, económicos y culturales.
- Contextualizar la emergencia de lo contemporáneo en el arte para interrogar su operación y pertinencia hasta nuestros días.

Contenidos mínimos:

- Arte político
- Neo pop

- Neoexpresionismo
- Transvanguardia
- Arte cinético o Kinestésico
- Videoinstalación
- Arte digital
- Net art
- New media art
- Arte relacional
- Bienales latinoamericanas.
- Arte urbano- Street Art
- Graffiti
- Arte virtual
- Arte inmersivo
- Robótica
- Arte sonoro
- Crítica institucional
- Arte corporal (Body art)
- Videoperformance
- Hiperrealismo
- Postinternet
- Arte autogenerativo
- Arte algorítmico
- Criptoarte
- NFT: del mercado del arte al metaverso
- Los NFT, o tokens no fungibles: la tecnología blockchain aplicada al arte.
- Transvanguardia (1987)
- Young british artists (1988-2000)
- Intersección arte y ciencia
- Artur Danto "Después del fin del arte"
- John Berger "modos de ver"
- Colectivos de arte
- Fotografía contemporánea
- Arte conceptual contemporáneo
- Abstracción contemporánea
- Figuración contemporánea
- Diseño industrial actual
- Arte objeto
- Arte africano contemporáneo.
- Mercado y coleccionismo de arte.
- La Nueva Museografía

Contexto global:

- El discurso postcolonial
- La pérdida de materialidad en el arte
- La sociedad relacional
- Modernidad líquida
- Los revivals de los 90. Los debates pintura-pintura y arte light: Rosa light y Rosa Luxemburgo. Pintura, nueva escultura, instalaciones, proyectos, plataformas y multimedia en los finales del siglo XX.
- La diversificación cultural del arte desde los años 80 y a la transformación del arte en investigación transdisciplinar de los años 90.

Contexto latinoamericano:

- La consolidación de varios países latinoamericanos en el mundo anglosajón con altas ventas en subastas y representación institucional.
- Los regímenes autoritarios, la desigualdad extrema, la violencia sistemática, los movimientos sociales y la represión de la población del período comprendido entre principios de los años 60 y finales de los 80.
- La manifestación de las mujeres en el arte a través de diversos lenguajes plásticos, explorando la dimensión política de sus cuerpos, experimentando conceptual y estéticamente, y organizándose en colectividades que transformaron el arte en esta región.
- El trabajo de los artistas en temas y problemáticas locales tales como el colonialismo y decolonialismo, la dependencia económica, la inestabilidad política o las injusticias sociales
- El concepto de arte latinoamericano ligado al mercado y al coleccionismo.
- El proceso de visibilización de la realidad artística de Latinoamérica, la tendencia de la presentación al público de las colecciones artísticas en los propios museos, fundaciones y centros privados o incluso iniciativas educativas, filantrópicas y curatoriales, siendo las más habituales las comisiones de obras, becas, viajes y residencias.

Contexto nacional:

- Arte posthistórico en Argentina y Latinoamérica. Las últimas décadas del siglo XX.
- La nueva imagen y las prácticas performáticas en Argentina.
- 1986. Neoexpresionismo, Eduardo y Héctor Mé dici, Nora Dobarro, Lecuona y López Armentía crean el grupo Babel. En esta misma línea trabajan Fazzolari, Doffo, Víctor Quiroga, Duilio Pierri, Pino, Pietra, Pirozzi, Diana Aisenberg, Racciatti, Bianchedi, Conte, Frangella, Garófalo, Iniesta, Levis, Zemborian, Okner. 1987
- En 1984. Se realizan exposiciones y acciones artísticas en espacios alternativos.
- En 1987 Ariadna Pastorini muestra su obra y la de otros artistas en lugares públicos. Sergio Avello hace lo propio en la estación ferroviaria 3 de febrero. El grupo Mariscos en tu Calipso (Gordín, Pagés, Miliyo, Lutz y Cas) expone en la discoteca Cemento, acción que repiten en

1988.

- 1989. Inauguración de la Galería del Centro Cultural Ricardo Rojas. Las actividades que desarrolla este centro cultural de la Universidad de Buenos Aires dan cabida a muchas expresiones de arte emergente.
- 1990. Se inaugura el ICI (Instituto de Cooperación Iberoamericana). Inauguración de la sede de la Fundación Banco Patricios junto al Centro Cultural Recoleta.
- El Espacio Giesso, el ICI y el Casal de Catalunya van a albergar las principales exposiciones del arte joven de la década.

MÓDULO 17: LABORATORIO DE NUEVOS MEDIOS PARA LA ACCESIBILIDAD

CARGA HORARIA SEMANAL Y TOTAL: 3 horas cátedras semanales - 64 horas reloj

Orientaciones del módulo

El presente módulo pretende integrar aquellas prácticas y conceptos principales de la salud comunitaria desde una perspectiva integral, que permitan reconocer, comprender y valorar las diferentes formas de entender el proceso salud/enfermedad - atención/cuidado. Está orientado a la implementación de estrategias y actividades que faciliten y hagan asequibles las artes visuales a toda la comunidad. Promueve el conocimiento de las ideas, técnicas y tecnologías necesarias para articular una propuesta de producción artística (en el ámbito de las artes visuales) a la atención a las diferencias.

Se trata de un módulo inclusivo para descubrir y experimentar las tecnologías accesibles. Se trabajan herramientas para la integración e innovación artística.

Se refiere a funciones profesionales tales como: *la atención a la diversidad y las diferencias, la inclusión en el arte y el respaldo al derecho universal de acceso a la cultura.*

Articula con los módulos de: *Proyectos de producción artística III - Artes integradas - Herramientas digitales III - Lenguaje y estructuras narrativas.*

Objetivos:

- Sensibilizar desde el arte
- Elaborar producciones visuales inclusivas
- Adecuar los recursos para el acceso integral a producciones artísticas, sin discriminación, de calidad, de acuerdo a las necesidades y oportunos.

Contenidos mínimos:

Desarrollo creativo e innovación

Accesibilidad:

Comunicación visual y diseño universal (Design for all).

Estrategias de comunicación visual

- Atención a las diferencias: personas adultas, personas con alguna limitación funcional (discapacidad visual, auditiva, intelectual o usuaria de silla de ruedas, etc.).
- Software específico para personas con dislexia como DiTres o Dyetective for Samsung.
- Impresión en relieve / 'horno' para crear gráficas y otros elementos en relieve para personas ciegas.
- Magnificadores de pantalla para personas con baja visión.
- Nuevas interfaces inclusivas: pictotraductores
- Apps inclusivas: Navilens - Transcripción automática en línea (TAL) - ListenAll - Ability Connect - Contraste de color

Sinestesias en el arte

Relatos / recorridos artísticos digitales para públicos diferentes.

Arte - narración e interactividad

Distintas relaciones entre arte y videojuegos: artist's games - game art - art games

El juego en el arte: diseño de videojuegos experimentales

MÓDULO 18: ARTES INTEGRADAS

CARGA HORARIA SEMANAL Y TOTAL: 4 horas cátedras semanales - 85 horas reloj

Orientaciones del módulo

El módulo tiene como objetivo desarrollar una actitud práctica y experimental con los conceptos, procedimientos y técnicas propias de las artes visuales, basadas en el interés de cada alumno y su proyecto personal.

Aborda la intersección de lenguajes de diferentes orígenes: conceptos artísticos basados en el arte experimental de las últimas décadas y marcos conceptuales híbridos de la ciencia y las artes visuales. Desarrolla un método de trabajo basado en el pensamiento en red, a través de la interrelación, interacción, interconexión de ejemplos, conceptos y obras artísticas entendidas como un proceso de trabajo donde se combinan información y experiencias que se pueden mezclar y reorganizar de múltiples maneras posibles.

Aplica un sistema de trabajo práctico basado en la experimentación directa con imágenes, sonidos, espacios y materiales, desarrollando una estructura acumulativa de experiencias con una combinatoria destinada a expandirse a una multiplicidad de relaciones y direcciones.

Articula con los módulos de: *Proyectos de producción artística III - Laboratorio de nuevos medios*

Objetivos:

- Alentar la innovación para entender el mundo contemporáneo desde un pensamiento crítico y creativo.
- Promover el diálogo entre diferentes campos del conocimiento.

Contenidos mínimos:

El rol del espectador: nuevos públicos

Nuevos escenarios para las artes visuales.

Planificación, diseño e instalación de sistemas audiovisuales, para espacios especiales como espectáculos, museos y eventos.

Experiencias interactivas (renders, storyboard, maquetas interactivas)

La acción escénica para la circulación del actor, del bailarín, del artista performático

Espectáculos multimediales en los que intervienen múltiples lenguajes artísticos.

Nuevas tendencias:

- Dibujo en tiempo real, performance.
- Escultura expandida y proyecciones efímeras en 3 D
- Ambientes inmersivos y expandidos.

Diseño integrado entre otros lenguajes y artes visuales.

Recursos y requerimientos específicos: cámaras, proyectores, pantallas interactivas, altavoces, superficies de escritura, equipos de sonido, pantallas led, etc.

MÓDULO 19: PROYECTOS DE PRODUCCIÓN ARTÍSTICA III

CARGA HORARIA SEMANAL Y TOTAL: 4 horas cátedras semanales - 85 horas reloj

Orientaciones del módulo

El presente módulo se focaliza en acciones que ofrecen una mezcla de educación y entretenimiento. Apela al abordaje de todos los sentidos para llegar a la gente a través de las emociones, en este sentido las inmersiones - las instalaciones - las performances - los happenings permiten agudizar la percepción de las artes visuales y contrarrestar las inhibiciones propias de las personas que no se vinculan mucho en esta línea.

Se propone integrar arte y educación en las dinámicas cotidianas. Esta metodología busca provocar en los espectadores un espíritu crítico y observador del arte, en conjunción con los problemas y contextos sociales actuales y crear con ellos nuevas formas de interacción.

Apunta a funciones profesionales tales como: *la creatividad, la innovación, la mediación y creación de conocimiento a través de las artes visuales y los aportes tecnológicos.*

Articula con los módulos de: *Artes integradas - Herramientas digitales III - Lenguaje y estructuras narrativas - Legislación para el diseño*

Contenidos mínimos:

Creación de contenido digital

Nuevos públicos: los consumos culturales de los adolescentes, formas de imbricación o vinculación a los nuevos contenidos. Nuevos hábitos de ingreso a los contenidos digitales.

Renovación de contenidos digitales - Concepto de calidad - identidad - interes -

Asociatividad de género, territorial, nacional, etc. en la convergencia de contenidos. Nuevas formas de producción.

Hibridación cultural.

Lo efímero

Arte en movimiento, sensorial y en diálogo con el entorno

Color - Luz - escultura y contenidos digitales

MÓDULO 20: LEGISLACIÓN PARA EL DISEÑO

CARGA HORARIA SEMANAL Y TOTAL: 3 horas cátedras semanales - 64 horas reloj

Orientaciones del módulo

Los estudios de caso y los debates en grupo son estrategias claves para el desarrollo de este taller.

El presente módulo aborda los aspectos fundamentales que comportan la propiedad intelectual (creatividad), la gestión, las políticas y el derecho. Permite a los jóvenes tomar contacto con las nociones básicas de los mismos y los familiariza con las actuales cuestiones que inciden en el ámbito laboral: *la competencia desleal, la observancia de los derechos de P.I. y nuevas cuestiones relacionadas con la era digital.* Proporciona una *visión general del concepto de autoría* y dota de los fundamentos que se necesitan para respaldar legalmente una obra y *reconocer los mecanismos jurídicos disponibles en el plano regional y nacional* para brindar dicha protección.

Promueve en los estudiantes la oportunidad de adquirir experiencia práctica mediante la confección de documentos de referencia específicos como contratos, licencias y otros documentos jurídicos y

oficiales requeridos por oficinas regionales o municipales de cultura, museos, galerías de arte y empresas privadas. Posibilita comprender la efectiva gestión y la protección de los derechos de P.I.

Articula con todos los módulos de la tecnicatura.

Objetivos:

- Analizar con qué fin es utilizada una obra (propósito y carácter del uso).
- Gestionar un registro de propiedad intelectual y licencias Creative Commons.
- Reconocer la naturaleza de una obra tutelada por derechos de autor: su destino, su recepción en la sociedad, el contexto específico en el cual dicha obra ha sido colocada.
- Examinar las sinergias existentes entre los ámbitos jurídicos, de la creatividad, la gestión y las políticas, con el fin de equilibrar los beneficios económicos correspondientes a los creadores, en el contexto actual.
- Comprender los mecanismos que plantea la convergencia digital.

Contenidos mínimos:

El lugar del artista en la sociedad.

Instrumentos internacionales en materia de cultura que son ratificados o son aplicados por el Estado argentino:

- Ley 13.204: Aprueba la Convención creando la Organización Educativa y Cultural de las Naciones Unidas.
- Ley 19.943: Ratifica la Convención sobre medidas que deben adoptarse para prohibir e impedir la importación, exportación y la transferencia de propiedad ilícita de bienes culturales. UNESCO, París 14/11/70.
- Ley 21.836: Aprobación de la Convención sobre la protección del patrimonio cultural y natural UNESCO, París 17/1/72.
- Ley 23921: Aprobación de la Convención Internacional sobre la protección de los artistas, intérpretes o ejecutores, los productores de fonogramas y los organismos de radiodifusión adoptada en Roma en 1961.
- Ley 24269: Aprobación de la Recomendación relativa a la condición de artista aprobada por la Conferencia General de la UNESCO, adoptada en Belgrado - 1980.
- Ley 24.425: Acta final en que se incorporan los resultados de la Ronda de Uruguay de Negociaciones Comerciales Multilaterales (Marrakech, 1994). Acuerdo sobre los aspectos de los Derechos de Propiedad Intelectual relacionados con el Comercio (Acuerdo sobre los ADPIC o, en inglés, TRIPS).
- Ley 25.140: Convenio de Berna para la protección de las obras literarias y artísticas 09/09/86.
- Ley 25.257: Aprobación de la Convención del Unidroit sobre Objetos Culturales

Robados o Exportados ilegalmente, en Roma el 24.06/95.

- Ley N° 25.568: Aprobación de la Convención sobre Defensa del Patrimonio Arquitectónico, Histórico, Artístico de las Naciones Americanas. Convención de San Salvador. OEA 16/6/76.
- MEMORANDUM de entendimiento de Buenos Aires de 1995. Primera reunión especializada en cultura del MERCOSUR.
- Acta de Asunción. Segunda Reunión especializada en Cultura. Acta 02/95. Y Actas N° 1 a la 16 de las reuniones de Ministros de Cultura del MERCOSUR y países asociados.
- Ley N° 24.993: Aprueba el Protocolo de Integración Cultural del MERCOSUR. Fortaleza, 16 de diciembre de 1996.

El derecho de autor.

El Convenio de Berna y las Directivas Europeas de derechos de autor. Los primeros derechos de autor franceses. Los derechos de autor en EEUU. La autoría en países comunistas. La Unión Soviética y su interacción con el sistema de copyright internacional.

Funcionamiento del Creative Commons. ¿Cuándo una obra pasa al Dominio Público? Historia de la propiedad intelectual en Argentina. Ley de propiedad intelectual de 1910 y los proyectos de reforma durante la década del veinte.

Legislación vigente del derecho de autor: **Ley N° 11.723**. Dirección Nacional del Derecho de Autor (DNDA). Copyright. Legislación IP.

Excepciones y limitaciones presentes en el marco normativo argentino (Ver Limitaciones y excepciones al derecho de autor). El uso justo, o "fair use".

Responsabilidad de intermediarios: moderación de contenidos por plataformas. La DMCA o "Ley de Derechos de Autor en la Era Digital".

Derechos de autor durante el desarrollo de un proyecto. Registro de obras. Derechos y contratos. Contrato de Opción y/o de Coproducción. Modalidades contractuales. Regalías. Cesión de derechos. Autorización de derechos.

Nuevas formas de registro y comercialización del arte.

Los **NFTs**, o tokens no fungibles: la tecnología blockchain - ethereum (cripto arte). El arte como activo financiero digital.

La democratización de los datos en la web 3. El contrato inteligente (token criptográfico). Tecnologías de registros distribuidos

Nuevos modelos de consumo, de compraventa del arte: originalidad y trazabilidad.

Nueva comercialidad: tercer mercado del arte - empoderamiento del artista - audiencia global. Generación del propio mercado (e-wallet), democratización del arte. La situación

latinoamericana: descentralización vs inclusión.

Perspectivas económicas sobre el derecho de autor en la categoría de las imágenes, las obras de arte visual y la fotografía. El valor en el mundo de las NFTs

Nuevas reglas y debates en el mundo de la convergencia digital.

La inteligencia artificial: garantías para el desarrollo responsable.

MÓDULO 21: LENGUAJES Y ESTRUCTURAS NARRATIVAS

CARGA HORARIA SEMANAL Y TOTAL: 3 horas cátedras semanales - 64 horas reloj

Orientaciones del módulo

El presente módulo focaliza en acciones que posibiliten entender a la narrativa como una práctica que acerca a un tema, artista o propuesta y para que, a través de herramientas específicas esta práctica se concrete. El foco está puesto en difundir el conocimiento que se construye en el campo de las artes visuales con lenguajes actuales. La narrativa es una perspectiva para captar el significado o el funcionamiento de los fenómenos comunicativos y actúa como una matriz de comprensión y explicación de las obras de la comunicación, fundamental en esta tecnicatura.

Nos encontramos en una cultura en la que la imagen se proyecta como protagonista central de la cotidianidad, lo cual nos expone a lo plural, lo relativo y lo variable. La metodología de este módulo: práctica en entornos de exhibición, galerías y museos (entre otros) está diseñada para aumentar la comprensión de los estudiantes de las tareas intelectuales y técnicas que se llevan adelante, relacionadas con la organización de exposiciones y proyectos y su necesario vínculo con las narraciones que se proyectan y gestan en simultáneo para su difusión. Del mismo modo, con lo que se produce a modo personal. *“Somos relatos que producimos de nosotros mismos como sujetos y como culturas. Habitamos la cultura de la narración. En el mundo de la vida, aunque no tengamos nada, tenemos relatos para explicarnos e imaginarnos”.*

Es de vital importancia que se aborden y se analicen además, eventos de relevancia como Bienales o conferencias interdisciplinarias de especialistas, sobre las artes visuales, la estética actual y todas las prácticas creativas de la sociedad, más allá del ámbito plástico puesto que, asistimos a universos de tipo electrónico y masivo. Se trata de promover la reflexión y la participación colectivas a través de talleres, grupos de trabajo o visitas.

Este módulo se refiere a funciones profesionales tales como: *organizar los diferentes aspectos relacionados con un evento como promoción - organización - apertura y la documentación de ese evento profesionalmente y construir relatos adecuados a la cultura en la que estamos inmersos.*

Articula con los módulos de: *Semiótica y comunicación de las artes - Proyectos de producción artística III - Herramientas digitales III - Legislación para el diseño - Laboratorio de nuevos medios*

Objetivos:

- Proyectar el catálogo de una obra de arte. Escribir textos críticos, comunicados de prensa, proyectos y publicaciones afines.
- Estructurar los aspectos de una publicación.
- Organizar un evento en un contexto específico.
- Contribuir a la construcción activa de comunidades y públicos.
- Visibilizar las estéticas de la actualidad.
- Desarrollar nuevas miradas sobre las estéticas mediáticas

Contenidos mínimos:

Narrativas.

Narrativas Mediáticas. Narrativas Transmediáticas. Otros medios. Poéticas transmedia.

Experiencia aumentada de arte digital.

La estética. Sentidos colectivos, experiencias subjetivantes.

Estéticas de la actualidad. Expresiones del pensamiento estético contemporáneo y sus manifestaciones Interdisciplinarias

Public Art en Alemania.

Introducción a la Curaduría: Proceso, proyecto y relato curatorial en el siglo XXI

- escritura de proyectos
- investigación del tema
- aproximación a la historia del arte
- gestión de recursos
- relaciones institucionales
- definición de un público ideal
- diseño de exposiciones y estrategia de circulación en un espacio específico
- catálogo y documentación del proyecto
- manejo de la prensa y difusión del proyecto
- Visitas guiadas y propuestas complementarias a la muestra en sí misma.

MÓDULO 22: HERRAMIENTAS DIGITALES III

CARGA HORARIA SEMANAL Y TOTAL: 3 horas cátedras semanales - 64 horas reloj

Orientaciones del módulo

El presente módulo se focaliza en acciones que vinculan el arte, la tecnología y el trabajo. Amplía y profundiza las competencias digitales adquiridas en los dos espacios correlativos. Promueve el

enriquecimiento de las prácticas artísticas con aplicaciones y softwares que posibiliten el acceso de toda la comunidad, considerando sus posibilidades físicas y etarias. De este modo, las herramientas digitales se constituyen en aliadas del proceso para democratizar la cultura. Abre un abanico de posibilidades laborales en la comercialización y difusión de obras en la web.

Apunta a funciones profesionales claves en la formación, como lo son *la creación de contenido digital específico al servicio del acceso a la cultura y la generación de recursos audiovisuales en diálogo con otros lenguajes artísticos.*

Articula con los módulos de *Las artes visuales en el siglo XXI - Proyectos de producción artística III - Laboratorio de nuevos medios para la accesibilidad - Artes integradas - Lenguajes y estructuras narrativas - Legislación para el diseño.*

Objetivos:

- Proyectar y realizar escenografías digitales en diferentes soportes y materialidades.
- Realizar experiencias de animación de obras artísticas..
- Promover la accesibilidad artística con soporte en las nuevas tecnologías.

Contenidos mínimos:

Portafolios digitales

QR - Realidad aumentada, realidad virtual, hologramas.

Animaciones de obras: Artivive - Eye Jack - Unity – Vuforia

Discord: crear mercados de arte personales

Apps inclusivas: Navilens - Transcripción automática en línea (TAL) - ListenAll - Ability Connect -

Contraste de color

Software específico para personas con dislexia como DiTres o Dyetective for Samsung.

Telones y escenografía móviles: composiciones diseñadas en función de aspectos discursivos, tecnológicos y funcionales.

Introducción a la animación en 3d.

Videojuegos

La inteligencia artificial (IA) - Exploraciones creativas con Midjourney.con o Dall e, entre otras.

MÓDULO 23: PRÁCTICA PROFESIONALIZANTE III

CARGA HORARIA SEMANAL Y TOTAL: 4 horas cátedras semanales - 85 horas reloj

Orientaciones del módulo

Tomando como referencia la Resolución N°115/10-CFE punto 20, "se entiende por prácticas profesionalizantes aquellas estrategias y actividades formativas que, como parte de la propuesta curricular, tienen como propósito que los estudiantes consoliden, integren y/o amplíen las capacidades y saberes que se corresponden con el perfil profesional en el que se están formando. Se desarrollan dentro o fuera de tal institución y están referenciadas a situaciones de trabajo." Se constituyen en una estrategia de particular riqueza formativa en relación con la adquisición de las capacidades profesionales.

Se pretende una fuerte vinculación con el medio local y regional en el cual estas prácticas se encuentran insertas y procuran que ese contexto se refleje y se trabaje en la propuesta formativa. La vinculación con el medio local y regional implica, a la vez, tanto una visión nacional como internacional.

El presente módulo se focaliza en las **nuevas dimensiones de arte** y promueve el acercamiento de los estudiantes a situaciones laborales reales vinculadas a: la potenciación del arte (con animaciones o mostrando los procesos que intervinieron en su gestación), al juego con las percepciones que tienen los espectadores sobre lo mundano y tradicional usando realidad aumentada para complementar los mensajes, a la posibilidad de acceso a las manifestaciones que se realicen, a la nube, a la comercialización y monetización en la web 3.0, etc. En total vínculo con los espacios que integran el tercer año, y de acuerdo a los intereses particulares se concretará un proyecto artístico visual, personal que atienda al menos una de las siguientes líneas profesionales:

- Desarrollo de capacidades interpretativas (proyecto curatorial).
- Creación y producción de contenido digital artístico visual.
- Creación, producción y promoción de un producto artístico visual que integre las nuevas tecnologías.
- Comercialización y armado de un mercado digital para un servicio personal o institucional, vinculado a las artes visuales.

En todos los casos, si surgen otros, son los docentes quienes evalúan si las propuestas se presentan como nuevos desafíos y nuevas respuestas frente a los requerimientos y la complejidad que la contemporaneidad plantea a la Educación Artística.

9. PERFIL PROFESIONAL DEL DOCENTE:

Las denominaciones académicas de titulación consignadas en el cuadro que a continuación se expone son orientativas.

Para cubrir los Espacios Curriculares los postulantes deberán contar con titulación superior.
A los fines de la selección se deberá considerar el "Perfil Docente" como instancia prioritaria

Espacios Curriculares	PERFIL DOCENTE		Denominaciones Académicas posibles
	Conocimiento en:	Con experiencia en:	
Herramientas digitales I	Diseño multimedia y artes digitales Conocimientos artísticos y técnicos para la resolución de problemas específicos. Nuevas formas de vincularse con el arte	Desarrollo artístico sostenido por las nuevas tecnologías. Vectorización de imágenes Fotografía digital	Licenciado en Producción y Realización Audiovisual Realizador Integral de Medios Audiovisuales Licenciatura en Artes Plásticas/ Visuales/ Audiovisuales Técnico en producción en medios audiovisuales Técnico Superior en Diseño, Imagen y Sonido. Técnico en Cine Animado Licenciado en comunicación social (con capacitaciones específicas) Profesor de artes visuales (con capacitaciones específicas) Profesor de educación tecnológica (con capacitaciones específicas)
Herramientas digitales II		Desarrollo artístico sostenido por las nuevas tecnologías. Videomapping	
Herramientas digitales III		Desarrollo artístico sostenido por las nuevas tecnologías. Realidad virtual	
Las artes visuales contemporáneas I	Vanguardias artísticas. Antecedentes	Comunicación de la cultura local - regional - provincial o nacional en diferentes entornos.	Profesor de artes visuales (con capacitaciones específicas) Técnico superior en artes visuales. Técnico superior en artes visuales con orientación pintura Técnico superior en gestión cultural. Técnico superior en artes visuales con orientación en grabado. Técnico superior en artes visuales con orientación en escultura. Técnico superior en diseño de interiores. Técnico superior en espacio y diseño. Técnico superior en diseño decorativo. Profesor de Historia (con capacitaciones en AV específicas)
Proyectos de producción artística I	Producciones con salida a la comunidad. Propuestas de	Realización de obras bidimensionales Supervisión y	Profesor de artes visuales Técnico superior en artes visuales con orientación pintura.

	integración de saberes.	conducción de obras	
Introducción al mercado cultural	Derechos y obligaciones laborales.	Presentación de proyectos Participación en becas y programas nacionales.	Profesor de artes visuales (con capacitaciones específicas) Técnico superior en gestión cultural Sociólogo con capacitaciones específicas
Gestión y administración de proyectos	Circulación, serialización, comercialización y/o distribución de las producciones artísticas	Administración de obras en diversos formatos. Resguardo legal en eventos culturales	Profesor de artes visuales (con capacitaciones específicas) Técnico superior en gestión cultural Técnico superior en artes visuales con orientación pintura, Técnico superior en artes visuales con orientación en grabado. Técnico superior en artes visuales con orientación en escultura. Técnico superior en fotografía.
Semiótica y comunicación de las artes	Poética discursiva	Relatos artísticos	Licenciado en Comunicación (con capacitaciones en semiótica y artes visuales) Profesor de artes visuales (con capacitaciones específicas) Técnico superior en artes visuales. Técnico superior en diseño gráfico y publicitario. Técnico superior en artes visuales con orientación pintura. Técnico superior en artes visuales con orientación en grabado. Técnico superior en artes visuales con orientación en escultura.
Legislación para el diseño.	Normativas artísticas	Licencias artísticas - Registros de propiedad intelectual	Profesor de artes visuales (con capacitaciones específicas) Técnico superior en gestión cultural (con capacitaciones específicas)
Lenguaje y estructuras narrativas.	Poética transmedia	Curaduría	Licenciado en Comunicación Visual Profesor de artes visuales (con capacitaciones específicas)
Laboratorio de desarrollo creativo	Lenguajes artísticos bidimensionales. Digitalización y tratamiento de la imagen.	Pintura Dibujo Grabado	Profesor de artes visuales Técnico superior en artes visuales. Técnico superior en artes visuales con orientación en cerámica artística. Técnico superior en artes visuales con orientación pintura.

	Trabajo en equipo		Técnico superior en artes visuales con orientación en grabado. Técnico superior en artes visuales con orientación en escultura. Licenciado en Grabado Licenciado en Pintura
Arte y diseño aplicado a la bidimensionalidad	Lenguajes artísticos bidimensionales Oficios y roles en las AV	Procesos de producción: Muralismo Mosaiquismo Serigrafía Tampografía	Profesor de artes visuales (con capacitaciones específicas)
Las artes visuales contemporáneas II		Comunicación de la cultura local - regional - provincial o nacional en diferentes entornos.	Profesor de artes visuales (con capacitaciones específicas) Profesor de Historia (con capacitaciones en AV específicas)
Laboratorio de investigación y economía circular.	Materiales Economía creativa. Crecimiento económico sostenido en las AV	Laboratorios de producción artística.	Profesor de artes visuales (con capacitaciones específicas) Profesor de educación tecnológica (con capacitaciones específicas) Técnico Sup. en Gestión Sociocultural Técnico superior en artes visuales (egr. L. Pierini). Técnico superior en artes visuales con orientación en cerámica artística.
Arte y diseño aplicado a la tridimensionalidad	Lenguajes artísticos tridimensionales, modelado 3D. Oficios y roles en las AV	Procesos de producción: Escultura Ebanistería	Profesor de artes visuales. Técnico superior en artes visuales. Técnico superior en artes visuales con orientación en escultura. Técnico superior en artes visuales con orientación en cerámica artística. Técnico superior en artes visuales con orientación en grabado. Licenciado en Escultura Arquitecto (con formación en AV)
Proyectos de producción artística II	Producciones con salida a la comunidad. Propuestas de integración de saberes.	Realización de obras tridimensionales Supervisión y conducción de obras	Profesor de artes visuales. Técnico superior en artes visuales con orientación en escultura. Técnico superior en artes visuales con orientación en cerámica artística. Técnico superior en diseño de interiores.

Las artes visuales en el siglo XXI			Profesor de artes visuales (con capacitaciones específicas) Profesor de Historia (con capacitaciones en AV específicas)
Laboratorio de nuevos medios para la accesibilidad .	Herramientas artísticas digitales. Inclusión	Discapacidad Adultos	Profesor de artes visuales (con capacitaciones)
Artes integradas	Oficios y roles en las AV Herramientas multimediales	Procesos de producción virtuales Realización de obras multimediales	Profesor de artes visuales (con capacitaciones específicas)
Proyectos de producción artística III	Producciones con salida a la comunidad. Propuestas de integración de saberes.	Supervisión y conducción de obras	Profesor de artes visuales Arquitecto (con formación en AV)
Práctica Profesionalizante I	Mercado artístico laboral. Actividades en diversos formatos y entornos.	Procesos de producción y circulación. Supervisión y conducción de obras y proyectos	Profesor de artes visuales
Práctica Profesionalizante II	Mercado artístico laboral Actividades en diversos formatos y entornos.	Procesos de producción y circulación. Supervisión y conducción de obras y proyectos	Profesor de artes visuales
Práctica Profesionalizante III	Mercado artístico laboral Actividades en diversos formatos y entornos.	Procesos de producción y circulación. Supervisión y conducción de obras y proyectos	Profesor de artes visuales

10. CAMPOS DE FORMACIÓN. Según Resolución C.F.E N° 229/14 – Anexo I

AREA DE FORMACION	CURSO	HORAS RELOJ	HORAS TOTALES	PORCENTAJES
FORMACIÓN GENERAL				
Laboratorio de investigación y economía circular		64	128	8%

Laboratorio de nuevos medios para la accesibilidad		64		
FORMACIÓN DE FUNDAMENTO				
Las artes visuales contemporáneas I	1	64	469	28 %
Proyecto de producción artística I	1	85		
Introducción al mercado cultural	1	64		
Gestión y administración de proyectos	2	64		
Semiótica y comunicación de las artes	2	64		
Legislación para el diseño.	3	64		
Lenguaje y estructuras narrativas.	3	64		
FORMACIÓN ESPECÍFICA				
Laboratorio de desarrollo creativo	1	85	830	49%
Arte y diseño aplicado a la bidimensionalidad	1	85		
Las artes visuales contemporáneas II	2	64		
Herramientas digitales I	1	64		
Arte y diseño aplicado a la tridimensionalidad	2	85		
Proyectos de producción artística II	2	85		
Las artes visuales en el siglo XXI	3	64		
Herramientas digitales II	3	85		
Artes integradas	3	85		
Proyectos de producción artística III	3	85		
Herramientas digitales III	3	64		
PRACTICA PROFESIONALIZANTE				
Práctica Profesionalizante I	1	85	255	15%
Práctica Profesionalizante II	2	85		

Práctica Profesionalizante III	3	85		
			1682	100 %

11. PRÁCTICA FORMATIVA. SEGÚN RESOLUCIÓN C.F.E N° 295/16 – ANEXO I

Se establece que en cuanto al total de horas destinadas a prácticas formativas: "corresponde un mínimo del 33% de la carga horaria total de los campos involucrados y debe hallarse distribuida de manera equilibrada en todos los años de la trayectoria formativa". Las Prácticas formativas están destinadas a validar y perfeccionar saberes, habilidades y capacidades que deben alcanzar los estudiantes en relación a un espacio curricular específico o a un grupo articulado de ellos.

Podrán considerarse Prácticas Formativas para la formación del Técnico Superior en Artes Visuales:

Campos de Formación		Práctica Formativa	Asociaciones
General	Laboratorio de investigación y economía circular	<p>Generación de recursos sustentables.</p> <p>Creación y materialización de obras artísticas a partir de residuos sólidos urbanos.</p> <p>Diseño de proyectos artísticos comunitarios de sostenibilidad ecológica</p>	Proyectos de producción artística III

	Laboratorio de nuevos medios para la accesibilidad	<p>Experimentación de las tecnologías accesibles</p> <p>Desarrollo de estrategias y actividades que faciliten y hagan asequibles las artes visuales a la comunidad.</p> <p>Articulación de propuestas en atención a las diferencias.</p> <p>Experimentación con videojuegos</p> <p>Relatos digitales para públicos diversos</p>	<p>Proyectos de producción artística III</p> <p>Artes integradas</p> <p>Herramientas digitales III</p> <p>Lenguaje y estructuras narrativas.</p>
Específico y de fundamento	Las artes visuales contemporáneas I	<p>Comunicación del patrimonio cultural</p> <p>Diseño y producción de infografías, fotografías artísticas, cartelas, storyboards, clippings de prensa y documentos en museos, centros y espacios expositivos.</p>	<p>Herramientas digitales I</p> <p>Laboratorio de desarrollo creativo.</p> <p>Introducción al mercado cultural</p>
	Laboratorio de desarrollo creativo	<p>Diseño y desarrollo de la expresión individual.</p> <p>Producción de obra personal</p> <p>Realización de fotomontajes</p> <p>Sesiones de fotografía artística - de obra.</p> <p>Retoques en fotografías y restauración de imágenes digitalizadas.</p> <p>Pasantías en laboratorios o centros de tatuajes.</p> <p>Pasantías en centros de revelado.</p> <p>Digitalización de obra.</p> <p>Ilustraciones.</p>	<p>Herramientas digitales I</p> <p>Proyectos de producción artística I</p> <p>Las artes visuales contemporáneas I</p>

	<p>Arte y diseño aplicado a la bidimensionalidad</p>	<p>Relaciones laborales con la comunidad o el entorno inmediato.</p> <p>Intervenciones en boliches, eventos especiales y/o espectáculos públicos con body y face painting, montaje drag, etc.</p> <p>Diseño y producción de murales.</p>	<p>Herramientas digitales I</p> <p>Proyectos de producción artística I</p>
	<p>Proyectos de producción artística I</p>	<p>Prestación de servicios adecuados a un comitente.</p> <p>Estudio y diseño de marcas.</p> <p>Relevamiento y acondicionamiento de soportes para la actuación artística.</p> <p>Producción de obra personal</p> <p>Generación de fondos y preparación de formularios para la presentación de proyectos artísticos comunitarios</p>	<p>Herramientas digitales I</p> <p>Arte y diseño aplicado a la bidimensionalidad</p> <p>Laboratorio de desarrollo creativo</p> <p>Introducción al mercado cultural.</p>
	<p>Introducción al mercado cultural</p>	<p>Dinámica del ecosistema cultural</p> <p>Participación en ferias de arte</p> <p>Relevamiento cultural en ámbitos gubernamentales locales o regionales.</p> <p>Promoción de proyectos y acciones vinculados a las artes en museos, galerías u otros espacios.</p> <p>Pasantías en secretarías de cultura o festivales.</p> <p>Marketing cultural.</p> <p>Confección de formularios para acceder a planes o programas vigentes.</p>	<p>Herramientas digitales I</p> <p>Arte y diseño aplicado a la bidimensionalidad</p> <p>Laboratorio de desarrollo creativo</p> <p>Las artes visuales contemporáneas I</p>

	Herramientas digitales I	<p>Tratamiento de la imagen bidimensional</p> <p>Desarrollo de animaciones 2D</p> <p>Pasantías en centros de producción serigráfica - creación de estampas</p> <p>Pasantías en centros de Ilustración vectorial e infantil</p> <p>Diseño editorial</p> <p>Edición de imágenes digitales</p> <p>Diseño de contenido digital en redes vigentes.</p>	Todos los espacios de primer año
	Gestión y administración de proyectos	<p>Gestión cultural pública y privada</p> <p>Consolidación de estrategias de negocios</p> <p>Gestión de proyectos</p> <p>Cálculos de honorarios profesionales</p> <p>Comercialización y monetización en la web.</p> <p>Cálculo de insumos generales y específicos de proyectos artísticos.</p>	<p>Introducción al mercado cultural</p> <p>Legislación para el diseño</p> <p>Proyectos de producción artística II</p> <p>Laboratorio de investigación y economía circular</p> <p>Herramientas digitales II</p>
	Las artes visuales contemporáneas II	<p>Valoración crítica de las obras de arte</p> <p>Generación de nuevo espacios expositivos</p> <p>Montaje de obras</p> <p>Construcción de escenarios interactivos.</p> <p>Desarrollo de narrativas contextualizadas.</p> <p>Recorridos museísticos y análisis de propuestas curatoriales.</p>	<p>Laboratorio de investigación y economía circular</p> <p>Proyectos de producción artística II</p> <p>Gestión y administración de proyectos</p> <p>Arte y diseño en la tridimensionalidad</p> <p>Herramientas digitales II y III</p>

	Arte y diseño aplicado a la tridimensionalidad	<p>Producción de modelados digitales</p> <p>Impresiones en 3D</p> <p>Producción de obra personal</p> <p>Intervenciones escultóricas en el espacio público.</p> <p>Construcción de piezas – bultos cerámicos</p>	<p>Herramientas digitales II</p> <p>Laboratorio de investigación y economía circular</p> <p>Proyectos de producción artística II.</p>
	Proyectos de producción artística II	<p>Resolución de proyectos escultóricos personales o bajo parámetros especificados.</p> <p>Materialización de obras escultóricas en espacios públicos.</p> <p>Difusión de proyectos artísticos.</p> <p>Producción de obra personal</p> <p>Generación de fondos y preparación de formularios para la concreción de proyectos artísticos comunitarios.</p>	<p>Las artes visuales contemporáneas II</p> <p>Arte y diseño aplicado a la tridimensión</p> <p>Herramientas digitales I y II</p> <p>Artes Integradas</p> <p>Laboratorio de investigación y economía circular</p> <p>Semiótica y comunicación de las artes.</p>
	Semiótica y comunicación de las artes	<p>Construcción de discursos estéticos</p> <p>Organización y comunicación de mensajes visuales</p>	<p>Lenguaje y estructuras narrativas</p> <p>Laboratorio de nuevos medios para la accesibilidad</p>

	Herramientas digitales II	<p>Generación de recursos audiovisuales meramente artísticos</p> <p>Generación de videos para múltiples escenarios</p> <p>Proyección y realización de escenografías digitales</p>	<p>Las artes visuales contemporáneas II</p> <p>Proyectos de producción artística II</p> <p>Gestión y administración de proyectos</p> <p>Arte y diseño en la tridimensión</p> <p>Herramientas digitales III.</p>
	Las artes visuales en el siglo XXI	<p>Generación de ensayos o narrativas para respaldar obras</p> <p>Producción de contenido simbólico comunicable</p> <p>Respaldo de obras personales o colectivas</p>	<p>Las artes visuales contemporáneas II</p> <p>Proyectos de producción artística III</p> <p>Artes integradas</p> <p>Herramientas digitales III</p> <p>Laboratorio de nuevos medios para la accesibilidad</p> <p>Lenguaje y estructuras narrativas</p>

	Artes integradas	<p>Intersección de lenguajes de diferentes orígenes</p> <p>Participación en festivales</p> <p>Experimentación en modo directo con imágenes, sonidos, espacios y materiales</p> <p>Diseño e instalación de sistemas audiovisuales</p> <p>Desarrollo de experiencias interactivas.</p> <p>Pasantías en eventos especiales – boliches - centros de imágenes especializados.</p>	<p>Proyectos de producción artística III</p> <p>Laboratorio de nuevos medios para la accesibilidad</p> <p>Herramientas digitales III</p>
	Proyectos de producción artística III	<p>Potenciación de la percepción de las artes visuales</p> <p>Creación de nuevas formas de interacción con el espectador en espacios públicos o en la nube.</p> <p>Generación de contenido digital para diversos comitentes.</p>	<p>Artes integradas</p> <p>Herramientas digitales III</p> <p>Lenguaje y estructuras narrativas</p> <p>Legislación para el diseño</p>
	Legislación para el diseño	<p>Reconocimiento de los mecanismos jurídicos disponibles en el plano regional y nacional</p> <p>Confeción de documentos de gestión y profesionales específicos.</p> <p>Cuidado, respaldo y protección de los derechos de PI.</p> <p>Pasantías en museos o galerías de arte.</p> <p>Participación en armado de muestras.</p> <p>Pasantías o visitas a empresas de traslado o embalaje de obras</p>	<p>Todos los espacios que conforman la tecnicatura.</p>

		artísticas.	
	Lenguajes y estructuras narrativas	<p>Desarrollo de nuevas miradas sobre las estéticas mediáticas</p> <p>Organización de narraciones para exposiciones y proyectos</p> <p>Difusión, con lenguajes actuales, del arte</p> <p>Promoción - organización - apertura y documentación de eventos artísticos</p> <p>Proyección del catálogo de una obra de arte. Escritura de textos críticos, comunicados de prensa, proyectos y publicaciones afines.</p> <p>Pasantías en proyectos curatoriales.</p>	<p>Semiótica y comunicación de las artes</p> <p>Proyectos de producción artística III</p> <p>Herramientas digitales III</p> <p>Legislación para el diseño</p> <p>Laboratorio de nuevos medios para la accesibilidad</p> <p>Las artes visuales en el siglo XXI</p>

	Herramientas digitales III	<p>Adecuación de recursos tecnológicos para garantizar el acceso a muestras, eventos de arte.</p> <p>Diseño de telones y escenografías móviles.</p> <p>Pasantías en centros de luz y diseño.</p> <p>Pasantías en centros de plotteo y digitalización.</p>	<p>Artes integradas</p> <p>Lenguaje y estructuras narrativas</p> <p>Legislación para el diseño</p> <p>Laboratorio de nuevos medios para la accesibilidad</p> <p>Las artes visuales en el siglo XXI</p>
--	-------------------------------	---	--

12. ACREDITACIÓN DE SABERES DE TRAYECTORIAS FORMATIVAS DE OTROS ÁMBITOS

Teniendo en cuenta la Resolución del Consejo Federal de Educación N° 295/16 "Criterios Para La Organización Institucional Y Lineamientos Para La Organización De La Oferta Formativa Para La Educación Técnico Profesional De Nivel Superior" y, habiendo analizado y comparado los espacios curriculares se acreditarán los saberes de las trayectorias formativas de los siguientes títulos :

Titulaciones	Espacios curriculares	
Tecnicatura superior en gestión cultural	Plan base	Nueva propuesta
	Mercado del arte	Introducción al mercado cultural
	Microeconomía	
	Sistemas de administración	Gestión y administración de proyectos
	Planificación y gestión socio cultural	
	Taller de investigación	Laboratorio de investigación

	Metodología de la investigación	y economía circular
	Cultura contemporánea	Las artes visuales contemporáneas I
	Historia de la cultura y el arte	
Tecnicatura superior en artes visuales con orientación en cerámica artística	Proyectos de interacción comunitaria	Proyectos de producción artística II
	Taller de escultura monumental	Arte y diseño aplicado a la tridimensionalidad
	Laboratorio de pastas y color I	Laboratorio de desarrollo creativo
	Laboratorio del diseño de objetos cerámicos	
	Métodos y técnicas de la investigación	Laboratorio de investigación y economía circular
	Laboratorio de la forma y el espacio	
Tecnicatura superior en diseño de interiores	Historia del arte y el diseño I	Las artes visuales contemporáneas I
	Historia del arte y el diseño II	
	Proyecto I	Proyectos de producción artística II
	Proyecto II	
Tecnicatura superior en diseño gráfico y publicitario	Diseño asistido por computadoras III	Herramientas digitales I
	Comunicación visual	Semiótica y comunicación de las artes
	Psicología aplicada al diseño	

Tecnicatura superior en fotografía	Organización y gestión cultural	Gestión y administración de proyectos
Tecnicatura superior en artes visuales	Dibujo III Técnica del dibujo III	Laboratorio de desarrollo creativo
	Color III Técnica de la pintura III	
	Grabado III Técnica del grabado III	
	Escultura III Escultura II Técnica de la escultura II	Arte y diseño aplicado a la tridimensionalidad
	Semiótica Semiótica y comunicación	Semiótica y comunicación de las artes
	Estética y crítica del arte Estética general	
	El arte en la historia II Historia de las AV I	Las artes visuales contemporáneas I
	El arte en la historia III Historia de las AV II	
Laboratorio de materiales en las artes visuales	Laboratorio de investigación y economía circular	
Tecnicatura superior en diseño de espacios	Arte en la historia II	Las artes visuales contemporáneas I
Tecnicatura superior en	Semiótica y comunicación	Semiótica y comunicación de

artes visuales con orientación en pintura	Estética	las artes
	Dibujo III	Laboratorio de desarrollo creativo
	Grabado	
	Pintura III	
	Pintura e intervención urbana	Proyectos de producción artística I
	Gestión cultural	Gestión y administración de proyectos
	Historia de las artes visuales II	Las artes visuales contemporáneas I
Tecnicatura superior en artes visuales con orientación en grabado	Semiótica y comunicación	Semiótica y comunicación de las artes
	Estética	
	Dibujo III	Laboratorio de desarrollo creativo
	Grabado III	
	Pintura II	
	Escultura II	Arte y diseño aplicado a la tridimensionalidad
	Gestión cultural	Gestión y administración de proyectos
	Historia de las artes visuales II	Las artes visuales contemporáneas I
Tecnicatura superior en	Semiótica y comunicación	Semiótica y comunicación de

artes visuales con orientación en escultura	Estética	las artes
	Dibujo III	Laboratorio de desarrollo creativo
	Grabado II	
	Pintura II	
	Escultura III	Arte y diseño aplicado a la tridimensionalidad
	Escultura e intervención urbana	Proyectos de producción artística II
	Gestión cultural	Gestión y administración de proyectos
	Historia de las artes visuales II	Las artes visuales contemporáneas I
Tecnicatura superior en diseño decorativo	Arte, cultura y sociedad II	Las artes visuales contemporáneas I
	Morfología III	Laboratorio de desarrollo creativo
	Dibujo del natural II	

13. DISTRIBUCIÓN DE LA CARGA HORARIA POR CAMPO FORMATIVO

Campo formativo	Carga horaria en horas reloj para cada campo
Formación general	128

Formación de fundamento	469
Formación específica	830
Prácticas Profesionalizantes	255
Carga Horaria (Mayor o igual a 1400 hs. reloj)	1682