

EQUIPO DOCENTE

Margarita Rocha

Licenciada en Ciencias de la Comunicación (UBA) y artista plástica. Integra los proyectos artísticos "Museo Urbano" y "Autores Ideológicos", y el grupo de investigación "Arte y Técnica: Exploratorio argentino de poéticas/políticas tecnológicas" (Instituto de Investigaciones Gino Germani, Facultad de Ciencias Sociales, UBA). Sus líneas de investigación y trabajo son: arte y tecnología, museos y espacios de exhibición virtual.

Marcelo Terreni

Licenciado en Tecnología Multimedial. Profesor titular en Lenguajes No-Lineales en formación de grado y posgrado en UNTREF. Realiza trabajos de diseño, programación y desarrollo en el sector público y privado como Educ.ar y Canal Encuentro. Participó del colectivo artístico MMxS y del Grupo de Artes Electrónicas de UNTREF.

Ana Silva

Licenciada en Comunicación Social (FACSO, UNICEN). Doctora en Antropología Social (FFyL, UBA). Investigadora Adjunta CONICET. Miembro del Núcleo "Producciones e Investigaciones Comunicacionales y Sociales de la Ciudad Intermedia" (PROINCOMSCI), Facultad de Ciencias Sociales, Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires (FACSO, UNICEN). Directora del proyecto de extensión universitaria: "El Barrio de La Estación de Tandil: memoria barrial y patrimonio ferroviario".

Alexis Trigo

Diseñador de Imagen y Sonido (UBA), Máster en Marketing, Distribución y Ventas cinematográficas (ESCAC - Barcelona) y maestrando en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas. Productor de cine y televisión. Docente universitario en asignaturas avocadas a la producción audiovisual en la Universidad de Buenos Aires y en la Universidad del Centro de la Provincia de Buenos Aires.

Juan Pablo D'Amato.

Doctor en Matemática Computacional e Industrial e Ingeniero en Sistemas. Es investigador adjunto de CONICET. Gestiona la Diplomatura en Experiencias Digitales, es Coordinador de Vinculación y profesor adjunto de la UNICEN. Ha trabajado en múltiples proyectos de I+D, aplicando sus conocimientos de Visión por computadora, sistemas de tiempo real y Visualización 3D.

Diego David Dalponte.

Ingeniero de Sistemas de la UNICEN y Doctor en Ciencias de la Ingeniería del Instituto Balseiro. Es Personal de Apoyo Principal de la CICPBA. Es Secretario de Vinculación y Transferencia Tecnológica de la Facultad de Ciencias Exactas, y Profesor Adjunto de la UNICEN. Ha trabajado en múltiples proyectos de I+D, aplicando sus conocimientos de Simulación Computacional y Métodos Numéricos.

Diana León.

Desarrolladora de código creativo. Avocada al uso del software como herramienta creativa para la realización de visuales interactivas con música, de forma colaborativa con artistas en tiempo real. Realizó residencias y cursos en *MediaArts and creative computing* en la Universidad de Edinburgh, en Escocia.

Guillermo Crespi.

Guionista egresado de la ENERC. Dicta cursos en Narración en Videojuegos, Deconstrucción del relato audiovisual y su articulación en diferentes medios y el curso de extensión "Narrar en la era digital". Colaborador de la empresa (Heavy Boat) en el desarrollo de videojuegos basados en propiedades intelectuales de diversos clientes, como Cartoon Network o Disney.

Cristian García Bauza

Es Ingeniero de Sistemas y Doctor en Ciencias de la Computación. Es investigador adjunto de CONICET y docente en materias relacionadas a la computación gráfica y nuevas tecnologías. Sus trabajos científicos han sido divulgados en capítulos de libro, publicaciones de alcance internacional, programas de televisión y

numerosos congresos. Coordina el área de I+D Media.Lab - PLADEMA desarrollando simuladores de entrenamiento y aplicaciones relacionadas a Realidad Virtual, teniendo como principales destinatarios la Fuerza Armada Argentina, INVAP SE, el Ministerio de Educación, el Ministerio de Trabajo, SBASE, CNEA y diversas entidades públicas y privadas.

Guido Villar

Diseñador audiovisual. Especialista en experiencia de usuario y desarrollo de interfaces. Artista robótico.

Docente terciario/universitario, investigador

de nuevas técnicas y tecnologías aplicadas a soluciones digitales, IoT, electrónica, motores, programación creativa y sensado de espacios. Coordinación y desarrollo de productos digitales, en arte y tecnología, social media, videojuegos y desarrollo de soluciones mobile.