

Diplomatura en Arte y Tecnología (DATE)

Fundamentación

La consolidación de múltiples plataformas de distribución audiovisual proponen una expansión de la narración, haciendo necesaria la capacitación en su diseño, producción y gestión.

El cruce del arte y la tecnología en la educación y en el entretenimiento, la producción colaborativa de contenidos audiovisuales y el masivo acceso a las plataformas digitales de distribución son algunos de los aspectos que confirman la necesidad de esta formación.

Universos narrativos que atraviesan múltiples medios y plataformas, no-lineales y sin jerarquías evidentes: experiencias participativas alejadas de la idea de un único tiempo y un único espacio.

La Diplomatura en Arte y Tecnología (Diplomatura en Narrativas Transmedia y Tecnologías de la Interactividad por Resolución de Consejo Superior 232/2017) reúne los universos de conocimientos de la Facultad de Arte, la Facultad de Ciencia Exactas y el Área de Medios de la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires.

Una película, un programa de televisión y sitios web interactivos, videojuegos, aplicaciones móviles o sistemas de realidad aumentada, intervenciones de *videomapping* en museos o en las calles y la transdisciplina técnico-artística como forma de pensamiento.

Proyecto Integrador.

Se propone el desarrollo de un proyecto integrador de carácter transmedial y sobre la base de un caso de estudio real (de origen privado o estatal, con o sin fines de lucro, así como proyectos de extensión, investigación o vinculación y transferencia universitaria). Este proyecto demandará al grupo de estudiantes la puesta en práctica de los contenidos, habilidades y técnicas trabajadas en los diferentes seminarios.

OBJETIVOS Y PERFIL DEL DIPLOMADO



SEMINARIOS 8 MESES / 6 MÓDULOS

TEORÍA de las Narrativas
Transmedia y el Arte Interactivo

Estructuras narrativas
NO-LINEALES

Programación
CREATIVA

LABORATORIO
de tecnologías interactivas

Diseño del
ESPACIO

Práctica
PROYECTUAL

Diseño
UX

Diseño
NARRATIVO

Recursos de
SOFTWARE

Recursos de
HARDWARE

Diseño
USABILIDAD

Gestión de
PROYECTOS

OBJETIVOS



A partir del desarrollo de la DATe, nos proponemos:

- Introducir a las y los estudiantes en el lenguaje técnico y específico que reclama la interdisciplina técnico-artística en las narrativas transmedia y la interactividad.
- Proporcionar una actualización de habilidades profesionales para producir y realizar contenidos audiovisuales insertos en narrativas expandidas a múltiples medios y plataformas.
- Brindar una formación tecnológica en torno a las potencialidades de las plataformas participativas de exhibición.
- Incorporar al estudiante al proceso de diseño, desarrollo y gestión de proyectos.
- Reflexionar sobre el perfil de nuevas audiencias y la experiencia del usuario (UX).

Destinatarios/as:

Realizadores integrales audiovisuales, trabajadores de las diversas ramas de la industria audiovisual, diseñadores multimedia, comunicadores, periodistas, artistas visuales, diseñadores gráficos, ilustradores, fotógrafos, analistas de sistemas, ingenieros en sistemas, técnicos en computación.

La admisión a la Diplomatura en Arte y Tecnología exige título secundario expedido por instituciones argentinas o extranjeras, públicas o privadas, legalmente reconocidas. En caso de instituciones extranjeras, el título deberá contar con la certificación de la institución educativa y del organismo acreditador de su país o ministerio correspondiente.

Para postular se deberá acreditar experiencia y antecedentes profesionales y/o académicos en la actividad, pudiendo tratarse de su aspecto artístico como de su aspecto tecnológico y siempre que el Comité de Gestión y Admisión, mediante evaluación previa, lo considere pertinente.

El Comité de Gestión y Admisión se reserva el derecho a realizar entrevistas personales con los postulantes a los fines de profundizar en los antecedentes del mismo.

Perfil del diplomado.

- Podrá integrar equipos y colaborar en los procesos de diseño, desarrollo y gestión de un proyecto audiovisual a partir del desarrollo de una una mirada transdisciplinaria técnico-artística.
- Podrá integrar equipos académicos para la formación, experimentación e investigación en torno a las problemáticas de producción, distribución y consumo de contenidos audiovisuales transmedia o participativos.
- Desarrollará capacidades de uso, caracterización, potencialidades y administración de recursos tecnológicos vinculados a contenidos audiovisuales interactivos y de exhibición multiplataforma.

MÓDULOS / SEMINARIOS

Modalidad de dictado

La DATe es una formación semi-presencial compuesta por 6 módulos, durante 8 meses. La Diplomatura se desarrollará bajo la modalidad anual (un año calendario). El trayecto formativo se abrirá a ciclo cerrado.

Por cada mes de dictado se dispone un encuentro presencial en la ciudad de Tandil durante 2 días (primer o último viernes y sábado de cada mes), y otras 2 clases virtuales a través de una plataforma web, con bibliografía, chat y/o videoconferencia.

1º CICLO.

Teorías de las Narrativas Transmedia y el Arte Interactivo.

Se propone una introducción a las dimensiones artísticas, comunicacionales y tecnológicas de un proyecto transmedia a través del análisis de la experiencia del usuario (UX) como reconfiguración del espectador, con especial atención en la participación y la interacción.

Resultados: Luego de este seminario vas a poder reconocer las necesidades del usuario en las experiencias participativas e interactivas.

Estructuras Narrativas No-Lineales.

Se propone el abordaje de las estructuras narrativas clásicas desde una perspectiva interactiva, participativa y condicional, y sus posibilidades estéticas y narrativas.

Resultados: Luego de este seminario vas a poder construir, redactar y documentar relatos audiovisuales de estructura no-lineal.

Programación Creativa

Se propone un recorrido por lenguajes y aplicaciones de programación vinculadas al desarrollo de un proyecto transmedia participativo: recursos interactivos, no-lineales y otros recursos de aplicación audiovisual.

Resultados: Luego de este seminario vas a conocer y manipular aplicaciones y software para su incorporación a un proyecto transmedia participativo e interactivo.

2º CICLO.

Laboratorio de Tecnologías de Interactividad en Arte.

Se propone analizar y comprender el funcionamiento de dispositivos tecnológicos de interacción y las posibles plataformas de distribución y exhibición colaborativa en un proyecto transmedia.

Resultados: Luego de este seminario vas a conocer y manipular dispositivos y hardware para su incorporación a un proyecto transmedia participativo e interactivo.

Diseño del Espacio.

A través del prototipado, monitoreo, confección de documentación y realización de pruebas de usabilidad y desarrollo narrativo de la obra, se propone trabajar sobre la arquitectura de estructuras navegables.

Resultados: Luego de este seminario vas a poder documentar y monitorear el funcionamiento de arquitecturas navegables.

Práctica Proyectual Integral.

A partir de la gestión de proyectos (Project Management), la diagramación de flujos de trabajo en un proyecto transmedia, la planificación y la asignación de recursos, se propone un abordaje a diferentes industrias culturales y los posibles cruces en aspectos legales y económicos, su comunicación y distribución.

Resultados: Luego de este seminario vas a poder comprender la gestión de un proyecto transmedia en diálogo con diferentes industrias culturales.

Equipo Docente

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.