



SÁENZ PEÑA, 30 MAY 2013

VISTO el expediente C.S. 018/13 del registro de esta Universidad, por el que se tramita la modificación del plan de estudios de la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas, y

CONSIDERANDO:

Que de conformidad con los lineamientos políticos para su desarrollo, la Universidad Nacional de Tres de Febrero, se encuentra abocada a la reorganización de su oferta educativa.

Que en dicha reorganización se prevé la implementación de acciones destinadas al mejoramiento de los proyectos formativos y a la flexibilización de los diseños curriculares de las carreras con las que cuenta esta Universidad.

Que la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas, cuya modificación se propone, ha sido creada por Resolución de este Consejo N° 011/07.

Que la solicitud de modificación se fundamenta en la recomendación realizada por la Comisión Nacional de Evaluación y Acreditación Universitaria (CONEAU) en el proceso de acreditación de esta carrera.

Que la observación de la CONEAU consiste en que se ajuste la carga horaria destinada a tutorías, al valor establecido en la Resolución Ministerial N° 1168/97, la cual pasa

CERTIFICO QUE ES COPIA FIEL  
DEL ORIGINAL PRESENTADO ANTE MI

COORDINADOR DE POSGRADOS  
UNTREF

18.06.2013



de esta forma de CIENTO VEINTE (120) a CIENTO OCHENTA (180) horas, resultando una carga horaria total de SETECIENTAS OCHENTA (780) horas.

Que ha tomado la intervención de su competencia la Comisión de Enseñanza.

Por ello, en uso de las atribuciones que le confiere el Inciso o) del artículo 25 del Estatuto Universitario; y artículos 29, incisos d) y e) y 42 de la Ley de Educación Superior N° 24.521,

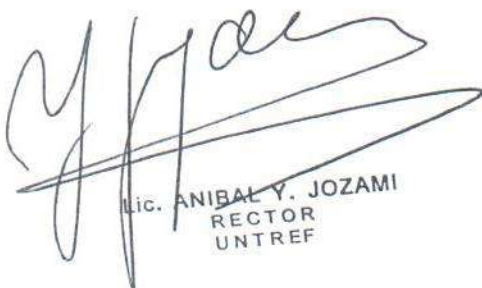
EL CONSEJO SUPERIOR DE LA  
UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRES DE FEBRERO

RESUELVE:

ARTÍCULO 1°.- Modificar el plan de estudios de la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas; conforme a los contenidos y alcances que se detallan en el Anexo I que forma parte integrante de presente resolución.

ARTICULO 2°.- Regístrese, comuníquese, dése la intervención pertinente al Ministerio de Educación, y archívese.

RESOLUCIÓN C.S. N° **0 18 13**



Lic. ANIBAL Y. JOZAMI  
RECTOR  
UNTREF

CERTIFICO QUE ES COPIA FIEL  
DEL ORIGINAL PRESENTADO ANTE MI



COORDINADOR DE POSGRADOS  
UNTREF

18.06.2013



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRES DE FEBRERO

MAESTRÍA EN  
TECNOLOGÍA Y ESTÉTICA DE LAS ARTES ELECTRÓNICAS

CERTIFICO QUE ES COPIA FIEL  
DEL ORIGINAL PRESENTADO ANTE MI

  
COORDINADOR DE POSGRADOS  
UNTREF

18 de 2013



**1. IDENTIFICACIÓN DE LA CARRERA****1.1. DENOMINACIÓN**

MAESTRIA EN TECNOLOGÍA Y ESTÉTICA DE LAS ARTES ELECTRÓNICAS

**1.2. UBICACIÓN EN LA ESTRUCTURA ACADÉMICA:**

DIRECCION DE POSGRADOS

**1.3. NIVEL DE LA CARRERA:**

Maestría Profesional

**2. AÑO DE INICIACION DE LA CARRERA**

2008

**3. CARÁCTER DE LA CARRERA**

Contínuo

**4. FUNDAMENTACION**

Dentro del campo del arte contemporáneo, las artes electrónicas abarcan un espectro por demás vasto que, durante largo tiempo, ha estado ausente en los ámbitos consagrados a la profesionalización, la investigación y la producción. Las artes electrónicas ponen a la tecnología en el centro de su reflexión, no ya como una mera herramienta de creación, sino como un lenguaje que despliega mecanismos singulares desde el punto de vista estético, cognitivo y conceptual en lo que atañe al diálogo hombre-máquina. En tal sentido, las artes electrónicas suponen un enfoque que pone en relación diversas áreas del conocimiento -fundamentalmente, el arte, la ciencia y la tecnología-, proponiendo una labor que fomenta la dinámica transdisciplinaria.

Si bien el auge de las artes electrónicas es notorio en los entornos expositivos y ha sufrido una marcada institucionalización a través de la creación de festivales, publicaciones, congresos y simposios especializados, en el campo educativo ha estado ausente hasta hace muy poco tiempo, siendo las prácticas artísticas tradicionales las que han prevalecido en el ámbito de la enseñanza. En el año 2000, la Universidad Nacional de Tres de Febrero creó la Licenciatura en Artes Electrónicas, atendiendo a este diagnóstico. Dicha carrera no sólo ha sido pionera en nuestro país sino también a nivel internacional, lo que le ha valido el reconocimiento en diversos círculos académicos y ha despertado el interés de instituciones y de profesionales de prestigio en diferentes partes del mundo. Prueba de ello es que en la actualidad se han comenzado a generar convenios específicos con distintas instituciones académicas de prestigio del exterior.

CERTIFICO QUE ES COPIA FIEL  
DEL ORIGINAL PRESENTADO ANTE MICOORDINADOR DE POSGRADOS  
UNREF

18 de 2013





A diferencia de otros estudios implementados que vinculan la creación con la tecnología en diversas instituciones educativas de nuestro país, la Licenciatura en Artes Electrónicas de la Universidad Nacional de Tres de Febrero, por el contrario, aborda el fenómeno del cruce arte-tecnología desde su misma raíz. Trascendiendo la visión usual -en el campo de las artes y el diseño- de la tecnología como "herramienta de creación", la carrera parte de la base de que hay un diálogo transversal entre el arte, la ciencia y la tecnología que no hace sino intermodificar cada uno de dichos campos. Es así que las artes electrónicas emergen como un espacio de intercambio y de interconexión de conocimientos, lo que permite articular miradas y actitudes, reflexiones y cuestionamientos en relación al individuo, la obra y su entorno.

La carrera ya cuenta con una primera generación de graduados, muchos de ellos ávidos por afianzar y profundizar los conocimientos adquiridos durante los estudios de grado. Por otra parte, los trabajos de sus docentes y alumnos, así como las actividades extracurriculares organizadas, han tenido un gran impacto en el mundo del arte y del diseño local. Dicho posicionamiento de la universidad en esta área, delineada por el cruce del arte, de la ciencia y de la tecnología, además de la experiencia adquirida en la implementación de programas académicos que abordan dicha problemática, nos mueven a proponer una instancia de educación superior, con vistas a dar cauce a las inquietudes de nuestros egresados, así como de los profesionales del medio que verían en esta maestría la posibilidad de actualizar su experiencia y sus conocimientos.

La intersección del arte con la tecnología dinamiza aspectos poco explorados y que, sin embargo, resultan de vital importancia en la práctica profesional no sólo de artistas, sino también de comunicadores, diseñadores, tecnólogos, realizadores audiovisuales y profesionales vinculados al quehacer multimedial en general.

Asimismo, esta nueva Carrera de Maestría acompañará a la Maestría en Creación Musical, Artes tradicionales y Nuevas tecnologías, -ya creada por la UNTREF-, complementando la formación de posgrado en el campo del arte. Se estima que, una vez puesta en marcha esta nueva carrera, podrán establecer espacios de trabajo e investigación académica conjuntos que potencien sinérgicamente ambas Maestrías.

## 5. FUNDAMENTACION INSTITUCIONAL

En el año 2000, la Universidad Nacional de Tres de Febrero creó la Licenciatura en Artes Electrónicas, atendiendo a este diagnóstico. Dicha carrera no sólo ha sido pionera en nuestro país sino también a nivel internacional, lo que le ha valido el reconocimiento en diversos círculos académicos y ha despertado el interés de instituciones y de profesionales de prestigio en diferentes partes del mundo.

La carrera ya cuenta con una primera generación de graduados, muchos de ellos ávidos por afianzar y profundizar los conocimientos adquiridos durante los estudios de grado. Por otra parte, los trabajos de sus docentes y alumnos, así como las actividades extracurriculares organizadas, han tenido un gran impacto en el mundo del arte y del diseño local. Dicho posicionamiento de la universidad en esta área, delineada por el cruce del arte, de la ciencia y de la tecnología, además de la experiencia adquirida en la implementación de programas académicos que abordan dicha problemática, nos mueven a proponer una instancia de educación superior, con vistas a dar cauce a las inquietudes de nuestros egresados, así como de los profesionales del medio que verían en esta maestría la posibilidad de actualizar su experiencia y sus conocimientos.

Asimismo, esta nueva Carrera de Maestría acompañará a la Maestría en Creación Musical,

CERTIFICO QUE ES COPIA FIEL  
DEL ORIGINAL PRESENTADO ANTE MI

COORDINADOR DE POSGRADOS  
UNTREF

18.06.2013



Artes tradicionales y Nuevas tecnologías, -ya creada por la UNTREF-, complementando formación de posgrado en el campo del arte. Se estima que, una vez puesta en marcha esta nueva carrera, podrán establecer espacios de trabajo e investigación académica conjuntos que potencien sinérgicamente ambas Maestrías.

#### 6. OBJETIVOS DE LA CARRERA:

La Maestría en Artes Electrónicas busca reflexionar en torno al fenómeno del cruce arte-tecnología, así como impulsar producciones artísticas, integrando abordajes filosóficos, tecnológicos, científicos y metodológicos. Y tiene por finalidad la articulación de múltiples saberes y herramientas de disciplinas diversas a fin de crear interfaces, dispositivos y entornos creativos que reformulen y re-contextualicen el estatuto del arte en el marco de los lenguajes tecnológicos.

La propuesta de trascender la visión de la relación arte-tecnología como una simple transferencia de herramientas tiene por objetivo, en definitiva, generar un campo que atienda a la especificidad de esta convergencia, movilizand o experiencias innovadoras dentro del ámbito de la producción artística y/o corporativa.

Son objetivos generales de la Maestría, que los alumnos:

- Desarrollen capacidades vinculadas con el conocimiento y las prácticas propias de las artes electrónicas, tendiendo a la integración multidisciplinar.
- Reconozcan el poder transformador e innovador de las artes electrónicas en la cultura actual.
- Apliquen las capacidades y los criterios inherentes a la creación, la producción y el diseño de sistemas que integren lenguajes digitales e interactivos, en las áreas profesionales de donde provengan.
- Comprendan los fundamentos artísticos y científicos que sustentan a las artes electrónicas.

Son objetivos específicos de la Maestría, que los alumnos:

- Diseñen y produzcan sistemas interactivos.
- Integren el conocimiento técnico y la capacidad artística en la producción.
- Reconozcan los fundamentos tecnológico-funcionales propios de los sistemas y la producción en artes electrónicas.
- Desarrollen criterios de selección de tecnologías y herramientas a utilizar en la realización de los sistemas y entornos de interacción.
- Articulen sus capacidades de realización con las tecnologías adecuadas y disponibles, los tiempos de producción y los requerimientos del proyecto.
- Integren principios estéticos a la conceptualización y el desarrollo de proyectos de artes electrónicas.
- Evalúen la producción considerando los aspectos comunicacionales, estéticos y técnicos, así como los principios de organización involucrados en el trabajo con los medios.
- Desarrollen capacidades relacionadas con el planeamiento, la organización y la gestión de proyectos.

CERTIFICO QUE ES COPIA FIEL  
DEL ORIGINAL PRESENTADO ANTE MI

COORDINADOR DE POSGRADOS  
UNTREF

18/06/2013





## 7. TÍTULO QUE OTORGA LA CARRERA.

MAGISTER EN TECNOLOGÍA Y ESTÉTICA DE LAS ARTES ELECTRÓNICAS

## 8. PERFIL DEL EGRESADO

La Maestría comprende cuatro áreas de competencia: Metodología de Proyectos, Creación, Teoría, Tecnología y Programación.

El área de competencia de Metodología de Proyectos prevé la incorporación de las siguientes capacidades:

- Concepción de proyectos tecnológicos de naturaleza artística
- Manejo de los principios metodológicos relativos a la creación de proyectos artísticos dentro del campo electrónico: definición y desarrollo del concepto; mapping conceptual; definición de marco teórico; construcción de maquetas y prototipos.
- Planificación del proceso de creación y producción, atento la complejidad y especificidad de sus lenguajes.

El área de competencia relativa a la Creación prevé la incorporación de las siguientes capacidades:

- Creación de entornos interactivos y sensoriales de índole artística.
- Adecuación de la tecnología y de los materiales disponibles.
- Concepción de interfaces para desarrollos artísticos tecnológicos.
- Aplicación de principios estéticos y tecnológicos en entornos electrónicos de creación.
- Concepción y desarrollo de plataformas innovadoras que exploren los rasgos inherentes del lenguaje de las artes electrónicas.

El área de competencia relativa a la Teoría prevé la incorporación de las siguientes capacidades:

- Aprendizaje de la historia de las artes electrónicas.
- Incorporación de principios conceptuales en torno a la estética de las artes electrónicas.
- Investigación y reflexión en torno a la confluencia de las artes, la ciencia y la tecnología, con énfasis en los mecanismos de transferencia metodológica y cognitiva.

El área de competencia referente a Tecnología y Programación prevé la incorporación de las siguientes capacidades:

- Manejo de principios tecnológicos para creación de dispositivos electrónicos de baja y mediana complejidad.
- Diseño de programas de baja y mediana complejidad para la articulación de entornos interactivos.
- Concepción y desarrollo de interfaces físicas sensoriales en el contexto artístico.

De acuerdo al precedente desglose de competencias, el egresado estará capacitado para:

CERTIFICO QUE ES COPIA FIEL  
DEL ORIGINAL PRESENTADO ANTE MI

COORDINADOR DE POSGRADOS  
UNTREF

18/06/2013

- Aplicar principios estéticos y tecnológicos en entornos interactivos, atendiendo al proceso de conceptualización, diseño y creación.
- Diseñar y producir objetos en soporte electrónico en función del medio de aplicación y su finalidad (artística, educativa, informativa, comercial, etc.).
- Diseñar y desarrollar proyectos de creación que articulen lenguajes tecnológicos interactivos.
- Planificar el proceso de creación y producción, atento la complejidad y especificidad de los lenguajes electrónicos.
- Concebir y desarrollar plataformas innovadoras que exploren los rasgos inherentes del lenguaje de las artes electrónicas.
- Diseñar contenidos conforme a la especificidad del lenguaje de las artes electrónicas.
- Gestionar la producción de sistemas interactivos no-lineales en entornos virtuales e instalaciones de diferente naturaleza.

### 9. REQUISITOS DE INGRESO A LA CARRERA.

La maestría está dirigida a graduados superiores, licenciados universitarios y profesionales de Argentina y del extranjero de las áreas de comunicación, diseño, publicidad, realización de cine, TV, video y multimedia, artes visuales y sonoras, arquitectura y otras disciplinas afines, interesados en adquirir una sólida formación en el campo de la investigación, creación y reflexión de las artes electrónicas y/o que deseen adquirir o ampliar conocimientos en relación a los instrumentos tecnológicos, creativos y metodológicos y de contenidos en el ámbito de la creación artística electrónica, con el objeto de una mayor inserción en el campo profesional o una ampliación del espectro de creación, en el caso de los artistas visuales.

Considerando la heterogeneidad de los potenciales aspirantes se han caracterizado los siguientes perfiles para el proceso de admisión:

a) Egresados de carreras de grado relacionadas con:

- arte
- comunicación
- diseño en general
- arquitectura
- publicidad
- multimedia

b) Egresados de carreras de grado relacionadas con:

- sistemas
- ingeniería
- programación
- tecnología en general

Por ello, se solicitará:

- Poseer título de grado en las áreas de arte, diseño, arquitectura, realización audiovisual, tecnología, informática, sistemas, comunicación o publicidad expedido por una universidad nacional o privada argentina.
- Un portfolio de trabajos -en formato físico o electrónico-, en el caso de que el



aspirante provenga del campo artístico o del diseño.

El proceso de admisión incluirá una entrevista personal con miembros del Comité Académico y/o de la Dirección.

También se requerirá competencia obligatoria para la lectura y comprensión del idioma inglés y/u otro idioma. En el caso de los estudiantes extranjeros se solicitará la competencia básica para la lectura y comprensión del idioma español.

#### 10. ORGANIZACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS.

El plan de estudios de la carrera es estructurado, tiene una modalidad de cursada presencial y culmina con la realización de una Obra (que consiste en un trabajo de creación e incluye su correspondiente memoria conceptual), debiendo ser aprobada con la misma metodología establecida para la Tesis de Maestría por el Reglamento de Posgrados de la Universidad.

Está previsto que los maestrandos intensifiquen las horas de consulta con su Director de Obra, ya sea mediante tutorías individuales o grupales. Asimismo, se organizan tutorías individuales y grupales para la orientación respecto de los trabajos requeridos durante el cursado. Se pretende, a través de esta modalidad, favorecer los procesos de comunicación colaborativos entre profesor-estudiante y estudiante-estudiante que redunden a favor del proceso de creación.

##### 10.1 ORGANIZACIÓN GENERAL.

El plan de estudios de la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas consta de un total de 15 asignaturas obligatorias, 60 horas de Seminario y 180 horas de Tutorías y Prácticas de Investigación, siendo su carga horaria total de 780 horas a dictarse durante dos años.

##### 10.2 ORGANIZACIÓN ESPECIAL.

La Carrera se organiza en las siguientes áreas:

###### 1. Área de Metodología de Proyectos:

1	Desarrollo, gestión y producción de proyectos de arte electrónico	22
2	Escritura y presentación de proyectos	12
3	Estrategias de comunicación	8
4	Lenguajes no-lineales	10
<i>total</i>		52

###### 2. Área de Creación

5	Diseño digital	18
6	Soportes y tecnologías	88
7	Diseño y desarrollo de interfaces electrónicas	26
<i>total</i>		132



### 3. Área de Teoría y Estética

8	Teoría y estética del arte interactivo	22
9	Teoría de la interfaz	14
10	Historia de las artes electrónicas	18
11	Los lenguajes de las artes electrónicas	54
total		108

### 4. Área de Tecnología y Programación

12	Programación de entornos sensoriales I	40
13	Programación de entornos sensoriales II	40
14	Programación para sistemas dinámicos	84
15	Robótica para entornos artísticos	84
Total		248

#### Alumnos egresados de la Licenciatura en Artes Electrónicas de la UNTREF

Los egresados de la Licenciatura de Artes Electrónicas de la Universidad Nacional de Tres de Febrero tendrán la posibilidad de realizar seminarios diferenciados, en reemplazo de aquellos que planteen un solapamiento con los contenidos ya desarrollados durante la licenciatura.

Asimismo, en aquellos casos en los que los contenidos de la carrera de grado del aspirante planteen una repetición con respecto a los de la Maestría, la Dirección de la Carrera con la aprobación del Comité Académico podrá autorizar el reemplazo de la/s materia/s en cuestión por seminarios de igual carga horaria.

Los egresados de la Licenciatura en Artes Electrónicas tendrán la posibilidad de reemplazar algunas de las materias del Plan de Estudios (columna de la izquierda) por otras (columna derecha) –todas ellas pertenecientes a la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas-, según se detalla en el cuadro siguiente:

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 2. Escritura y presentación de proyectos (12 Hs.).</li> <li>▪ 6. Soportes y tecnologías (módulo: Herramientas de creación para la web / 20 hs.).</li> <li>▪ 7. Diseño y desarrollo de interfaces electrónicas (24 hs.).</li> <li>▪ 8. Teoría y estética del arte interactivo (22 Hs.).</li> <li>▪ 10. Historia de las artes electrónicas (16 hs.).</li> <li>▪ 11. Los lenguajes de las artes electrónicas (módulos: "video monocanal y video expandido" -14 hs.- e "Instalaciones y entornos sensoriales" -14 hs.-).</li> <li>▪ 12. Programación de entornos sensoriales I (40 hs.).</li> <li>▪ 14. Programación para sistemas dinámicos (módulo: "Programación aplicada -42 hs.-).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Análisis y evaluación de proyectos de artes electrónicas (24 hs.).</li> <li>▪ Creación avanzada de plataformas y entornos interactivos (28 hs.).</li> <li>▪ Montaje de obras electrónicas (20 hs.).</li> <li>▪ Curaduría para las artes electrónicas (20 hs.).</li> <li>▪ Teoría de la Inteligencia Artificial (28 hs.).</li> <li>▪ Historia de las artes, las ciencias y el pensamiento contemporáneo I (24 hs.).</li> <li>▪ Historia de las artes, las ciencias y el pensamiento contemporáneo II (24 hs.).</li> <li>▪ Robótica avanzada para entornos artísticos (36 hs.).</li> </ul>
Total de Hs.: 204 hs.	Total de Hs.: 204 hs.



## 11. PLAN DE ESTUDIOS.

Cuatrimestre	Código	Seminario o Asignatura	Carga horaria
<b>Primer Cuatrimestre</b>	415	Diseño digital	18
	413	Historia de las artes electrónicas	18
	416	Soportes y tecnologías (Anual)	44
	411	Estrategias de comunicación	8
	409	Escritura y presentación de proyectos	12
<b>Segundo Cuatrimestre</b>	417	Programación de entornos sensoriales I	40
	418	Los lenguajes de las artes electrónicas	54
	408	Desarrollo, gestión y producción de proyectos de arte electrónico	22
	416	Soportes y tecnologías (Anual)	44
	419	Diseño y desarrollo de interfaces electrónicas	26
	412	Lenguajes no-lineales	10
<b>Tercer Cuatrimestre</b>	414	Teoría y estética del arte interactivo	22
	421	Programación de entornos sensoriales II	40
	422	Programación para sistemas dinámicos (Anual)	42
	423	Robótica para entornos artísticos (Anual)	42
<b>Cuarto Cuatrimestre</b>	422	Programación para sistemas dinámicos (Anual)	42
	423	Robótica para entornos artísticos (Anual)	42
	410	Teoría de la interfaz	14
<b>Total Carga Horaria asignaturas obligatorias</b>			<b>540</b>

## 12. CONTENIDOS MÍNIMOS DE LAS ASIGNATURAS

PRIMER AÑO / PRIMER CUATRIMESTRE / EJE TIEMPO

**Diseño Digital**

Introducción a la lógica de programación. Evaluaciones parciales: ejercicios de programación introductorios

**Historia de las Artes Electrónicas**

Recorrido histórico en torno a las estéticas y lenguajes de las artes electrónicas. Evaluaciones parciales: ensayo de vinculación del proyecto de final de cuatrimestre con los referentes históricos. Construcción de un marco referencial.

**Soportes y tecnologías (Anual)**

Arquitectura web. Programación de plataformas web. Introducción a bases de datos.



Integración de video. Arte sonoro Evaluaciones parciales: construcción básica en HTML 5, implementación de algoritmos generativos, comunicación y modificación a partir de bases de datos. Investigación sobre experiencias de arte sonoro.

### **Estrategias de comunicación**

Metodología de comunicación de proyectos. Evaluaciones parciales: definición de las diferentes instancias de proyecto. Articulación de un blog individual. Documentación audiovisual de los procesos.

### **Escritura y presentación de proyectos**

Bases metodológicas para la presentación y organización de proyectos Evaluaciones parciales: Entregas de las diferentes instancias de escritura de proyectos. Actualización del blog individual.

Proyecto de final de cuatrimestre: Trabajo en torno al eje tiempo a partir de formatos de pantalla (prototipo funcional y ensayo teórico).

Formatos posibles de prototipo: video o web a partir de algoritmos generativos, video interactivo, net.art, intervenciones o acciones en redes sociales, plataformas para web (artísticas, educativas, curatoriales, etc.), experimentos sonoros en la web, sound toys, aplicaciones para web, plataformas interactivas para TV digital, etc..

PRIMER AÑO / SEGUNDO CUATRIMESTRE / EJE ESPACIO

### **Programación de entornos sensoriales I**

Introducción a plataformas que utilizan las capacidades de Java. Visión por computadora Evaluaciones parciales: Ejercicios de resolución de interacciones simplme. Ejercicios de activación y lectura de cámaras (computer vision)

### **Los lenguajes de las artes electrónicas**

Particularidades y estéticas en el campo expandido Evaluaciones parciales: Ejercicios de la Bauhaus. Concepción de proyecto cuatrimestral en el eje "espacio" en función de los lenguajes abordados. Actualización del blog.

### **Desarrollo, gestión y producción de proyectos artes electrónicas**

Concepción integral de proyectos de artes electrónicas. Metodologías proyectuales. Evaluaciones parciales: Definición de las diferentes instancias del proyecto. Construcción de marcos teóricos y referenciales. Actualización del blog.

### **Soportes y tecnologías (Anual)**

Introducción a la electrónica analógica Evaluaciones parciales: Ejercicios de control (motores, sensores, cámara, micrófonos) a partir de circuitos analógicos

### **Diseño y Desarrollo de Interfaces electrónicas**

Introducción a la tecnología Arduino Evaluaciones parciales: Ejercicios de diseño y construcción de comandos a partir de microcontroladores.

### **Lenguajes no-lineales**

Abordaje de las diferentes estrategias de construcción de obras no-lineales (web generativa, estrategias de visualización de datos, narrativas hipertextuales, etc.) Evaluaciones parciales: Definición de un marco referencial del proyecto cuatrimestral que articule los lenguajes propios de las experiencias no-lineales.

Proyecto de final de cuatrimestre: Trabajo en torno al eje espacio a partir de formatos expandidos (prototipo funcional y ensayo teórico). Formatos posibles de prototipo: instalaciones reactivas o interactivas, objetos mecánicos, reactivos o interactivos,



esculturas cinéticas reactivas o interactivas, intervenciones del espacio público, experiencias con medios móviles y/o locativos (geoanotaciones, GPS, telefonía celular), plataformas para la interactividad en el espacio físico, formas mixtas de interacción entre el espacio físico y virtual, proyectos de realidad aumentada, instalaciones sonoras, conciertos con inclusión de medios electrónicos, arte telemático, etc.

## SEGUNDO AÑO / TERCER CUATRIMESTRE / EJE MOVIMIENTO

### **Teoría y estética del arte electrónico**

Principios de estética en el campo tecnológico. Diferentes lenguajes, movimientos y tendencias. Evaluaciones parciales: Definición estética del proyecto cuatrimestral (eje movimiento). Actualización del blog.

### **Programación de Entornos Sensoriales II**

Intensificación de los conocimientos en torno a plataformas que utilizan las capacidades de Java. Desarrollo de aplicaciones para la comunicación con periféricos a través de redes. Evaluaciones parciales: Ejercicios de programación que aborden la cuestión del control y de la comunicación.

### **Programación para Sistemas dinámicos (Anual)**

Técnicas de Inteligencia y Vida Artificial utilizadas con fines artísticos, y la utilización de nuevas interfaces tangibles aplicadas al arte interactivo. Evaluaciones parciales: Ejercicios de implementación de algoritmos de vida artificial.

### **Robótica (Anual)**

Bases para afrontar la construcción de objetos con distintos tipos de movilidad y sentido del entorno. Evaluaciones parciales: Ejercicios constructivos para la resolución de problemas mecánicos.

Proyecto de final de cuatrimestre: Trabajo en torno al eje movimiento a partir de mecanismos autónomos (prototipo funcional y ensayo teórico).

Formatos posibles de prototipo: instalaciones robóticas, objetos robóticos, reactivos o interactivos, esculturas robóticas reactivas o interactivas, intervenciones del espacio público con dispositivos robóticos, plataformas para la interactividad en el espacio físico que involucren dispositivos robóticos, proyectos de Vida Artificial, instalaciones sonoras con dispositivos robóticos, lutería robótica, sistemas que implementen algoritmos de Vida Artificial, etc.

## SEGUNDO AÑO / CUARTO CUATRIMESTRE / TESIS

### **Programación para Sistemas dinámicos (Anual)**

Tratamiento numérico de los atributos de las señales de audio, las imágenes digitales fijas y dinámicas, orientado al prototipado y a la producción de obra utilizando el entorno gráfico de programación. Evaluaciones parciales: Ejercicios de construcción de prototipos electrónicos.

### **Robótica (Anual)**

Comunicaciones en sistemas interactivos. Evaluaciones parciales: Construcción de prototipos de sistemas distribuidos.

### **Teoría de la interfaz**

Elementos esenciales para comprender las relaciones "mundo real/mundo virtual" y "hombre/máquina", descubriendo y analizando hasta qué punto la interfaz condiciona el mensaje y la experiencia. Evaluaciones parciales: Presentaciones en clase, por parte de



los alumnos, de ejes teóricos abordados.

Proyecto de final de cuatrimestre La aprobación del cuatrimestre culmina con la presentación del Plan de Tesis y un informe del estado de avance de la obra. Esta presentación debe ser acompañada por la firma del director de tesis (previa aprobación, por parte del Comité académico, de su adscripción al proyecto)

CERTIFICO QUE ES COPIA FIEL  
DEL ORIGINAL PRESENTADO ANTE MI

  
COORDINADOR DE POSGRADOS  
UNTREF

18.06.2013



**CV Directora****Mariela Yeregui**

Artista electrónica cuyo trabajo incluye instalaciones interactivas, video instalaciones, net.art, intervenciones en espacios públicos, video-escultura e instalaciones robóticas. Su obra ha recibido prestigiosos premios -entre ellos el Primer Premio BEEP\_Art, el Primer Premio "Arte y Nuevas Tecnologías" (MAMBA, LIMBO, Telefónica), el Primer Premio en el Salón Nacional de Artes Visuales 2005, categoría "Nuevos Soportes", el Tercer Premio en el Festival Transito MX.

Licenciada en Artes (UBA), egresada de la escuela de cine del INCAA y magister en Literatura en la Université Nationale de Côte d'Ivoire.

Realizó residencias en el Hypermedia Studio Universidad de California en Los Ángeles (UCLA), en el Banff Centre for the Arts (Canadá), en el MECAD (Media Centre d'Art i Disseny (Barcelona, España) y en el Stiftung Künstlerdorf Schöppingen (Alemania).

Ha sido jurado en el Festival Ars Electronica, categoría "arte interactivo", 2012. Es directora de la Maestría en Artes Electrónicas de la Universidad Nacional de Tres de Febrero (Argentina)

Cursa su doctorado en Filosofía de los Medios en la European Graduate School (Suiza).

CERTIFICO QUE ES COPIA FIEL  
DEL ORIGINAL PRESENTADO ANTE MI

  
COORDINADOR DE POSGRADOS  
UNTREF

18.06.2013

