



SAENZ PEÑA, 20 AGO 2019

VISTO el expediente N° 594/19 del registro de esta Universidad, y

CONSIDERANDO:

Que por los presentes actuados se tramita la creación de la Diplomatura Superior en Industrias Culturales en la Convergencia Digital.

Que la Diplomatura Superior en Industrias Culturales en la Convergencia Digital, surge como respuesta a la demanda de los egresados del curso de posgrado “Industrias Culturales: clave para su gestión y desarrollo”, para darles la posibilidad de profundizar y actualizar las temáticas de su interés.

Que si bien las “Industrias Culturales” fueron conceptualizadas por los teóricos de la Escuela Crítica de Frankfurt a mediados del siglo pasado, su visualización como sector con impacto económico, social y cultural, data de las últimas décadas y los avances de la tecnología, la globalización y el uso de internet abrió todo un nuevo capítulo en el estudio de este campo dado por el profundo cambio en los procesos culturales y en las interacciones sociales relacionadas con el uso de nuevas tecnologías de información y comunicación.

Que nuevas herramientas, dispositivos e interfaces interactúan con un público que va modificando sus hábitos de acercamiento a lo cultural, es así como rige el reinado del dispositivo móvil y se consumen y se producen contenidos ubicuos desde la movilidad, abandonando su comodidad de archivo y materialidad para fluir en las redes.

Que un aspecto a destacar en la propuesta de la Diplomatura Superior en Industrias Culturales en la Convergencia Digital es que, si bien tiene como objetivo ampliar

UNTREF

UNIVERSIDAD NACIONAL
DE TRES DE FEBRERO



aspectos teóricos de la temática descripta, también busca fortalecer la inserción de la Universidad en el mercado y el sistema productivo y social mediante el desarrollo de proyectos y productos.

Que la Universidad Nacional de Tres de Febrero cuenta también con espacios de producción vinculados a las industrias culturales en línea con la propuesta de la diplomatura como: UNTREF Media, UNTREF Sonoro, EDUNTREF, además de la incorporación en los últimos años del canal en línea de UN3.TV

Que los objetivos de la Diplomatura son : contribuir en la profesionalización de los actores culturales para la gestión, desarrollo y administración de industrias culturales y emprendimientos creativos en el marco de la convergencia digital; desarrollar pensamiento crítico, conocimiento y estudios en el campo de las Industrias Culturales; explorar el mercado digital desde el punto de vista de la producción y de la circulación de bienes simbólicos y culturales; dotar de competencias para el desarrollo de interpretaciones de los sistemas de información cultural, así como contribuir al desarrollo de nuevos indicadores capaces de interpretar una realidad marcada por la convergencia de medios y abordar el impacto de los derechos de autor en los nuevos modelos de negocios.

Que la Diplomatura Superior en Industrias Culturales en la Convergencia Digital tiene como duración 148 horas, organizadas en TRES (3) módulos que funcionan como ejes para organizar los contenidos, para obtener el diploma el alumno deberá cursar y aprobar los tres módulos dentro de un plazo máximo de 18 meses.

Que el presente acto administrativo se dicta en virtud de las facultades conferidas por los incisos k) y p) del artículo 34 del Estatuto Universitario.

UNTREF

UNIVERSIDAD NACIONAL
DE TRES DE FEBRERO



Por ello,

EL RECTOR DE LA
UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRES DE FEBRERO

RESUELVE:

ARTÍCULO 1º.- Crear la Diplomatura Superior en Industrias Culturales en la Convergencia Digital; conforme al plan de estudios, contenidos y alcances que se detallan en el Anexo I que forma parte integrante de la presente resolución.

ARTÍCULO 2º.- Regístrese, comuníquese, notifíquese y posteriormente archívese.

RESOLUCIÓN RECTORAL N° 2555 19

Handwritten signature/initials

Handwritten signature of Lic. Anibal Y. Jozami
Lic. ANIBAL Y. JOZAMI
RECTOR
UNTREF

UNTREF | UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE TRES DE FEBRERO

**Diplomatura Superior
en Industrias Culturales en la Convergencia Digital**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD

dp



1.1. DENOMINACIÓN

Diplomatura Superior en Industrias Culturales en la Convergencia Digital.

1.2. UBICACIÓN EN LA ESTRUCTURA ACADÉMICA:

Dirección de posgrado.

2. AÑO DE INICIACIÓN DE LA CARRERA

2019

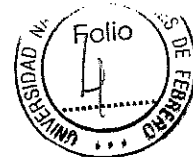
4. FUNDAMENTACIÓN

La **Diplomatura Superior en Industrias Culturales en la Convergencia Digital** surge como respuesta a la demanda de nuestros egresados del Curso de Posgrado “Industrias Culturales: clave para su gestión y desarrollo”, quienes buscaban ahondar en contenidos abordados en el curso.

En 2016 la creación de la Especialización en Industrias Culturales en la Convergencia Digital, brinda respuesta a lo anterior creando un programa de Seminarios y Módulos que profundizaban lo visto en el curso de posgrado: el Estado y el rol de las políticas públicas, derechos de autor en el mercado digital, convergencia digital, nuevos paradigmas creativos e innovación, entre otros.

Luego de estos dos años de implementada la Especialización, la práctica en la gestión académica nos evidenció la falta de un eslabón que articule de forma armónica el recorrido del curso de posgrado a una complejidad mayor presente en la Especialización. En esta línea, (la Diplomatura Superior en Industrias culturales en la convergencia digital se presenta como titulación intermedia) entre esas dos formaciones. Con ella el alumno podrá integrar conocimientos más específicos y/ o de su interés cursando algunos módulos, sin necesidad de hacer la formación completa. Esta última estará allí en el caso que dicho alumno decida seguir ahondando problemáticas vinculadas al tema.

d/22



<i>Introducción al objeto de estudio y su contextualización actual</i>	<i>Profundización del objeto de estudio en su contextualización y agenda actual</i>
Curso de Posgrado en Industrias Culturales: clave para su gestión	Diplomatura Superior en Industrias Culturales en la Convergencia Digital
Especialización en Industrias Culturales en la Convergencia Digital	

El objetivo de la Diplomatura Superior será dar la posibilidad al alumno de profundizar y actualizar las temáticas de su interés abordadas en el Curso de Posgrado "Industrias Culturales: clave para su gestión y desarrollo" con seminarios ofertados dentro de la Especialización de Industrias Culturales en la Convergencia Digital.

El curso y la especialización tienen como objeto el estudio de los principales sectores de las industrias culturales: cine, medios, música, libros y sobre sus temáticas transversales: convergencia digital, diseño y desarrollo de proyectos, economía de la cultura y sistemas de información, propiedad intelectual y gestión de derechos de autor, estrategias de comunicación, mercado interno y mercado global, consumos masivos, entre otros. Así también, brindar herramientas tanto para afrontar su gestión como para poder reflexionar e investigar respecto de su importancia, cambios y perspectivas.

Si bien las "industrias culturales" fueron conceptualizadas, por los teóricos de la Escuela Crítica de Frankfurt, a mediados del siglo pasado, su visualización como sector con impacto económico, social y cultural, data de las últimas décadas. Los avances en la tecnología, la globalización y el uso de internet abrió todo un nuevo capítulo en el estudio de este campo dado por el profundo cambio en los procesos culturales y en las interacciones sociales relacionadas con el uso de nuevas tecnologías de información y comunicación.

Nuevas herramientas, dispositivos e interfaces interactúan con un público que va modificando sus hábitos de acercamiento a lo cultural. Es así como se erige el reinado del dispositivo móvil y se consumen y producen contenidos ubicuos desde la movilidad. Los contenidos abandonan su comodidad de archivo y materialidad para fluir en redes.

Con el advenimiento de la Convergencia Digital, diferentes redes de comunicación y dispositivos pueden transportar servicios, señales o contenidos similares, indistintamente. Hecho que ha hibridizado canales, actores y sectores, planteando un gran desafío para los creadores y productores culturales. La convergencia digital se convierte, en un nuevo campo de estudio, investigación y profesionalización.

dp



5. FUNDAMENTACIÓN INSTITUCIONAL

Otro aspecto a destacar en la propuesta de esta Diplomatura Superior es que, si bien tiene como objetivo ampliar aspectos teóricos de la temática descripta, también, y por sobre todo, busca fortalecer la inserción de la UNTREF en el mercado y el sistema productivo y social mediante el desarrollo de proyectos y productos. Propone un intercambio profesional con instituciones, emprendedores y empresas de referencia. Todo ello marca un perfil de carrera que colaborará con la actualización permanente de un sector que así lo requiere. La posibilidad de incorporar en el futuro su dictado virtual cubrirá una amplia demanda que traspasa lo local.

La UNTREF está claramente identificada con el desarrollo del campo cultural y ello, es así, no sólo desde el punto de vista de su propuesta de formación, sino también, desde su experiencia en gestión, producción e investigación.

A sus Licenciaturas en Gestión del Arte y la Cultura, Artes Electrónicas, Artes del Circo y Música, entre otras, se suman carreras de Posgrado -de Especialización y Maestría- en el campo, tales como la Especialización en Gestión de la Tecnología e Innovación, Especialización y Maestría en Curaduría en Artes Visuales, la Maestría en Creación Musical, Nuevas Tecnologías y Artes Tradicionales, la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas, la Maestría en Escritura Creativa, y el Doctorado en Teoría Comparada de las Artes, entre otras propuestas.

Los institutos de investigación de la UNTREF también dan cuenta del interés de la Universidad por generar nuevos conocimiento en el campo cultural, generando espacios de divulgación para especialistas tanto locales como internacionales; entre otros institutos mencionaremos el de Artes y Ciencias de la Diversidad Cultural, el de Arte y Cultura, el Centro de Políticas Culturales Patricio Lóizaga -desde donde se coordina la publicación *Indicadores Culturales*- o el Neo Media Lab (Laboratorio de Nuevas tecnologías aplicadas a la Televisión). A ellos se suman los espacios de exhibición y promoción artística como MUNTREF Artes Visuales, MUNTREF Centro de Arte Contemporáneo, MUNTREF Museo de la Inmigración y MUNTREF Arte y Ciencia. A esta política de gestión se suma la programación del Espacio Xirgu.

La UNTREF cuenta también con espacios de producción vinculados a las industrias culturales en línea con esta propuesta: UNTREF Media (productora audiovisual), UNTREF Sonoro (sello discográfico), EDUNTREF (editorial universitaria), además de la incorporación en los últimos años del canal online UN3.TV. Se destacan también CONTINENTE, el centro de investigación y desarrollo de proyectos vinculados a las artes audiovisuales, organizador de la Bienal de la Imagen en Movimiento (BIM) y el Laboratorio de Arte Electrónico e Inteligencia Artificial, que trabaja la interconexión entre arte y ciencia.

Esta línea de producción, ha tenido su correlato de formación con el *Curso de Posgrado*

dpe



en Industrias Culturales, claves para su gestión y desarrollo y la creación de la *Especialización en Industrias Culturales en la Convergencia Digital*, con la posible proyección futura hacia una Maestría en Innovación e Industrias Culturales, que complementará e integrará de manera abarcadora estas ofertas culturales generando sinergia y profundizando el aporte que la Universidad, con sus áreas de formación y producción, brinda para el desarrollo económico y social de nuestra sociedad.

Cabe mencionar, en este sentido, algunos antecedentes en los que el Curso de Posgrado en Industrias Culturales ha realizado, en conjunto con otras áreas de la propia Universidad o con instituciones por fuera de ella, investigaciones y seminarios. Algunos ejemplos de ellos son:

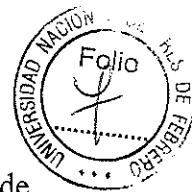
- Jornada *"Interactividad y multiplataforma en la Televisión Digital"* organizada en conjunto con el Neo TV Lab, en el 2012.
- Clase Magistral de Jeff Gómez, CEO de Starlight Runner Entertainment, *"Transmedia: universos de historias y negocios"*, organizado en conjunto con Neo TV Lab, la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas de la UNTREF y Ultra Cine, en el 2013.
- Investigación: *"Televisión Digital Interactiva. Desarrollo y perspectivas."* Realizada con equipos del Posgrado en Industrias Culturales, del NeoTVLab y del Instituto de Capacitación en Televisión (ICT), en el 2013.
- Investigación: *"Convergencia y nuevos contenidos audiovisuales"*. Estrategias desarrolladas y resultados obtenidos por las productoras de contenidos en la Ciudad de Buenos Aires. El trabajo integró equipos de investigación del Observatorio de Industrias Creativas del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires y de NeoTVLab y el curso de Posgrado en Industrias Culturales de la UNTREF, en el 2013.
- *"Industrias Creativas del Futuro Próximo"*. Capacitación llevada a cabo con el Centro de Producción Digital dependiente del Instituto Cultural de la provincia de Buenos Aires. Este curso tuvo una convocatoria de más de 200 emprendedores culturales de toda la provincia, en el 2014.

6. OBJETIVOS DE LA DIPLOMATURA

Contribuir en la profesionalización de los actores culturales para la gestión, desarrollo y administración de industrias culturales y emprendimientos creativos en el marco de la convergencia digital.

- Desarrollar pensamiento crítico, conocimiento y estudios en el campo de las Industrias Culturales.
- Explorar el mercado digital desde el punto de vista de la producción y de la circulación de bienes simbólicos y culturales.

dfe



- Dotar de competencias para el desarrollo de interpretaciones de los sistemas de información cultural, así como contribuir al desarrollo de nuevos indicadores capaces de interpretar una realidad marcada por la convergencia de medios.
- Abordar el impacto de los derechos de autor en los nuevos modelos de negocios.

7. TÍTULO QUE OTORGA LA DIPLOMATURA.

Diplomatura Superior en Industrias Culturales en la Convergencia Digital.

8. PERFIL DEL EGRESADO.

Los profesionales formados serán capaces de:

- Conocer y comprender las características principales de las industrias culturales en general y de cada sector en particular, desde el sector público y privado.
- Observar problemáticas para la gestión de proyectos de base cultural desde la gestión pública y privada.
- Identificar formas de diseño y desarrollo de proyectos de base cultural y acciones relacionadas a una política pública determinada.
- Asistir en el desarrollo de propuestas de investigación, a partir del análisis de las distintas industrias culturales y sus problemáticas inherentes.

Asimismo, podrá profundizar su formación articulando con la carrera de posgrado “Especialización en Industrias Culturales en la Convergencia Digital” de la UNTREF.

9. ALCANCES E INCUMBENCIAS DEL TÍTULO

Los alumnos podrán obtener el certificado de aprobación emitido por la Universidad Nacional de Tres de Febrero, al completar la cursada. Los alumnos admitidos sin título de grado, recibirán un certificado de asistencia.

La aprobación de la Diplomatura Superior de posgrado en *Industrias Culturales en la Convergencia Digital* se podrá acreditar con las siguientes materias de la “Especialización en Industrias Culturales en la Convergencia Digital” de la UNTREF:

- Introducción a las Industrias Culturales
- Sectores de las Industrias Culturales y sus problemáticas
- Convergencia en las Industrias Culturales
- 36 horas de materias y seminarios optativos ofertados y recomendados por la coordinación de la Especialización.

dp

10. REQUISITOS PARA LA DIPLOMATURA.

Poseer título de carreras de grado universitarias de instituciones oficialmente reconocidas o bien poseer acreditación de inserción profesional o académica en el área de las industrias culturales. Cada caso será revisado por la coordinación de la carrera y consultado con el área de Posgrado.

11. ORGANIZACIÓN GENERAL

La Diplomatura Superior tiene una duración de 148 horas, organizados en 3 (tres) módulos que funcionan como ejes para organizar los contenidos. Para obtener el diploma, el alumno debe cursar y aprobar los tres módulos dentro de un plazo máximo de 18 meses.

Seminario o Asignatura	Carga Horaria	Módulos
Introducción a las Industrias Culturales.	32	I
Sectores de las Industrias Culturales y sus problemáticas	36	I
Trabajo Final del Módulo I	20	I
Convergencia en las Industrias Culturales	24	II
Materias Optativas (de la oferta de materias y seminarios optativas de la <i>Especialización en Industrias Culturales en la Convergencia Digital</i>)	36	III
Total Horas	148	

CONTENIDOS

Introducción a las Industrias Culturales

Desarrollo teórico de las industrias culturales. Evolución conceptual. Escuela Crítica de Frankfurt y su visión negativa. Debates entre la economía y la cultura sobre el abordaje a este sector. El nuevo mapa que presenta el concepto de industrias creativas y sus implicancias. El concepto de industrias culturales y su vigencia. Políticas y su vinculación con el campo de negociaciones locales e internacionales. La cultura como sector productivo. Introducción a la economía de la cultura. La cultura como recurso exportable. Globalización y transnacionalización en la cultura. Emergencia del concepto

de

de Diversidad cultural y su impacto en la cultura y en las negociaciones comerciales. Gestión pública y privada. Nociones básicas de propiedad intelectual. Digitalización de Contenidos. Nuevo paradigma de la Cultura digital. Desafíos. Nuevos actores. Nuevos soportes. Nuevos modelos de negocio. Nuevas lógicas de producción, percepción y comunicación en Internet. Redes y Comunidades creativas.

Sectores de las Industrias Culturales y sus problemáticas

Las industrias culturales como sistema de interrelación entre distintos sectores profesionales y de mercado. Descripción y análisis de los distintos sectores y sus especificidades. Historia. Cadena de valor. Actores involucrados. Mercados. Financiamiento. La convergencia de los sectores culturales. Estrategias de desarrollo. Nuevos desafíos en el entorno digital. Principales actores de la industria tradicional:

- Editorial.
- Música.
- Audiovisual. Cine. Televisión analógica y digital.

Convergencia en las Industrias Culturales

Pensamiento utópico y determinismo tecnológico: la ambivalencia del progreso técnico, la aldea global y la Sociedad de redes. La Convergencia o la nueva utopía tecnológica. El proceso Convergente. Las lógicas de la convergencia. Impacto en las lógicas sectoriales de las Industrias Culturales. Modelos de convergencia. Factores que reconfiguran las Industrias Culturales en la Convergencia: las regulaciones y habilitaciones, la crisis de las mediaciones, la Sociedad de Minorías, la desintermediación, la cultura participativa y la (des)territorialización. Transmediatización: nuevas experiencias de consumo cultural. Cultura 2.0: el concepto *peer-to-peer*, la (no) equipotencialidad de la red y el imaginario de la democratización. Implicancias de la Cultura del fan: contenidos de usuario, cocreatividad diferida y "gratuidad". La teoría del excedente cognitivo. La teoría del generoso compartir. La cultura "remix": cultura "blanda", abierta y compartida. Las Industrias Culturales en la virtualidad. Diversidad y segmentación: el auge de los nichos. Incidencia de los nuevos actores sociales en la cadena de valor. Los paradigmas de transición convergente en los sectores de las Industrias Culturales. Nomadismo tecnologizado: ubicuidad, cuarta pantalla y viralización de los contenidos culturales. Los contenidos multiplataforma. Transmedia: criterios transmediales (narrativos, estéticos y tecnológicos) para la creación y producción de bienes y servicios culturales.

