



CASEROS, 23 de marzo de 2007

VISTO el expediente C.S. 010/07 del registro de la Universidad Nacional de Tres de Febrero, por el que se tramita el proyecto de creación de la **Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas**; y el Proyecto Académico e Institucional de esta casa de estudios, aprobado por el entonces Ministerio de Cultura y Educación mediante Resolución N° 35 del 24 de marzo de 1998 y:

CONSIDERANDO:

Que 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.

Que 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.

CERTIFICO QUE ES COPIA FIEL
DEL ORIGINAL PRESENTADO ANTE MI

COORDINADOR DE POSGRADOS
UNTREF

30/03/07



Que por Resolución N° 006/1999 el Honorable Consejo Superior creó la Licenciatura en Artes Electrónicas, carrera que ha sido pionera en nuestro país y 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.

Que la Licenciatura ya cuenta con una primera generación de graduados, muchos de ellos ávidos por afianzar y profundizar los conocimientos adquiridos durante los estudios de grado, y 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.

Que dicho posicionamiento de la Universidad en este 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, ha generado la propuesta de una instancia de educación superior, con vistas a dar cauce a las inquietudes de los egresados, así como de los profesionales del medio que verían en esta Maestría la posibilidad de actualizar su experiencia y sus conocimientos.

Que la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas busca reflexionar en torno al fenómeno del cruce arte-tecnología, así como impulsar producciones artísticas, integrando abordajes filosóficos, tecnológicos, científicos y metodológicos; tiene por finalidad la articulación de múltiples saberes y herramientas de disciplinas diversas a fin de crear

CERTIFICO QUE ES COPIA FIEL
DEL ORIGINAL PRESENTADO ANTE MÍ

COORDINADOR DE POSGRADOS
UNTREF

30/03/07
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN



interfaces, dispositivos y entornos creativos que reformulen y re-contextualicen el estatuto del arte en el marco de los lenguajes tecnológicos.

Que 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; que reconozcan el poder transformador e innovador de las artes electrónicas en la cultura actual; que 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; y que comprendan los fundamentos artísticos y científicos que sustentan a las artes electrónicas.

Que la Maestría comprende cuatro áreas de competencia: Metodología de Proyectos; Área de Creación; Área de Teoría y estética; y Área de Tecnología y Programación.

Que el egresado estará capacitado para 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; y planificar el proceso de creación y producción, atento la complejidad y especificidad de los lenguajes electrónicos.

Que la Maestría se organiza en CUATRO (4) cuatrimestres, con una carga horaria total de SETECIENTAS (700) horas; tiene una modalidad de cursada presencial y culmina con la realización de una Obra (que consiste en un trabajo de creación e incluye su

CERTIFICADO QUE ES COPIA FIEL
DEL ORIGINAL PRESENTADO ANTE MI

COORDINADOR DE POSGRADOS
UNTREF

30/03/07



correspondiente memoria conceptual) que debe ser aprobada con la misma metodología establecida para la Tesis de Maestría por el Reglamento de Posgrados de la Universidad.

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:

ARTICULO 1°.- Créase la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas, conforme al plan de estudios, duración, y alcances que se detallan en el Anexo I que forma parte integrante de la presente resolución.

ARTICULO 2°.- Regístrese, comuníquese, dese la intervención pertinente a la Comisión Nacional de Evaluación y Acreditación Universitaria, y archívese.

 RESOLUCIÓN C.S. N° 011-07


COPIA QUE ES COPIA FIEL
ORIGINAL PRESENTADO ANTE MI
DIRECTOR
UNTREF
COORDINADOR DE POSGRADOS
UNTREF
30/03/07

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA Y ESTÉTICA DE LAS ARTES ELECTRÓNICAS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRES DE FEBRERO

Fundamentación

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.¹

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 este área delineada por el cruce del arte, de la ciencia y de la tecnología, además de la

¹ Actualmente se han iniciado conversaciones tendientes a la firma de convenios específicos de cooperación e intercambio con el MECAD (Media Centre d'Art i Disseny) de Barcelona; la École des Beaux-Arts de Rennes, Francia y la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Javeriana en Bogotá, Colombia.

CERTIFICADO QUE ES COPIA FIEL
DEL ORIGINAL PRESENTADO ANTE MÍ

COORDINADOR DE POSGRADOS
UNTF

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 Mestrías.

Caracterización General del Programa

Título a otorgar: *Magíster en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas*, expedido por la Universidad Nacional de Tres de Febrero

Nivel: Maestría

Modalidad: Presencial

Carácter: Continuo

Plan de estudios: Semiestructurado. La Carrera se estructura en una serie de materias o asignaturas predefinidas (520 hs.) y se establece un conjunto de 60 hs. que los alumnos deberán acreditar con el cursado de Seminarios que se irán organizando con contenidos diversos.

Este carácter semiestructurado permite adecuar la propuesta curricular al nivel de formación, necesidades e intereses académicos de los cursantes. En especial, considerando a los egresados de la carrera de Artes Electrónicas de la UNTREF, quienes poseen un nivel de profundización elevado en comparación a aquellos profesionales formados en el campo de las artes y del diseño o en otros ámbitos educativos.

Asimismo, se organizan tutorías individuales y grupales para la orientación respecto de la producción de la Obra final con que se aprueba la Carrera.

Finalidad y Objetivos

La Maestría en Tecnología y Estética de las 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.

CERTIFICO QUE ES COPIA FIEL
DEL ORIGINAL PRESENTADO ANTE MI

COORDINADOR DE POSGRADOS

UNTREF

30/10/10

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.

Destinatarios: perfil y requisitos de admisión

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

CERTIFICO QUE ES COPIA FIEL
DEL ORIGINAL PRESENTADO ANTE MÍ

COORDINADOR DE POSGRADOS
UNTREF

30/03/07

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 Cuerpo 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.

Perfil del Graduado

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.

CERTIFICO QUE ES COPIA FIEL
DEL ORIGINAL PRESENTADO ANTE MÍ

4
COORDINADOR DE POSGRADOS
UNTREF

30 / 03 / 07

- 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:

- 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.

Estructura Curricular

El plan de estudios de la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas 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) que debe ser aprobada con la misma metodología establecida para la Tesis de Maestría por el Reglamento de Posgrados de la Universidad.

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.

Está previsto que los maestrandos intensifiquen las horas de consulta con su Director de Obra, ya sea mediante tutorías individuales o grupales. Se pretende, a través de esta modalidad, favorecer los procesos de comunicación colaborativos

CERTIFICO QUE ES COPIA FIEL
DEL ORIGINAL PRESENTADO ANTE MÍ

COORDINADOR DE POSGRADOS
UNTREF

entre profesor-estudiante y estudiante-estudiante que redunden a favor del proceso de creación.

El master se organiza en 4 cuatrimestres, con una carga horaria total de 700 horas organizadas de la siguiente manera:

Asignaturas correspondientes a las Áreas Metodológicas (presenciales)	Carga Horaria 520 Hs.
Seminario (presenciales)	60 Hs.
Tutorías	120 Hs.
Total	700 Hs.

Área de Metodología de proyectos		Horas
1	Desarrollo, gestión y producción de proyectos de arte electrónico	2
2	Escritura y presentación de proyectos	12
3	Estrategias de comunicación	8
4	Lenguajes no-lineales	10
<i>total</i>		42

Área de Creación		Horas
5	Diseño digital	18
6	Soportes y tecnologías	88
7	Diseño y desarrollo de interfaces electrónicas	24
<i>total</i>		130

Área de Teoría y estética		Horas
8	Teoría y estética del arte interactivo	20
9	Teoría de la interfaz	10
10	Historia de las artes electrónicas	16
11	Los lenguajes de las artes electrónicas	54
<i>total</i>		100

Área de Tecnología y Programación		Horas
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
<i>Total</i>		248

QUE ES COPIA FIEL
ORIGINAL PRESENTADO ANTE MÍ

COORDINADOR DE POSGRADOS

UNTREF

30/03/07

Alumnos egresados de la Licenciatura en Artes Electrónicas de la UNTREF

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), según se detalla en el cuadro siguiente:

<ul style="list-style-type: none">▪ 2. Escritura y presentación de proyectos (12 Hs.).▪ 6. Soportes y tecnologías (módulo: Herramientas de creación para la www / 20 hs.).▪ 7. Diseño y desarrollo de interfaces electrónicas (24 hs.).▪ 8. Teoría y estética del arte interactivo (20 Hs.).▪ 10. Historia de las artes electrónicas (16 hs.).▪ 11. Los lenguajes de las artes electrónicas (módulos: "video monocal y video expandido" -14 hs.- e "Instalaciones y entornos sensoriales" - 14 hs.-).▪ 12. Programación de entornos sensoriales I (40 hs.).▪ 14. Programación para sistemas dinámicos (módulo: "Programación aplicada -42 hs.-).	<ul style="list-style-type: none">▪ Análisis y evaluación de proyectos de artes electrónicas (24 hs.)▪ Creación avanzada de plataformas y entornos interactivos (28 hs.)▪ Montaje de obras electrónicas (20 hs.)▪ Curaduría para las artes electrónicas (20 hs.)▪ Teoría de la Inteligencia Artificial (28 hs.)▪ Historia de las artes, las ciencias y el pensamiento contemporáneo I (24 hs.)▪ Historia de las artes, las ciencias y el pensamiento contemporáneo II (24 hs.)▪ Robótica III (34 hs.)
Total de Hs.: 202 hs.	Total de Hs.: 202 hs.

Contenidos mínimos²

Área 1: Metodología de proyectos

Elementos metodológicos para la realización de proyectos de artes electrónicas. Diferentes etapas del desarrollo de proyectos. Herramientas, metodología y aspectos organizativos, desde la concepción hasta la realización propiamente dicha.

Proceso global de producción de proyectos. Herramientas idóneas para la estimación de necesidades, desglose de guiones, asignación de recursos según las diferentes etapas. Evaluación de proyectos en función de los aspectos comunicacionales, estéticos y técnicos.

Entorno comunicacional: soportes, formatos y lenguajes.

Panorama histórico de los modelos no-lineales en el campo del arte.

² Se adjunta como Anexo, el detalle de contenidos de cada asignatura en particular.

CERTIFICADO QUE ES COPIA FIEL
DEL ORIGINAL PRESENTADO ANTE MÍ

COORDINADOR DE POSGRADOS
UNTREF

30/03/07
SECRETARÍA DE ASUNTOS ACADÉMICOS

Área 2: Creación

Herramientas de autor para el diseño de interfaces. Diferentes modalidades de creación de plataformas interactivas, en virtud de aspectos estéticos, comunicacionales, tecnológicos y de diseño.

Elementos técnicos para la creación de páginas web dinámicas y para la optimización y tratamiento de audio y video con vistas a su inserción en proyectos electrónicos (web, CD ROM, DVD de video y de datos). Principios y técnicas de integración de audio y video, articulación de conocimientos en torno a la tecnología de imagen y sonido, el lenguaje musical, el lenguaje visual, los lenguajes digitales, el diseño y la comunicación audiovisual.

Desarrollo de interfaces físicas para la creación de proyectos de interacción en el entorno físico real: conceptos básicos. Creación de dispositivos sensoriales, integrando conocimientos de electrónica aplicada e informática.

Área 3: Teoría y estética

Interfaz e interactividad. Paradigmas estéticos del arte interactivo y rol de la interacción humano-máquina.

Panorama histórico de las artes electrónicas: manifestaciones y lenguajes (video, multimedia, video expandido, etc.), principios estéticos de las diversas prácticas artísticas electrónicas.

Área 4: Tecnología y programación

Lenguajes de programación y de diseño de bases de datos, en función de la tecnología y la estética de las artes electrónicas.

Diseño de entornos sensoriales e interactivos complejos. Dispositivos electrónicos, redes e interfaces físicas.

Desarrollos robóticos orientados al campo artístico.

Equipamiento necesario

Será necesario para el desarrollo de la Maestría contar con un Aula-taller, equipada con mesas de trabajos, toma-corrientes (mínimo 10), iluminación dirigida y elementos ignífugos (sin alfombras o revestimientos inflamables), que contenga - como mínimo-:

- 10 PC de alta performance, en red y con conexión a Internet de banda ancha.
- 1 servidor dedicado
- 1 video proyector
- 1 scanner
- 1 video cámara
- 1 set de 10 diferentes tipos de sensores
- 3 tipos de sets robóticos
- herramientas: soldador, tester, destornilladores, busca-polo, pinzas, alicates, etc.

CERTIFICADO QUE ES COPIA FIEL
DEL ORIGINAL PRESENTADO ANTE MÍ

COORDINADOR DE POSGRADOS

UNTREF

30/03/07

Requisitos de asistencia y aprobación

El Título de Magíster en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas se obtendrá al término del ciclo de estudios, con la aprobación de la totalidad de las materias y seminarios requeridos por el Plan de Estudios y la aprobación de la Obra.

La asistencia requerida a las materias obligatorias y los seminarios optativos es del 75%.

CERTIFICO QUE ES COPIA FIEL
DEL ORIGINAL PRESENTADO ANTE MI


COORDINADOR DE POSGRADOS

UNTREF

30/08/07

Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas**Universidad Nacional de Tres de Febrero****Contenidos mínimos****Area de competencia: Metodología de proyectos****Desarrollo, gestión y producción de proyectos de artes electrónicas.**

Elementos metodológicos para la realización de proyectos en el campo de las artes electrónicas. Etapas del desarrollo de proyectos: herramientas, metodología y aspectos organizativos (desde la concepción hasta la realización propiamente). dicha.

Proceso global de producción de proyectos. Herramientas idóneas para la estimación de necesidades, desglose de guiones, asignación de recursos según las diferentes etapas. Evaluación de proyectos de artes electrónicas: aspectos comunicacionales, estéticos y técnicos.

Escritura y presentación de proyectos

Teoría y técnicas de escritura y conceptualización de proyectos. Fases de elaboración de proyectos: idea, sinopsis, story board, guiones, árbol de navegación, boceto de interfaz, etc.

Estrategias de comunicación

Análisis y pronóstico del entorno comunicacional. Principios de comunicación según diferentes soportes, formatos y lenguajes de las artes electrónicas.

Lenguajes no-lineales

Panorama histórico de los modelos no-lineales en el campo del arte. Posibilidades narrativas en el entorno del arte interactivo.

Área de competencia: Creación**Diseño digital**

Herramientas de autor para el diseño de interfaces. Modalidades de creación de interfaces interactivas: aspectos estéticos, comunicacionales, tecnológicos y de diseño.

CERTIFICO QUE ES COPIA FIEL
DEL ORIGINAL PRESENTADO ANTE MÍ

COORDINADOR DE POSGRADOS

UNTREF

30/09/09

Soportes y tecnologías

Elementos técnicos para la creación de páginas web a través de los recursos del código HTML. Recursos de interactividad básica que ofrece Macromedia Flash MX.

Conocimientos para la creación y trabajo en base de datos online y offline, a través de lenguajes tales como PHP.

Herramientas de optimización y tratamiento de audio y video para su inserción en proyectos multimedia (web, CD ROM, DVD de video y de datos).

Principios y técnicas de integración de audio y video, articulando conocimientos en torno a la tecnología de imagen y sonido, el lenguaje musical, el lenguaje visual, los lenguajes digitales, el diseño y la comunicación audiovisual.

Herramientas para la creación y publicación de productos interactivos en soporte CD y DVD. Macromedia Director MX.

Introducción al entorno de programación MAX/MSP, para el tratamiento, generación y control de sonido e imagen en tiempo real. Posibilidades de integración en el espacio físico.

Diseño y desarrollo de interfaces electrónicas

Introducción al desarrollo de interfaces físicas para la creación de proyectos de interacción que integren al entorno físico real. Creación de dispositivos sensoriales, integrando conocimientos de electrónica aplicada e informática.

Área de competencia: Teoría y estética

Teoría y estética del arte interactivo

La interfaz y la interactividad. Paradigmas estéticos del arte interactivo; rol de la interacción humano-máquina.

Teoría de la interfaz

Teoría de la interfaz a partir de los enfoques de la filosofía y de las ciencias; correlatos en el campo de las artes electrónicas. Evolución de los paradigmas en torno al concepto de interfaz.

Historia de las artes electrónicas

Panorama histórico de las artes electrónicas: diversas manifestaciones y lenguajes (video monocanal, video expandido, arte robótico, instalación interactiva, arte de Internet, entornos sensoriales, etc.).

Los lenguajes de las artes electrónicas

Principios estéticos de las diversas prácticas artísticas en red: web art, net.art, ASCII art, browser art, streaming art, software art, etc.

Estética de las instalaciones interactivas. Tipos de instalaciones: telemáticas, robóticas, telerobótica, etc.

CERTIFICO QUE ES COPIA FIEL
DEL ORIGINAL PRESENTADO ANTE MÍ

11
COORDINADOR DE POSGRADOS
UNTREF

30/02/07

El diálogo espacio-obra en la instalación interactiva. El espacio como escenario de la acción. El lenguaje de la instalación como forma de intervención espacial. Incorporación de dinámicas interactivas. Recursos.

Área de competencia: Tecnología y programación

Programación de entornos sensoriales I y II

"computer vision" (visión por computadora): lenguajes y herramientas de programación para la creación de entornos sensoriales. Eyesweb y Max.

Técnicas y capacidades para la integración de módulos de "computer vision" en redes o en programas desarrollados en Visual Basic.

Programación para sistemas dinámicos

En el primer módulo de la materia se abordan los siguientes contenidos:

- Arquitectura de la computadora
- Introducción al lenguaje Assembler
- Programación de interfaces físicas
- Nociones de redes
- Tipos de sensores

En una segunda instancia se profundizará en nociones de tecnología sensorial. Asimismo, se introducirán nociones de programación de microcontroladores PICs y se aportarán técnicas de conversión analógico-digital.

Robótica para entornos artísticos

Presentación de los componentes electrónicos básicos para trabajar: tipos y características de distintos microcontroladores, sensores y motores.

Construcción de un dispositivo electrónico autónomo, con niveles básicos de interacción con el entorno.

CERTIFICO QUE ES COPIA FIEL
DEL ORIGINAL PRESENTADO ANTE MÍ

12
COORDINADOR DE POSGRADOS

UNTREF

20/03/07