



UNIVERSIDAD NACIONAL  
DE TRES DE FEBRERO

*pública y dinámica*

## PROGRAMACIÓN CIENTIFICA 2012-2013

PROYECTO

### Las Artes Electrónicas en América Latina

Educación (fase I)

Director: Dr. Ricardo Dal Farra  
Co-director: Lic. Raúl Minsburg

#### 1<sup>ra</sup> parte

Introducción

Visualizaciones

Listado de instituciones relevadas

#### 2da parte: anexo

Listado de instituciones relevadas

Fichas de relevamiento



CEI ArtE

Centro de Experimentación e Investigación en Artes Electrónicas

## INTRODUCCIÓN

El informe que presentamos a continuación muestra ciertas problemáticas comunes a la enseñanza de las artes electrónicas en los distintos países latinoamericanos estudiados, como así también ciertas particularidades específicas de cada región. El impacto social de las artes electrónicas es muy amplio y a la vez profundo. Su inserción puede observarse en casi todos los niveles socio-económicos, y no solo mediante obras artísticas sino también a través del trabajo de una variedad de artistas que aplican su conocimiento y su creatividad a la realización de objetos y funciones cotidianas de tipo utilitario.

El campo de estudio propuesto: la educación de las artes electrónicas en América Latina, plantea una problemática compleja en donde se conjugan la vastedad del campo disciplinar a explorar por un lado, y la falta de documentación disponible por el otro. La presente investigación no espera responder a todas las incógnitas relacionadas con la educación de las artes electrónicas en la región, sino comenzar a estudiar sus características tanto a través de propuestas que se encuadran dentro de la llamada educación formal como de la no formal. A partir de este estudio esperamos facilitar no solo la comparación entre diversos proyectos e iniciativas en el ámbito educativo, sino además generar material útil que ayude a la reflexión acerca de como mejorar, corregir o continuar con los modelos puestos en funcionamiento hasta ahora. Ese mismo material podría servir también, como una plataforma para elaborar nuevas propuestas.

La investigación se ha realizado básicamente por medio del análisis de tres fuentes: [1] información institucional tomada de los sitios web de diferentes universidades (que ofrecen carreras de grado, posgrados, cursos o talleres relacionados con la enseñanza de las artes electrónicas, o con contenidos afines a ellas), laboratorios y centros de enseñanza; [2] entrevistas a artistas, docentes e investigadores de América Latina; y [3] discusiones y debates realizados online a través de REDCATSUR, la "red de artistas, científicos, ingenieros, teóricos e instituciones que promueven la comunicación y la colaboración sobre la convergencia entre arte, ciencia y tecnología en América Latina".

Los resultados de nuestro trabajo aparecen plasmados en dos tipos de documentos: por un lado un conjunto de fichas con información sobre las instituciones, sus programas y el perfil de los profesionales entrevistados, y por otro una serie de artículos en donde se aborda el análisis hecho a partir de dicha información.

Al comienzo de la investigación, cuando abordamos la tarea de delimitar el objeto de estudio, nos encontramos con una pluralidad de estudios de grado y de posgrado enfocados sobre la relación arte-tecnología que por los títulos que otorgaban, eran aparentemente, muy diferentes entre sí. En tal sentido, la denominación del título otorgado resulta un tema especialmente significativo (sobre todo considerando el ámbito de la educación formal). El nombre que recibe una carrera, así como el título que reciben sus egresados, es una identificación que debe ayudar a definir el perfil profesional del estudiante y, en principio, su ámbito de incumbencia, del mejor modo posible. Los títulos y los nombres de aquellas carreras de arte consideradas tradicionales se comprenden mejor y son -hasta cierto punto- aceptadas, o al menos comprendidas más fácilmente por la comunidad en general. Aquellas carreras creadas más recientemente y que se relacionan con las artes electrónicas, traen consigo la necesidad de acompañar -casi siempre- una presentación con más explicaciones de lo habitual, que ayuden a esclarecer cual es el campo de estudio que abarca el programa propuesto. A esto se suma que las diversas instituciones que ofrecen carreras en el campo de las artes electrónicas o ámbitos afines, se suelen presentar

con enfoques distintos sobre lo que esto significa o debe comprender. A modo de ejemplo, en lo que se relaciona con la variedad de títulos ofrecidos en la región, podemos citar a continuación: Artes Visuales con énfasis en Expresión Audiovisual; Artes Electrónicas; Artes Mediales; Arte Interactivo; Artes Digitales; Artes y Tecnologías Contemporáneas; Comunicación Multimedial; Ingeniería Multimedia; y Tecnología Multimedial.

En cuanto al perfil del egresado, hay que tomar en cuenta que existen actualmente estudios universitarios enfocados o vinculados con las artes electrónicas cuyas propuestas ponen el énfasis en lo artístico en algunos casos, en aspectos fundamentalmente técnicos y tecnológicos en otros, o incluso que plantean muy directamente cubrir roles específicos del mercado profesional, dentro de un universo inclinado hacia finalidades netamente comerciales (por ejemplo: publicidad). En algunos casos estos diferentes planteos y propuestas se reúnen, pero esto no es frecuente.

Una cuestión que se consideró sustancial analizar a lo largo del proceso de investigación fue la de tratar de dilucidar si existe una problemática común en la enseñanza de las artes electrónicas, particularmente en América Latina. Dada la vastedad y diversidad geográfica, en una primera instancia organizamos la búsqueda de datos dividiendo en diferentes zonas al continente. Sin olvidar las características y diferencias locales, se buscó reconocer y destacar las similitudes entre diferentes proyectos de la región. Por ejemplo, el tema de la diversidad de nombres de las carreras y los títulos otorgados, así como los perfiles de los egresados, no es algo exclusivo de nuestro país sino que es común a toda la región. Asimismo, la problemática dada por la carencia o escasez de recursos tecnológicos (y presupuestos asociados) es otro de los temas que podríamos caracterizar como común, incluyendo en esto no sólo la adquisición del equipamiento necesario para comenzar y establecer el programa de estudios, sino también la actualización del mismo. La infraestructura aparece igualmente como un problema común a muchos programas de estudio. La inserción en el mercado laboral específico, de los alumnos que egresan de estas carreras, es otro aspecto fundamental sobre el que podemos decir que tiene elementos comunes en muchos de los países de la región.

La dicotomía entre educación formal y no formal toca otro punto crítico en este ámbito, aunque esta problemática no solamente es común a la región sino que atraviesa a gran parte de la enseñanza artística, más allá del arte electrónico. Sintéticamente, ya que historizar esta dicotomía está fuera del alcance de nuestra investigación, ésta es una problemática que surge a partir de la incorporación de la enseñanza del arte a las instituciones de educación superior (universitarias). Es interesante e importante considerar que, de alguna manera, la educación formal comparte muchas veces una variedad de aspectos -en el particular campo de las artes electrónicas- con espacios como: los "hackerlabs" y "medialabs", así como con talleres y cursos impartidos en lugares que por sus características quedan enmarcados dentro de la llamada educación no formal.

Al mismo tiempo, cabe mencionar que muchas de las instituciones que han surgido en las últimas dos décadas proponen, hasta cierto punto, renovar las estructuras educativas. Sin embargo, y seguramente porque las instituciones de educación superior tienen que adaptarse a ciertos estándares y normativas acordes con cada país, los modelos tradicionales son los que priman.

Uno de los modelos tradicionales relacionados directamente con nuestro campo de estudio es el de "profesión liberal". En este ámbito se siguen -por lo general- pautas de funcionamiento claras, por ejemplo, en aquellas profesiones ligadas al derecho y la medicina. Esto no pasa con las artes, y deja al alumnado en una posición de gran desconcierto. Es habitual en el mundo del arte que los profesionales trabajen de modo individual e independiente. Sin embargo, en las artes electrónicas suele ser un elemento clave el trabajo

multidisciplinar en equipo. Esto permite y facilita la integración adecuada de lenguajes artísticos y herramientas tecnológicas así como promueve la integración con disciplinas provenientes del ámbito de las ciencias, algo que puede resultar difícil, aún hoy, para un profesional (o un estudiante) "aislado". Hemos observado que a los estudiantes les cuesta aceptar este modelo de trabajo o, en su defecto, mantenerlo en el tiempo. Entendemos que la responsabilidad por esta dificultad no es exclusiva de los alumnos sino de un modelo de trabajo que está extendido socialmente.

Tampoco podemos dejar de lado cuestiones básicas que atraviesan tanto a esta investigación como, en general, a todas aquellas que se relacionan con la enseñanza artística. Así, aparecen preguntas como, por ejemplo: ¿qué se debe enseñar cuando estamos en el campo del arte? o incluso: ¿qué es posible enseñar y qué no, en este ámbito? y finalmente: ¿qué rol deberían cumplir las instituciones en esta área? Estamos aquí frente a una problemática que se extiende a la enseñanza del arte de modo amplio, y no solo a las artes electrónicas. Sin duda es este un punto nodal que debe contemplarse cuando se trabaja sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje vinculado al mundo del arte.

Es nuestro deseo que la presente investigación proponga al lector algunas ideas y consideraciones que aporten a la reflexión sobre las problemáticas específicas planteadas así como en torno a la educación de las artes electrónicas en general. Esperamos que tanto estudiantes y docentes, así como artistas e investigadores interesados en las artes electrónicas se puedan ver beneficiados (directa o indirectamente) con este estudio.

El equipo que elaboró el presente estudio estuvo integrado por:

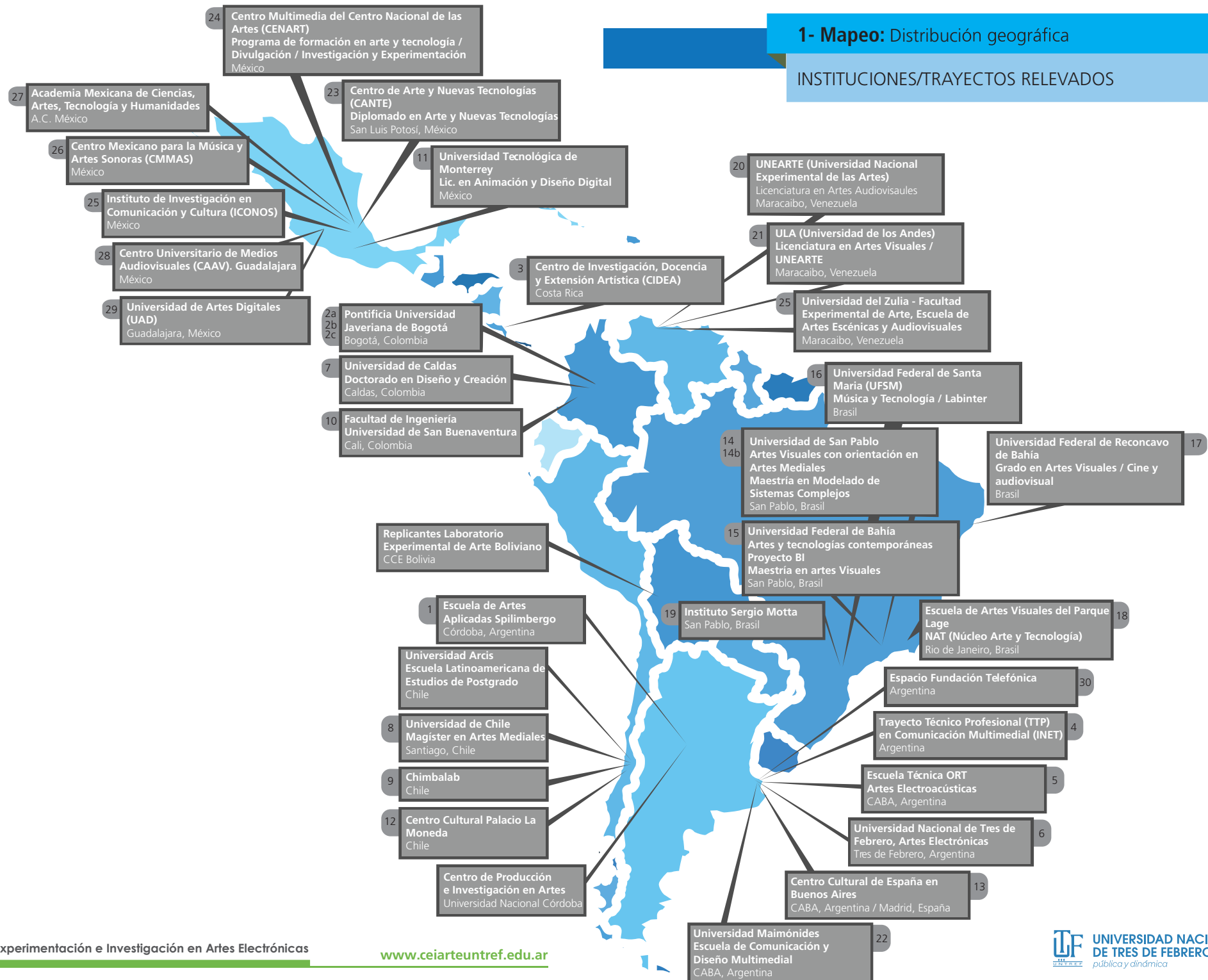
- Ricardo Dal Farra: director;
- Raúl Minsburg: co-director;
- Natalia Pajariño, Bernardo Piñero, Valeria Stang, Gerardo Della Vecchia: equipo de investigación;
- Gabriela Munguía, Ana Laura Cantera: becarias;
- Paloma Catalá del Río: diseñadora gráfica.

## VISUALIZACIONES

- 1- Mapeo: distribución geográfica - instituciones/trayectos relevados.
- 2- Gráficos comparativos: distribución porcentual por tipo de trayecto y disciplina.
- 3- Clasificación de Instituciones por tipo de disciplina.

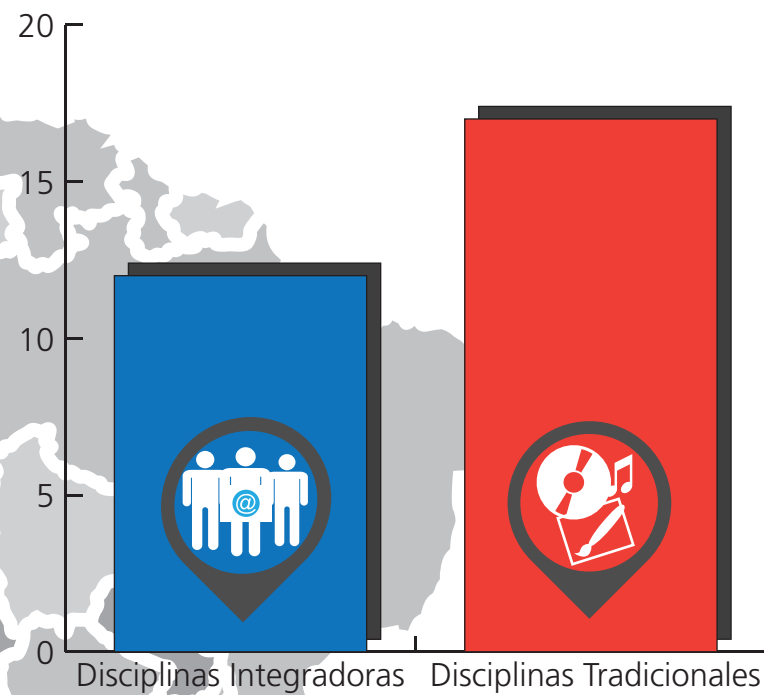
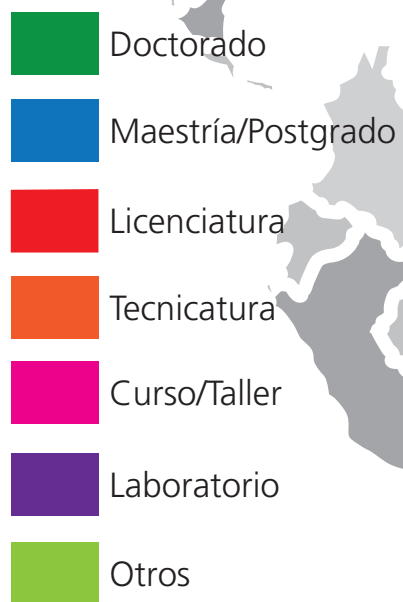
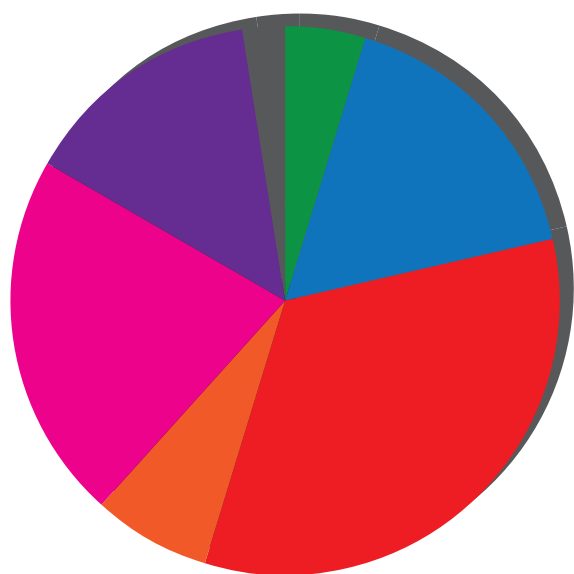
# 1- Mapeo: Distribución geográfica

## INSTITUCIONES/TRAYECTOS RELEVADOS



## 2- Gráficos comparativos

DISTRIBUCIÓN PORCENTUAL POR TIPO DE TRAYECTO Y DISCIPLINA



### 3- INSTITUCIONES

#### CLASIFICACION POR TIPO DE DISCIPLINA

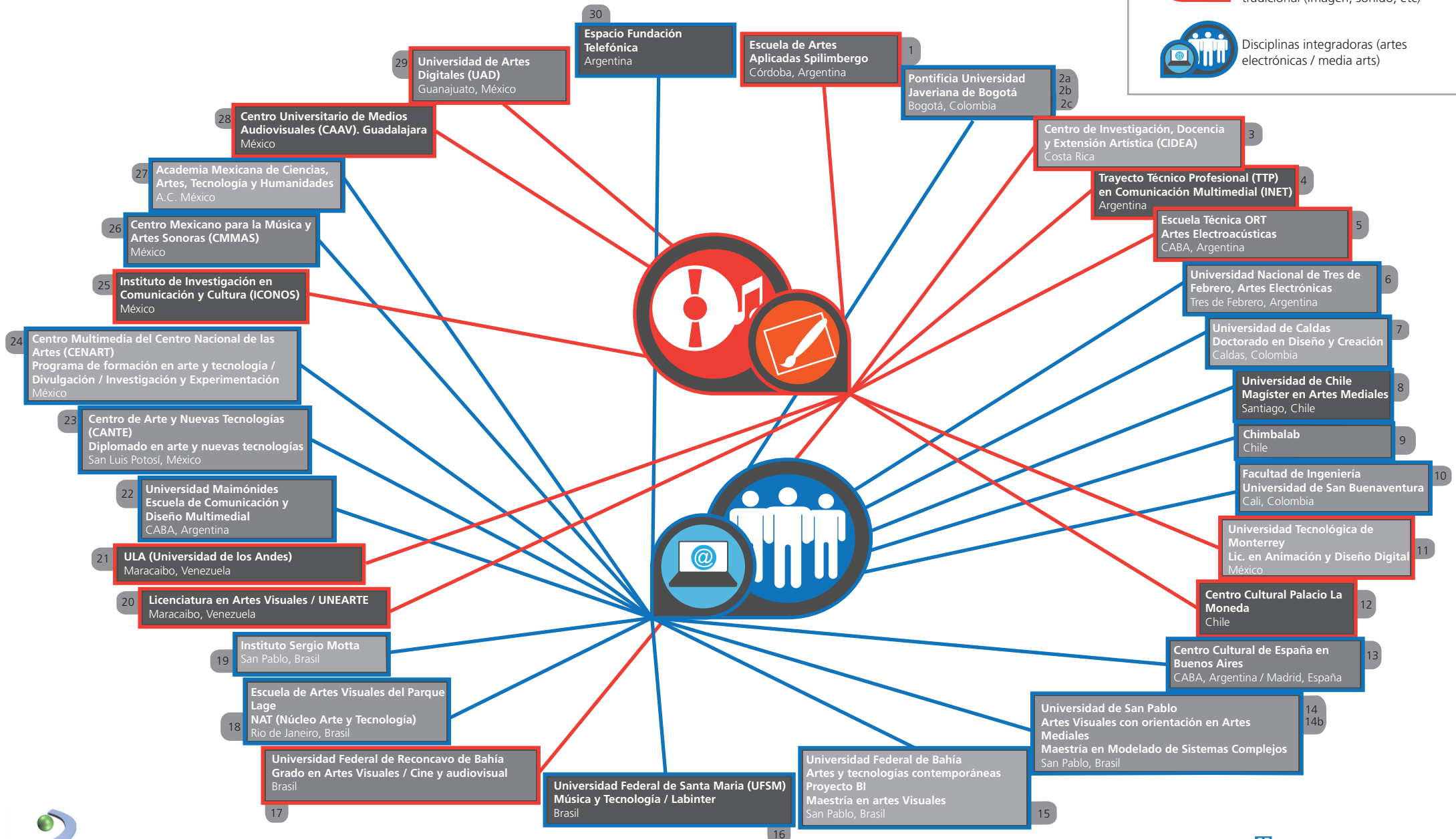
#### REFERENCIAS



Disciplinas tradicionales: perfiles ligados más fuertemente a lo tradicional (imagen, sonido, etc)



Disciplinas integradoras (artes electrónicas / media arts)





## LISTADO DE INSTITUCIONES RELEVADAS

1. ESCUELA DE ARTES APLICADAS SPILIMBERGO, CORDOBA, ARGENTINA
2. PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA DE BOGOTÁ, COLOMBIA
  - A) TALLER V\*I\*D\*A LAB
  - B) MAESTRO EN ARTES VISUALES CON ÉNFASIS EN EXPRESIÓN AUDIOVISUAL, EXPRESIÓN PLÁSTICA O EXPRESIÓN GRÁFICA.
  - C) ASIGNATURA "INTRODUCCIÓN A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS" (PRE UNIVERSITARIO)
3. CENTRO DE INVESTIGACIÓN, DOCENCIA Y EXTENSIÓN ARTÍSTICA (CIDEA), COSTA RICA
4. INSTITUTO NACIONAL DE EDUCACIÓN TECNOLÓGICA (INET) DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE LA NACIÓN, ARGENTINA
5. ESCUELA TÉCNICA ORT, ARGENTINA
6. UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRES DE FEBRERO, ARGENTINA
  - A) LICENCIATURA EN ARTES ELECTRÓNICAS
  - B) MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA Y ESTÉTICA DE LAS ARTES ELECTRÓNICAS
7. UNIVERSIDAD DE CALDAS, FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES, COLOMBIA
8. UNIVERSIDAD DE CHILE, MAGISTER EN ARTES MEDIALES, CHILE
9. CHIMBALAB, CHILE
10. FACULTAD DE INGENIERÍA, UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA, CALI, COLOMBIA
11. UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE MONTERREY, MEXICO
12. CENTRO CULTURAL PALACIO LA MONEDA, CHILE
13. CENTRO CULTURA DE ESPAÑA EN BUENOS AIRES, ARGENTINA
14. UNIVERSIDAD DE SAN PABLO, BRASIL
  - A) ARTES VISUALES CON ORIENTACIÓN EN ARTES MEDIALES
  - B) MAESTRÍA EN MODELADO DE SISTEMAS COMPLEJOS
15. UNIVERSIDAD FEDERAL DE BAHÍA, BRASIL
  - A) ARTES Y TECNOLOGÍAS CONTEMPORÁNEAS (LICENCIATURA INTERDISCIPLINAR EN ARTES)
  - B) MAESTRÍA EN ARTES VISUALES
16. UNIVERSIDAD FEDERAL DE SANTA MARÍA (UFSM), BRASIL
  - A) MÚSICA Y TECNOLOGÍA
  - B) LABINTER - LABORATORIO INTERDISCIPLINAR INTERACTIVO

17. UNIVERSIDAD FEDERAL DE RECONCAVO DE BAHÍA, BRASIL
  - A) GRADO EN ARTES VISUALES
  - B) GRADO EN CINE Y AUDIOVISUAL
18. ESCUELA DE ARTES VISUALES DEL PARQUE LAGE, BRASIL
19. INSTITUTO SERGIO MOTTA, BRASIL
20. UNEARTE (UNIVERSIDAD NACIONAL DE EXPERIMENTACIÓN DE LAS ARTES)
21. ULA (UNIVERSIDAD DE LOS ANDES), VENEZUELA
22. UNIVERSIDAD MAIMÓNIDES, ESCULEA DE TECNOLOGÍA MULTIMEDIAL
23. CENTRO DE ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS (CANTE), MEXICO
24. CENTRO MULTIMEDIA DEL CENTRO NACIONAL DE LAS ARTES (CENART), MEXICO
25. INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN EN COMUNICACIÓN Y CULTURA (ICONOS), MEXICO
26. CENTRO MEXICANO PARA LA MÚSICA Y ARTES SONORAS (CMMAS), MEXICO
27. ACADEMIA MEXICANA DE CIENCIAS, ARTES, TECNOLOGÍAS Y HUMANIDADES, MEXICO
28. CENTRO UNIVERSITARIO DE MEDIOS AUDIOVISUALES (CAAV), MEXICO
29. UNIVERSIDAD DE ARTES DIGITALES (UAD), MEXICO
30. ESPACIO FUNDACIÓN TELEFÓNICA, ARGENTINA
  - A) TALLERES Y CURSOS
  - B) PROGRAMA DE ARTE INTERACTIVO

**ANEXO**

## LISTADO DE INSTITUCIONES RELEVADAS

1. ESCUELA DE ARTES APLICADAS SPILIMBERGO, CORDOBA, ARGENTINA
2. PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA DE BOGOTÁ, COLOMBIA
  - A) TALLER V\*I\*D\*A LAB
  - B) MAESTRO EN ARTES VISUALES CON ÉNFASIS EN EXPRESIÓN AUDIOVISUAL, EXPRESIÓN PLÁSTICA O EXPRESIÓN GRÁFICA.
  - C) ASIGNATURA "INTRODUCCIÓN A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS" (PRE UNIVERSITARIO)
3. CENTRO DE INVESTIGACIÓN, DOCENCIA Y EXTENSIÓN ARTÍSTICA (CIDEA), COSTA RICA
4. INSTITUTO NACIONAL DE EDUCACIÓN TECNOLÓGICA (INET) DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE LA NACIÓN, ARGENTINA
5. ESCUELA TÉCNICA ORT, ARGENTINA
6. UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRES DE FEBRERO, ARGENTINA
  - A) LICENCIATURA EN ARTES ELECTRÓNICAS
  - B) MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA Y ESTÉTICA DE LAS ARTES ELECTRÓNICAS
7. UNIVERSIDAD DE CALDAS, FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES, COLOMBIA
8. UNIVERSIDAD DE CHILE, MAGISTER EN ARTES MEDIALES, CHILE
9. CHIMBALAB, CHILE
10. FACULTAD DE INGENIERÍA, UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA, CALI, COLOMBIA
11. UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE MONTERREY, MEXICO
12. CENTRO CULTURAL PALACIO LA MONEDA, CHILE
13. CENTRO CULTURA DE ESPAÑA EN BUENOS AIRES, ARGENTINA
14. UNIVERSIDAD DE SAN PABLO, BRASIL
  - A) ARTES VISUALES CON ORIENTACIÓN EN ARTES MEDIALES
  - B) MAESTRÍA EN MODELADO DE SISTEMAS COMPLEJOS
15. UNIVERSIDAD FEDERAL DE BAHÍA, BRASIL
  - A) ARTES Y TECNOLOGÍAS CONTEMPORÁNEAS (LICENCIATURA INTERDISCIPLINAR EN ARTES)
  - B) MAESTRÍA EN ARTES VISUALES
16. UNIVERSIDAD FEDERAL DE SANTA MARÍA (UFSM), BRASIL
  - A) MÚSICA Y TECNOLOGÍA
  - B) LABINTER - LABORATORIO INTERDISCIPLINAR INTERACTIVO

17. UNIVERSIDAD FEDERAL DE RECONCAVO DE BAHÍA, BRASIL
  - A) GRADO EN ARTES VISUALES
  - B) GRADO EN CINE Y AUDIOVISUAL
18. ESCUELA DE ARTES VISUALES DEL PARQUE LAGE, BRASIL
19. INSTITUTO SERGIO MOTTA, BRASIL
20. UNEARTE (UNIVERSIDAD NACIONAL DE EXPERIMENTACIÓN DE LAS ARTES)
21. ULA (UNIVERSIDAD DE LOS ANDES), VENEZUELA
22. UNIVERSIDAD MAIMÓNIDES, ESCULEA DE TECNOLOGÍA MULTIMEDIAL
23. CENTRO DE ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS (CANTE), MEXICO
24. CENTRO MULTIMEDIA DEL CENTRO NACIONAL DE LAS ARTES (CENART), MEXICO
25. INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN EN COMUNICACIÓN Y CULTURA (ICONOS), MEXICO
26. CENTRO MEXICANO PARA LA MÚSICA Y ARTES SONORAS (CMMAS), MEXICO
27. ACADEMIA MEXICANA DE CIENCIAS, ARTES, TECNOLOGÍAS Y HUMANIDADES, MEXICO
28. CENTRO UNIVERSITARIO DE MEDIOS AUDIOVISUALES (CAAV), MEXICO
29. UNIVERSIDAD DE ARTES DIGITALES (UAD), MEXICO
30. ESPACIO FUNDACIÓN TELEFÓNICA, ARGENTINA
  - A) TALLERES Y CURSOS
  - B) PROGRAMA DE ARTE INTERACTIVO

## FICHAS DE RELEVAMIENTO

INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB

### 1. ESCUELA DE ARTES APLICADAS SPILIMBERGO

Datos del contacto y fuente de la información:

Nombre del contacto: Lila Pagola

Lugar: Córdoba, Argentina

Fecha: 1 de marzo de 2011

E-mail: lilapagola@gmail.com

Fuente de la Información: <http://www.escuelaspilimbergo.edu.ar>

Nombre	Escuela de Artes Aplicadas Spilimbergo
Carrera o Curso	Tecnicatura en Fotografía.
Tipo	Tecnicatura Nacional
Ciudad	Córdoba
País	Argentina
<b>SOBRE LA CARRERA</b>	
Estructura de la institución	"La Escuela Superior de Artes Aplicadas Lino Enea Spilimbergo, tiene sus orígenes fundacionales en la enseñanza basada en experimentación artística, en una oferta académica que fue evolucionando con los años de acuerdo a las necesidades sociales que componen el medio donde se insertan laboralmente nuestros alumnos"
Descripción breve de la disciplina de estudio	Turnos Mañana (de 10 a 14 hs) y Noche (de 19 a 22.30 hs). "La Tecnicatura Superior en Fotografía tiene el objetivo de formar profesionales con alto grado de especialización, en la generación e interpretación de producciones fotográficas, conjugando aspectos técnicos, retóricos, tecnológicos y de gestión, para ejercer su actividad en:
La industria editorial y de prensa, como reportero gráfico, editor y diseñador fotográfico.	La industria publicitaria como fotógrafo (de moda, productos, etc), director de fotografía, director de imagen, asistente de diseño, etc.
El mercado fotográfico, como laboratorista, asesor, etc.	También puede desempeñarse como fotógrafo/asesor dentro de las áreas de peritaje judicial de la policía, de fotografía científica, de conservación y archivo en museos y bibliotecas; y como gestor/productor de eventos culturales relacionados a la fotografía."

Perfil del egresado	“Nuestra Institución está constantemente produciendo y ajustando tanto los ya implementados como nuevos enfoques de producción, tecnología y diseño, con el fin de insertar técnicos profesionales, en un medio exigente y globalizado, procurando vincular a nuestros alumnos empresarialmente durante su proceso de formación, en cada una de las carreras que se dictan. El técnico superior en Fotografía posee los conocimientos teóricos, habilidades procedimentales y actitudes para: Resolver problemas estético-técnicos de la realización fotográfica.
Perfil del egresado	Investigar procesos relacionados con la fotografía utilizar con precisión métodos y técnicas fotográficas para la puesta en práctica de proyectos realizativos. Conocer el marco legal y las medidas ambientales de la actividad profesional en el campo de la fotografía”
Estructura del programa de materias o trayecto	Tecnicaturas superiores (Diseño Gráfico y Publicitario, Diseño de Interiores, Diseño de Indumentaria y Fotografía) y trayectos artísticos profesionales (Encuadernación, Ebanistería y Artes Textil).
Principales objetivos de la carrera o del trayecto	“Enseñar y aprender, formar y formarnos, actualizar y capacitarnos, devolver a la comunidad servicios profesionales preparados en visiones vanguardistas del diseño y del arte, pero siempre en la senda del compromiso, la responsabilidad y la ética.”
<b>ESTUDIANTES</b>	
Metodologías de enseñanza-aprendizaje	“Nuestros alumnos y docentes son parte constitutiva del proyecto de extensión para la formación y la capacitación, que abarca experiencias abiertas interdisciplinarias, de orden interinstitucional, de carácter provincial, nacional e internacional, como así también de la organización de cursos, seminarios, jornadas y conferencias magistrales de destacados representantes del diseño y el arte mundial.”
<b>INFRAESTRUCTURA Y TECNOLOGÍA</b>	
Espacio en donde se desarrollan las actividades? (cantidad mts2)	Gabinete Informático; Sala de Usos Múltiples; Laboratorio Fotográfico; Taller de Carpintería; Taller de Encuadernación; Taller de Arte Textil; Sala de Proyección, Cantina escolar, en donde tanto alumnos como docentes, pueden almorzar a precios módicos y accesibles.
Equipamiento tecnológico	Aulas equipadas, con tableros de dibujo, pantallas de Proyección, acondicionadas con frío-calor según la estación del año.
Otros comentarios o información	Av. Richieri y Concepción Arenales, Ciudad de las Artes, Córdoba, Argentina o llamar a los teléfonos: (0351) 433 3507 / 433 0320

INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB

## 2. PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA DE BOGOTÁ

A) TALLER V\*I\*D\*A LAB

B) MAESTRO EN ARTES VISUALES CON ÉNFASIS EN EXPRESIÓN AUDIOVISUAL, EXPRESIÓN PLÁSTICA O EXPRESIÓN GRÁFICA.

C) ASIGNATURA "INTRODUCCIÓN A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS" (PREUNIVERSITARIO)

Datos del contacto y fuente de la información:

Nombre del contacto: Alejandro Tamayo

Lugar: Bogotá, Colombia

Fecha: 1 de marzo de 2011

E-mail: laimagendelmundo@yahoo.ca

Fuente de la Información:

<http://tdd.elisava.net/coleccion/26/tamayo-es>

[http://pujportal.javeriana.edu.co/portal/page/portal/PORTAL\\_VERSION\\_2009\\_2010/es\\_inicio](http://pujportal.javeriana.edu.co/portal/page/portal/PORTAL_VERSION_2009_2010/es_inicio)

<http://www.javeriana.edu.co/carrera-artes-visuales>

Nombre	Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá
Carrera o Curso	taller v*i*d*a lab
Tipo: Doctorado - Maestría / Posgrado - Licenciatura - Tecnicatura - Curso / Taller - Laboratorio	Taller experimental (privado)
Ciudad	Bogotá
País	Colombia
Inicio actividad	2005 a 2008
<b>SOBRE LA CARRERA</b>	
Descripción breve de la	disciplina de estudio
"Taller experimental para estudiantes de diseño industrial de la Pontificia	Universidad Javeriana de Bogotá (Colombia) el cual exploró la concepción de
nuevos objetos para la vida cotidiana tomando como punto de partida acercamientos	de distintas disciplinas sobre el fenómeno de la vida."
Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradoras	Disciplinas integradoras - diseño, diseño industrial, bio diseño, arte y nuevas tecnologías
Estructura del programa de materias o trayecto	El taller se inició cada semestre con el mismo interrogante: ¿Qué es vida? Tomando esta reflexión como punto de partida, y no un problema específico que resolver, permitió a los estudiantes iniciar un proceso abierto de exploración que iría siendo acotado gradualmente a partir de la búsqueda de nuevas relaciones e interrogantes. A medida que cada proceso avanzaba, los estudiantes eran estimulados a confrontar diferentes aproximaciones y visiones sobre el fenómeno de la vida.



Estructura del programa de materias o trayecto	A través de la construcción de mapas conceptuales, herramientas que servían al mismo tiempo como bitácoras marcando el avance conceptual de los proyectos, se irían confrontando visiones biológicas, tecnológicas y culturales, hasta terminar en una propuesta concreta para la vida cotidiana.
Principales objetivos de la carrera o del trayecto	"El taller v*i*d*a Lab buscó estimular el desarrollo de nuevas sensibilidades para acercarse a los procesos de concepción y desarrollo de lo artificial con un énfasis profundo en lo natural. El énfasis del taller no fue el de buscar soluciones a problemas específicos, sino el de fomentar el desarrollo de propuestas críticas y reflexivas basadas en propuestas como las que ofrece el 'diseño crítico' o el 'diseño para el debate'. v*i*d*a lab exploró nuevas maneras de acercarse a la concepción de objetos tecnológicos, tomando la pregunta por la vida como punto de partida y, a la vez, como hilo conductor que permitió tejer relaciones entre visiones biológicas, tecnológicas y culturales."
Sobre los contenidos curriculares	"Para el taller fue necesario, y, de hecho, fundamental, el desarrollo de colaboraciones de distintas disciplinas con otros departamentos de la universidad. En particular, el apoyo recibido desde el departamento de Biología permitió a los estudiantes de diseño realizar prácticas en sus laboratorios. Estas colaboraciones buscaron motivar a los estudiantes a pensar fuera de los límites tradicionales de su profesión, e inspiró colaboraciones que permanecerían incluso terminado el taller. Uno de los principales referentes estudiados, desde el punto de vista biológico, fueron los aportes de la bióloga norteamericana Lynn Margulis. Margulis sostiene un nuevo paradigma evolutivo basado no en la supervivencia del más fuerte, como afirma la teoría darwinista, sino en procesos de colaboración entre especies (simbiogénesis)."
Articulación entre teoría y práctica	"Talleres de electrónica y computación física en ambientes naturales Desde los primeros días, los estudiantes comenzaban a familiarizarse con nociones básicas de electrónica y computación física, experimentando con el uso y programación de microcontroladores. El acercamiento a estas tecnologías, contrastadas con las reflexiones que ofrecían las prácticas de laboratorio, buscaba estimular la creación de vínculos y paralelos entre visiones biológicas/orgánicas y electrónicas/digitales, las cuales finalmente estimulaban debate en torno a los límites entre lo vivo y lo no vivo, entre lo natural y lo artificial. Picnic labs Con el objetivo de llevar estas reflexiones fuera de las aulas de clase y confrontarlas directamente con el ambiente natural, se llevaron a cabo ejercicios alternativos de aprendizaje y exploración con componentes electrónicos y digitales."

Articulación entre teoría y práctica	Los picnic labs fueron encuentros espontáneos entre naturaleza y artificio durante los cuales se invitaba a observar la tecnología como naturaleza manipulada, haciendo evidentes las tensiones que se generaban al superponer la tecnología humana, microcontroladores y juguetes electrónicos, por ejemplo, con el ambiente natural.”
<b>ESTUDIANTES</b>	
Metodologías de enseñanza-aprendizaje	“Proceso abierto de exploración que iría siendo acotado gradualmente a partir de la búsqueda de nuevas relaciones e interrogantes. El taller, al igual que los proyectos desarrollados por sus alumnos, siguió procesos intuitivos y experimentales cuya metodología evolucionó y se adaptó gradualmente. A nivel general, mantuvo un interés especial sobre la apropiación cultural de las tecnologías electrónicas y digitales, profundizando en reflexiones derivadas de la computación física, en lugar de destacar las tecnologías de inmersión o de pantalla. De esta manera, privilegió el desarrollo de reflexiones que fueran encaminadas a la construcción de objetos y artefactos en lugar de desarrollos virtuales. Si bien la pregunta que marcaría el inicio de reflexiones fue siempre la misma, ‘¿qué es vida?’, cada proyecto, de acuerdo con los intereses y motivaciones de sus alumnos, seguiría caminos y profundizaciones diferentes. El adoptar posiciones reflexivas y críticas hizo que algunos proyectos comenzaran a ser calificados, incluso por los mismos profesores del taller, como ‘artísticos’, descalificándolos como proyectos ‘de diseño’. Este hecho hacía evidente que los límites entre el diseño y el arte pueden, en efecto, ser bastante borrosos. En lugar de buscar demarcar territorios, el interés del taller fue el de inspirar reflexiones que permitieran cuestionar los límites tradicionales asociados a la práctica del diseño industrial”

INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB	
Nombre	Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá
Carrera o Curso	Maestro en artes visuales con énfasis en expresión audiovisual, expresión plástica o expresión gráfica.
Tipo	Pregrado privado
Ciudad	Bogotá
País	Colombia
SOBRE LA CARRERA	
Perfil del egresado	El aspirante a la Carrera de Artes Visuales debe demostrar sus capacidades para el análisis visual y la organización de ideas, en torno a las distintas áreas de las artes visuales. Igualmente, debe poseer destreza y habilidad para la observación, expresión, representación o interpretación, mediante la utilización del dibujo como herramienta básica del lenguaje visual. En concordancia con lo expresado en el documento Misión y Proyecto Educativo de la Pontificia Universidad Javeriana, el Programa de Artes Visuales pretende de sus egresados el siguiente perfil: 1. Un profesional competente en su área, comprometido en la búsqueda de la excelencia a través de la reflexión y la investigación constantes, capaz de expresar a través de los materiales y técnicas de las artes visuales, ideas, reflexiones y formulaciones propias del quehacer artístico. Un profesional con formación para seguir estudios de postgrado. 2. Un profesional inserto en su contexto histórico y social, capaz de entenderlo analíticamente y expresarlo en sus acciones. 3. Un ser libre y consciente de la responsabilidad de sus actos en los aspectos humano y profesional, con una dimensión espiritual y ética, comprometido con el respeto de los derechos del hombre. 4. Un profesional creativo capaz de enfrentar problemáticas con soluciones apropiadas, capaz de sintetizar en imágenes eficaces contenidos propios a los lenguajes artísticos visuales, en las cuales logre traducir las dimensiones estética y lúdica. 5. Un profesional creativo capaz de desarrollar su campo laboral de manera independiente.”
Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradoras	Disciplinas tradicionales - imagen, video, sonido y tecnologías multimediales.
Estructura del programa de materias o trayecto	La Carrera de Artes Visuales se estructura en tres componentes: Núcleo de Formación Fundamental (NFF), Énfasis y Componente Electivo. En el Núcleo de Formación Fundamental el estudiante matricula mínimo 104 créditos. Cada Énfasis de Expresión tiene el mismo valor y el estudiante debe escoger mínimo uno, compuesto en cada caso por 44 créditos (Incluye las asignaturas Proyecto y Trabajo de Grado). El componente electivo exige un mínimo de 22 créditos. Al finalizar la Carrera, el número mínimo de créditos académicos aprobados debe sumar 170:

	<p>I. NÚCLEO DE FORMACIÓN FUNDAMENTAL (NFF) Está integrado por talleres en los que se desarrolla el conocimiento y ejercicio de técnicas o lenguajes, cuyo aprendizaje se considera fundamento de la expresión visual tradicional y contemporánea. De otra parte, en el aspecto teórico, se ofrece al estudiante la posibilidad de conformar un criterio ético, de ampliar fronteras valorativas y una ubicación de conceptos e ideas dentro de la historia del pensamiento y del arte. Se incluyen aquí las herramientas básicas para una adecuada interpretación, capaz de apoyarse en diversas expresiones de las humanidades. El NFF contempla la realización de un año de estudios generales (primer y segundo semestre) en el cual, a través del conocimiento y ejercicio de diferentes formas de expresión artística visual, el estudiante logra reconocer con mayores elementos su real vocación y ubique, con conocimiento de causa, los campos que ofrezcan mayores posibilidades para el desarrollo de su talento creativo.</p> <p>II. ÁREA DE ÉNFASIS El Plan de Estudios contempla en la actualidad la posibilidad de escoger, desde el tercer semestre de la carrera, entre tres Énfasis de Expresión (Audiovisual, Gráfica o Plástica). Estos énfasis permiten al estudiante una profundización al interior de la disciplina artística. Como requisito obligatorio para matricular este componente el estudiante debe haber aprobado las asignaturas del año básico (primer y segundo semestre).</p> <p>III. COMPONENTE ELECTIVO Conformado por asignaturas de libre escogencia, aquellas que brindan al estudiante la posibilidad de ampliar las fronteras de su discurso artístico hacia otros campos de formación que se desarrollan al interior de la Facultad de Artes y de la Universidad en general. Este componente en especial desarrolla la responsabilidad y autonomía del estudiante, al tiempo que motiva una mayor confrontación con sus intereses y aptitudes, al permitirle estructurar, de acuerdo con ellos, el contenido de su carrera.</p>
<b>ESTUDIANTES</b>	
Requisitos de ingreso	"Dada la especificidad de los estudios propuestos en este programa, se exigirá para el proceso de selección de aspirantes a la Carrera de Artes Visuales, además de los requisitos estipulados por la Universidad, el cumplimiento de los siguientes:

<p>Requisitos de ingreso</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prueba de aptitudes teórica: Permite medir la capacidad de análisis visual y la capacidad de organizar ideas en torno a la apreciación del arte y a las áreas de énfasis que se ofrecen desde el plan de estudios (Expresión Audiovisual, Gráfica y Plástica). Permite también conocer la actitud o grado de interés con relación a las artes. Es evaluada por los profesores del Departamento de Artes Visuales.</li> <li>• Prueba de aptitudes práctica: Mide la capacidad de observación, expresión, representación o interpretación, mediante la utilización del dibujo como herramienta básica del lenguaje visual. Es evaluada por los profesores del Departamento de Artes Visuales.</li> <li>• Portafolio: La intención es conocer de manera directa la trayectoria de los aspirantes relacionada con alguna de las áreas de las artes visuales. El Portafolio debe incluir trabajos realizados por el aspirante, en los medios de expresión artística que constituyan sus principales áreas de interés y aptitud. Es evaluado por los profesores del Departamento de Artes Visuales.”</li> </ul>
<p>Inserción laboral de los estudiantes</p>	<p>“Pasantías: En la actualidad los estudiantes matriculados en la Carrera de Artes Visuales tienen diversas opciones para realizar pasantías de carácter académico y profesional, con miras a identificar múltiples aspectos del campo laboral relacionado con las Artes Visuales. Las instituciones en donde se realizan las pasantías se comprometen a facilitar la formación profesional y completa del estudiante en práctica. En estas pasantías el reconocimiento es por medio de créditos académicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• PRÁCTICA SOCIAL: Proyecto de Trabajo Social desde las Artes Visuales para Comunidades en Conflicto en el Territorio Colombiano. En razón a la estrecha relación existente entre la Pontificia Universidad Javeriana y un buen número de organizaciones que realizan trabajo con comunidades, y teniendo en cuenta el creciente interés desde la Carrera de Artes Visuales por adelantar algún tipo de trabajo social, consideramos importante y necesario desarrollar una propuesta dirigida a los jóvenes de alguna comunidad vulnerable de nuestro país. El propósito es generar identidad propia y colectiva por medio del arte, implementando talleres artísticos que vinculen el desarrollo de la creatividad, la percepción, las habilidades y los valores, con una pedagogía que se aplicará de acuerdo con las necesidades y habilidades del grupo.</li> </ul> <p>En la actualidad los estudiantes de la Carrera de Artes Visuales han adelantado trabajos en las obras de la Compañía de Jesús, específicamente en el PROYECTO LUDOTECAS que se desarrolla en la Parroquia de San Pablo, departamento de Bolívar. Esta práctica reconoce diez créditos académicos en asignaturas de carácter electivo.</p>

<p>Inserción laboral de los estudiantes</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>INTERCAMBIOS, CONVENIO:</b> Salones Javerianos de Artes Visuales: Desde su creación en el año 2001, el Salón de Artes Visuales no deja de ser un claro ejemplo de la necesidad por comunicar las propuestas visuales de nuestros estudiantes, entendiendo que la actividad formativa requiere de sujetos diversos que actúan dentro de ella, que el único sujeto no es el saber, que la circulación del saber depende de los intereses y deseos que vayan demandándosele desde diferentes ámbitos. Desde la óptica de la formación en artes, el salón favorece cada año el intercambio de ideas entre los estudiantes, así como la posibilidad de enfrentarse a un ejercicio real: aquel que hace consciente al estudiante de un manejo adecuado del espacio expositivo, de la importancia de un buen montaje, del alcance de los planteamientos plasmados en la diversidad de propuestas expuestas y de la necesidad que en todo esto tiene quien percibe, quien interpreta, quien completa la obra.</li> </ul> <p><a href="http://issuu.com/artes_visuales_puj/docs/catalogo_xi_salón_javeriano">http://issuu.com/artes_visuales_puj/docs/catalogo_xi_salón_javeriano</a></p> <p>Este espacio de formación y encuentro, que convoca al conjunto de nuestros estudiantes regulares, ha sido acogida en diversos espacios de la Ciudad de Bogotá: El Museo de Arte Contemporáneo, El Campus de la Universidad Javeriana, La Red Pública de Bibliotecas - BIBLIORED y El Centro Cultural Gabriel García Márquez.  <a href="http://pujportal.javeriana.edu.co/portal/page/portal/vice_academica/Estudiantes/estud_inter_prog_convenios">http://pujportal.javeriana.edu.co/portal/page/portal/vice_academica/Estudiantes/estud_inter_prog_convenios</a>.</p>
---	---

INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB	
Nombre	Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá
Carrera o Curso	Asignatura "Introducción a las nuevas tecnologías" (Pre-universitario)
Tipo	Pregrado privado
Ciudad	Bogotá
País	Colombia
SOBRE LA CARRERA	
Descripción breve de la disciplina de estudio	"El Preuniversitario en Artes Visuales se constituye en un programa especializado para quienes están interesados en áreas del conocimiento relacionadas con las artes y para aquellos que quieran ingresar a la Carrera de Artes Visuales u otro programa afín. - Duración: 12 semanas . Valor del Programa: \$ 4.969.000 pesos"
Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradoras	Disciplinas tradicionales - imagen, video, sonido y tecnologías multimediales.
Estructura del programa de materias o trayecto	Este programa de 12 semanas se desarrolla paralelo al semestre universitario y consta de seis cursos que buscan relacionar la actividad artística con la reflexión, ofreciendo un panorama amplio de lo que se reconoce como Artes Visuales.
Principales objetivos de la carrera o del trayecto	Aquellos interesados en ingresar a la Carrera de Artes Visuales –CAV- han de tener en cuenta que los cursos descritos a continuación no representan ninguna validez como créditos en la Carrera, no obstante ellos serán fundamentales para nivelar los conocimientos del aspirante, requeridos al ingresar a cualquier programa relacionado con las Artes Visuales. En contrapartida a lo anterior, la Facultad de Artes ha abierto la posibilidad de la promoción automática para el ingreso a la Carrera de Artes Visuales, en el caso de aquellos estudiantes que logren un promedio ponderado igual o superior a 4.0 (cuatro - cero) en todas las asignaturas cursadas en el preuniversitario.
Otros comentarios o información	Introducción a las Nuevas Tecnologías Dos sesiones de dos horas a la semana Profesora: Lina Pérez Esta asignatura se plantea desde la continua reevaluación de los medios de comunicación y el uso masificado de herramientas tecnológicas, las cuales tienen un rol fundamental en la creación artística actual. De esta manera, el programa plantea preguntas acerca del manejo y análisis de las herramientas digitales, familiarizando al estudiante con el aspecto informático y con los conceptos alrededor de su uso.
Información de contacto	Daniel Tolmos: datolmos@javeriana.edu.co Teléfono: 320 8320 Ext. 2449/2441 Sandra Cristina Abello: scabello@javeriana.edu.co Teléfono: 320 8320 Ext. 2449/2441



INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB

### 3. CENTRO DE INVESTIGACIÓN, DOCENCIA Y EXTENSIÓN ARTÍSTICA (CIDEA)

Datos del contacto y fuente de la información:

Nombre del contacto: Adrián Cruz García

Lugar: Costa Rica

Fecha: 2 de marzo de 2011

E-mail: [acruz@una.ac.cr](mailto:acruz@una.ac.cr)

Fuente de la Información: <http://www.una.ac.cr/index.php/m-carreras/artes>

<http://www.programaicat.una.ac.cr/ICATsite/index.html>

Nombre	Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística (CIDEA)
Carrera o Curso	Licenciado o bachiller en Arte y Comunicación Visual
Tipo	Licenciatura y Bachillerato Nacional - publica
País	Costa Rica
Web	<a href="http://www.una.ac.cr/">http://www.una.ac.cr/</a>

#### SOBRE LA CARRERA

Estructura de la institución	"La Universidad Nacional posee ocho facultades y tres centros que desarrollan su quehacer cubriendo un amplio espectro de las áreas de educación, filosofía y letras, ciencias sociales, ciencias de la salud, ciencias exactas, ciencias aplicadas y artes. Atiende quince mil estudiantes y ofrece ochenta y cinco carreras de pregrado, grado y posgrado; los posgrados se desarrollan a nivel regional. Las carreras de arte son de tipo tradicional y no poseen ninguna materia relacionada con las nuevas tecnologías ni similar."
Descripción breve de la disciplina de estudio	"Programa joven y pequeño que busca abrir espacios a estos temas en el medio local. En este sentido, mi intervención busca enfatizar un par de aspectos importantes derivados de nuestra experiencia en Costa Rica y Centroamérica, la cual tal vez difiera un poco de la de otras latitudes."
Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradoras	Disciplina tradicional - imagen y sonido
Estructura del programa de materias o trayecto	Cursos extracurriculares El programa funciona como una serie de cursos extracurriculares que forman en el uso de programas de computación aplicables al trabajo con materiales multimedia.

#### ESTUDIANTES

Inserción laboral de los estudiantes	Se entrega certificado extendido por la Universidad Nacional, el cual puede ser presentado ante el Servicio Civil como curso de aprovechamiento o participación.
--------------------------------------	--



INFRAESTRUCTURA Y TECNOLOGÍA	
Equipamiento tecnológico	Se admite una dificultad de acceder a los recursos necesarios para realizar procesos artísticos de creación y experimentación con un componente tecnológico importante. En este sentido, no hay consenso sobre si el arte es un elemento de promoción del desarrollo socioeconómico y por tanto no es prioritario a la hora de la repartición de fondos.
AUTOANÁLISIS	
Principales desafíos que enfrenta[n] actualmente y como se propone[n] enfrentarlos[s]	Inercia de los aparatos de decisión institucionales (especialmente a nivel público) para impulsar medidas concretas de integración entre Arte y Ciencia (a pesar de que los discursos están llenos de alabanzas hacia este tipo de vinculación)
Otros comentarios o información	Al hablar de Arte, Tecnología y Educación en países en desarrollo, es importante considerar los aspectos de fondos, gestión, logística y hasta política, que aunque poco tienen que ver con las dinámicas creativas o artísticas, pueden incidir en ellas de forma notable.
Información de contacto:	Tel: 261-0036 / 277 – 3475 Email: acruz@una.ac.cr Horario de atención 8 am a 5 pm

INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB

#### 4. INSTITUTO NACIONAL DE EDUCACIÓN TECNOLÓGICA (INET) DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE LA NACIÓN EN ARGENTINA

Datos del contacto y fuente de la información:

Nombre del contacto: Ricardo Dal Farra

Lugar: Argentina

Fecha: 31 de marzo de 2011

E-mail: ricardo@dalfarra.com.ar

Fuente de la Información: <http://www.inet.edu.ar>

Nombre	Instituto Nacional de Educación Tecnológica (INET) del Ministerio de Educación de la Nación en Argentina
Carrera o Curso	Trayecto Técnico Profesional (TTP) en Comunicación Multimedial
Tipo	Tecnicatura nacional, pública
Ciudad	Buenos Aires
País	Argentina
Inicio actividad	Se desarrolló en una primera etapa entre 1996 y 1998, hasta comienzos de 2003.
Web	<a href="http://www.inet.edu.ar">http://www.inet.edu.ar</a>

#### SOBRE LA CARRERA

Estructura de la institución	"Tecnicatura de nivel medio que permite obtener un título final en multimedios o certificaciones parciales en diferentes áreas del campo de la comunicación audiovisual."
Descripción breve de la disciplina de estudio	<p>Sistema modular construido sobre la base de 16 módulos cuya carga horaria es de alrededor de 1584 horas reloj.</p> <p>Flexibilidad y fuerte integración con la Educación Polimodal.</p> <p>La estructura modular está organizada en base a una serie de áreas modulares, áreas formativas definidas en torno a un agrupamiento de capacidades profesionales afines, desde el punto de vista de los procesos de enseñanza y aprendizaje:</p> <p>Guión, Imagen, sonido y música, Multimedios, Gestión, Tecnologías</p> <p>A estas áreas (conformadas cada una de ellas por un número variable de módulos) se suma el módulo enfocado sobre las pasantías.</p> <p>Instancias de certificación intermedias: los itinerarios formativos (procesos de enseñanza/aprendizaje que acreditan el desarrollo de un determinado conjunto de capacidades, vinculadas a un agrupamiento significativo de competencias profesionales y reconocidas en el mundo del trabajo).</p> <p>Un cierto conjunto articulado de competencias certificables permite obtener certificaciones en:</p>

Descripción breve de la disciplina de estudio	Diseño gráfico editorial, Síntesis de imagen y animación, realización audiovisual Grabación y tratamiento del sonido Cada itinerario formativo oscila entre las 480 y las 672 horas reloj.
Perfil del egresado	El perfil se estructuró en base a cuatro áreas de competencia: Guión y preproducción, Gestión técnico-administrativa, Realización y Comercialización. En el perfil se describen tanto las actividades y criterios de realización como los alcances y condiciones del ejercicio profesional para cada una de las áreas planteadas.
Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradoras	Disciplina tradicional - comunicación imagen, sonido y tecnologías multimediales enfocadas a imagen y sonido.
Principales objetivos de la carrera o del trayecto	“Desarrollar en los alumnos múltiples capacidades que les permitan actuar profesionalmente en diferentes ámbitos, con creatividad, realizando aportes a la comunidad con espíritu crítico-positivo y con posibilidades reales de adaptación a las transformaciones del mundo de trabajo.”
<b>ESTUDIANTES</b>	
Características de los alumnos	Apuntaba especialmente a jóvenes de entre 15 y 19 años y se proponía para el mismo una duración promedio de tres años.
Metodologías de enseñanza-aprendizaje	Se funda en una estructura modular de aproximadamente 1500 horas basada en la educación por competencias (diferente al modelo basado en contenidos que se venía empleando hasta ese momento en los programas educativos oficiales de Argentina). Sistema online (“redi”) que pudiera dar apoyo a los docentes y a los alumnos en todas las áreas y niveles de la creación multimedial. Sistema flexible, que permitía un alto grado de complejidad en su estructura manteniéndose simple en su relación con los usuarios, con amplias posibilidades de expansión y fundado en conceptos propios de la formación basada en competencias.
Inserción laboral de los estudiantes	Módulo enfocado sobre las pasantías. Esto propone la integración de las capacidades profesionales adquiridas por los alumnos a lo largo de la tecnicatura en situaciones reales del mundo del trabajo. Idea de profesionalizar el trabajo en el ámbito de la creación multimedial.  Concepto de Familia Profesional: conjunto amplio de ocupaciones que, por estar asociadas al proceso de producción de un bien o servicio mantienen una singular afinidad formativa y significado en términos de empleo. Cinco sectores vinculados al área profesional Comunicación Multimedial: Gráfica, Sistemas multimediales, Producción audiovisual, Producción de sonido y música, Realización de eventos y espectáculos.
<b>GESTIÓN Y FUNCIONAMIENTO</b>	

Sistema de financiamiento	“Cuestión de análisis y planteo de modalidades que permitiesen solventar las inversiones necesarias para el mantenimiento del equipamiento (ciclos de renovación de la tecnología) y la capacitación de los docentes.”
<b>INFRAESTRUCTURA Y TECNOLOGÍA</b>	
Equipamiento tecnológico	El tema de los recursos didácticos adecuados para llevar a cabo la tarea formativa fue un polo fundamental. “Elaboración de propuestas básicas para optimizar el uso de los recursos tecnológicos disponibles buscando una interacción con la comunidad que permitiese generar ingresos básicos y mantener actualizadas las herramientas de trabajo.”
<b>AUTOANÁLISIS</b>	
Otros comentarios o información	Fue un paso significativo (y dado desde un espacio oficial) en lo que se refiere a la educación en torno al arte y las nuevas tecnologías. Basta mencionar que durante los primeros borradores, el nombre utilizado para este TTP era el de “Tecnoarte”, y fue luego cambiado al de “Comunicación Multimedial”.

INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB

## 5. ESCUELA TÉCNICA ORT

Datos del contacto y fuente de la información:

Nombre del contacto: Ricardo Dal Farra

Lugar: Argentina

Fecha: 31 de marzo de 2011

E-mail: ricardo@dalfarra.com.ar

Fuente de la Información: <http://mail.ort.edu.ar/landing/tecnologia-electroacustica/>

Nombre	Escuela Técnica ORT
Carrera o Curso	Técnico Superior en Producción Musical y Operación Integral de Sonido.
Tipo	Tecnicatura privada
Ciudad	Buenos Aires
País	Argentina
Inicio actividad	1993
Web	<a href="http://www.ort.edu.ar/">http://www.ort.edu.ar/</a>

### SOBRE LA CARRERA

Descripción breve de la disciplina de estudio	"Formación integral en el campo de la Producción Musical y la Operación de Sonido".
Perfil del egresado	"El Técnico Superior en Artes Electroacústicas estará en condiciones de producir composiciones musicales y audiovisuales utilizando medios electroacústicos. Realizar tareas de post-producción y de grabación, procesamiento, mezcla y masterización de distintos tipos de música o elementos sonoros; sonorización de imágenes, diseño de efectos y bandas sonoras. Programar sintetizadores, procesadores, editores de sonido, secuenciadores y los distintos elementos tecnológicos aplicados a la música realizando también la sincronización entre instrumentos musicales electrónicos, computadoras y equipos audiovisuales; pudiendo analizar, evaluar y emitir una opinión técnica sobre estos elementos."
Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradoras	Disciplina tradicional – sonido
Estructura del programa de materias o trayecto	Título Final obtenido: Técnico Superior en Artes Electroacústicas. Programa general (duración 3 años): 1er Año Estudio de Grabación I Lenguaje Musical I Taller de Edición y Procesamiento de Audio I Equipamiento I Electrónica I Acústica y psicoacústica Matemáticas para el Procesamiento de Señales Estudio de Grabación II Lenguaje Musical II Taller de Edición y Procesamiento de Audio II

<p>Estructura del programa de materias o trayecto</p>	<p>Equipamiento II          Electrónica II          Organología: Los instrumentos acústicos          Ética General          Estudios Judaicos I</p> <p>2do año          Estudio de Grabación III          Lenguaje Musical III          Taller de Edición y Procesamiento de Audio III          Taller de Síntesis I          Taller de Códigos de Control I          Elementos de Programación I          Deontología Profesional          Estudio de Grabación IV          Lenguaje Musical IV          Taller de Síntesis II          Introducción a la Programación Gráfica Interactiva          Taller de Códigos de control II          Elementos de Programación II</p> <p>3er año          Composición con Medios Electroacústicos          Instrumentos Electroacústicos I          Vanguardias Musicales: Referencias I          Composición en Tiempo Real          Sonido e Imagen          Estudios Judaicos II          Composición con Medios Electroacústicos II          Instrumentos Electroacústicos II          Vanguardias Musicales: Referencias II          Composición Algorítmica          Producción Musical          Producción Final</p>
---	--

INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB

## 6. UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRES DE FEBRERO

A) LICENCIATURA EN ARTES ELECTRÓNICAS

B) MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA Y ESTÉTICA DE LAS ARTES ELECTRÓNICAS (FICHA 7)

Datos del contacto y fuente de la información:

Nombre del contacto: Ricardo Dal Farra

Lugar: Argentina

Fecha: 31 de marzo de 2011

E-mail: ricardo@dalfarra.com.ar

Fuente de la Información: www.untref.edu.ar

Nombre	Universidad Nacional de Tres de Febrero
Carrera o Curso	Licenciado en Artes Electrónicas
Tipo	Licenciatura nacional, pública
Ciudad	Tres de Febrero
País	Argentina
Inicio actividad	2000
Web	<a href="http://www.untref.edu.ar/">http://www.untref.edu.ar/</a>
<b>SOBRE LA CARRERA</b>	
Descripción breve de la disciplina de estudio	Carrera de alrededor de 5 años de duración.
Perfil del egresado	“Licenciados en artes capaces de diseñar y producir proyectos audiovisuales y multimediales, entrenados en la programación y realización de obras y espectáculos desde el punto de vista visual, sonoro y musical. Artes Electrónicas atrajo a una notable cantidad de estudiantes de esa misma zona, convirtiendo a la etapa inicial y fundacional de esta Licenciatura en un suceso inesperado en cuanto al número de inscriptos. Cabe decir que el planteo de Artes Electrónicas sorprendía en un comienzo a muchos y desde luego a un buen número de estudiantes que se inscribían sin comprender cabalmente ... en dónde se habían metido! A mi entender, la mayoría de aquellos estudiantes fueron encontrando y también construyendo luego su propio camino. Artes Electrónicas cuenta ya hoy con un importante número de egresados, y su presencia es notable actualmente tanto en el ámbito nacional (en Argentina) e incipiente también en un espacio artístico profesional internacional.”
Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradoras	Disciplina integradora: Artes, Electrónica, programación, sonido, audiovisual, ciencia.
Estructura del programa de materias o trayecto	Título intermedio: Técnico en Producción Sonovisual Orientaciones: Sonido y Música / Imágen Electrónica Duración 5 años.

<p>Estructura del programa de materias o trayecto</p>	<p><b>Materias Primer Año</b>  <b>Comunes a toda la Universidad</b>  Introducción a la problemática del mundo Contemporáneo  Cultura Contemporánea  Cuestiones de Soc. Economía y Política.  Principios de Estética  Problemas de historia del siglo XX  <b>Sonido y Música Electrónica</b>  Estructuras Musicales I y II  Tecnología Musical I y II  Física  Acústica (ER)  Psicoacústica (ER)</p> <p><b>Imagen Electrónica</b>  Taller de Imagen I y II  Teoría de la Imag. en Mov. I y II  Física  Edición y Post. Audiovisual (ER)  Narrativa Audiovisual (ER)  (ER) Electiva Recomendada</p>
	<p><b>Materias Segundo Año</b>  Sonido y Música  Estructuras Musicales III  Taller de Creación Musical  Grabación I y II  Tecnología Musical III y IV  Estructuras Sonovisuales I y II  Electrónica I y II  Idiomas Nivel I y II  Informática Nivel I y II  Electroacústica (ER)  Refuerzo Sonoro (ER)</p> <p><b>Imagen Electrónica</b>  Taller de Imagen III y IV  Lenguaje Audiovisual  Lenguajes No Lineales  Imagen Electrónica I  Estructuras Sonovisuales I y II  Electrónica I y II  Idiomas Nivel I y II  Informática Nivel I y II  Producción (ER)  Animación (ER)</p>



Estructura del programa de materias o trayecto	<p><b>Materias Tercer Año</b>  Sonido y Música  Producción Musical  Grabación III  Post-producción  Taller de Integración Sonovisual I y II  Programación de Interfaces  Mecatrónica  Semiótica  Tecnología Hipermedial  Idiomas Nivel III  Taller de Creación Musical Avanzada (ER)</p> <p><b>Imagen Electrónica</b>  Taller de Imagen V y VI  Imagen Electrónica II y III  Taller de Integración Sonovisual I y II  Programación de Interfaces  Mecatrónica  Semiótica  Tecnología Hipermedial  Idiomas Nivel III  Animación Digital (ER)</p>
Estructura del programa de materias o trayecto	<p><b>Materias Cuarto Año</b>  Se elegirán 3 (ER) que no sean de la orientación elegida  Artes Electrónicas I y II  Arte y Cultura I y II  Metodología de la Investigación  Estética  Tecnología de Espectáculos Audiovisuales I  Materias Quinto Año  Artes Electrónicas III  Tecnología de Espectáculos Audiovisuales II  Arte y Cultura III  Seminario de Artes Electrónicas I y II</p>
<b>ESTUDIANTES</b>	
Características de los alumnos	<p>“Artes Electrónicas atrajo a una notable cantidad de estudiantes de esa misma zona, convirtiendo a la etapa inicial y fundacional de esta Licenciatura en un suceso inesperado en cuanto al número de inscriptos. Cabe decir que el planteo de Artes Electrónicas sorprendía en un comienzo a muchos y desde luego a un buen número de estudiantes que se inscribían sin comprender cabalmente en dónde se habían metido! A mi entender, la mayoría de aquellos estudiantes fueron encontrando y también construyendo luego su propio camino. Artes Electrónicas cuenta ya hoy con un importante número de egresados, y su presencia es notable actualmente tanto en el ámbito nacional (en Argentina) e incipiente también en un espacio artístico profesional internacional.”</p>

INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB	
Nombre	Universidad Nacional de Tres de Febrero
Carrera o Curso	Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas
Tipo	Maestría - pública
Ciudad	Tres de Febrero
País	Argentina
Web	<a href="http://www.untref.edu.ar/">http://www.untref.edu.ar/</a>
SOBRE LA CARRERA	
ESTRUCTURA DE LA INSTITUCIÓN	
Descripción breve de la disciplina de estudio	<p>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.</p> <p>Trascendiendo la visión usual de la tecnología como herramienta de creación, la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas de la UNTREF 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 esos campos. El programa se plantea 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.</p> <p>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.</p> <p>El posicionamiento de la universidad en esta área y la experiencia adquirida en la implementación de programas académicos que abordan la problemática, nos mueven a proponer una instancia de educación superior que aborda la relación del arte con la tecnología, dinamizando aspectos poco explorados y que, sin embargo, resultan de vital importancia en la práctica profesional.</p>

Perfil del egresado	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). 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.
Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradoras	Disciplina integradora
Estructura del programa de materias o trayecto	El plan de estudios de la Maestría en 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). La maestría se organiza en 4 cuatrimestres, con una carga horaria total de 720 horas organizadas de la siguiente manera: 540 horas de asignaturas correspondientes a las Areas Metodológicas, 60 horas de seminarios y 120 horas de tutorías. Duración: 2 años. (720 horas de asignaturas, seminarios y tutorías de tesis). Título: Magister en Artes Electrónicas
Principales objetivos de la carrera o del trayecto	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.

<p>Principales objetivos de la carrera o del trayecto</p>	<p>Desarrollen criterios de selección de tecnologías y herramientas a utilizar en la realización de los sistemas y entornos de interacción.</p> <p>Articulen sus capacidades de realización con las tecnologías adecuadas y disponibles, los tiempos de producción y los requerimientos del proyecto.</p> <p>Integren principios estéticos a la conceptualización y el desarrollo de proyectos de artes electrónicas.</p> <p>Evalúen la producción considerando los aspectos comunicacionales, estéticos y técnicos, así como los principios de organización involucrados en el trabajo con los medios.</p> <p>Desarrollen capacidades relacionadas con el planeamiento, la organización y la gestión de proyectos.</p>
<p><b>ESTUDIANTES</b></p>	
<p>Características de los alumnos (social / etaria / de formación previa / residen cerca / trabajan):</p>	<p>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.</p> <p>Considerando la heterogeneidad de los potenciales aspirantes se han caracterizado los siguientes perfiles para el proceso de admisión:</p>
	<p>a) Egresados de carreras de grado relacionadas con: arte, comunicación, diseño en general, arquitectura, publicidad, multimedia.</p> <p>b) Egresados de carreras de grado relacionadas con: sistemas, ingeniería, programación y tecnología en general.</p>
<p>Otros comentarios o información</p>	<p>Se otorgará un número limitado de becas, que consisten en la reducción de aranceles de los estudios de maestría.</p>
<p>Sede Centro Cultural Borges, Viamonte esq. San Martín, 3er piso, Ciudad de Buenos Aires. Lunes a miércoles de 18hs a 21.30hs</p> <p>Más información 4314-0022//43117447 borges@untref.edu.ar maestriaenarteselectronicas@untref.edu.ar</p>	

INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB

## 7. UNIVERSIDAD DE CALDAS, FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

DATOS DEL CONTACTO Y FUENTE DE LA INFORMACIÓN:

Lugar: Caldas, Bogotá

E-mail: [info@disenovisual.com](mailto:info@disenovisual.com) / [info@doctoradoendiseno.com](mailto:info@doctoradoendiseno.com)

Fuente de la Información: <http://www.doctoradoendiseno.com/>

Nombre	Universidad de Caldas, Facultad de Artes y Humanidades
Carrera o Curso	Doctorado en Diseño y Creación
Tipo	Doctorado nacional
Ciudad	Caldas
País	Colombia
Inicio actividad	2009
Web	<a href="http://www.doctoradoendiseno.com/">http://www.doctoradoendiseno.com/</a>

### SOBRE LA CARRERA

Descripción breve de la disciplina de estudio	"El programa doctoral en Diseño y Creación que tiene como objeto el estudio de la naturaleza y la práctica del diseño y la creación, a través de la investigación y los procesos interdisciplinarios que se lideran desde el diseño, el arte, las ciencias y las tecnologías, a partir de los grupos de investigación existentes en la Universidad de Caldas, y apoyados en procesos experimentales que han desarrollado otros centros académicos nacionales e internacionales a través de investigaciones originales."
Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradoras	Disciplina integradora: diseño, arte, bio diseño, naturaleza, nuevas tecnologías
Principales objetivos de la carrera o del trayecto	"El programa doctoral en Diseño y Creación que tiene como objeto el estudio de la naturaleza y la práctica del diseño y la creación, a través de la investigación y los procesos interdisciplinarios que se lideran desde el diseño, el arte, las ciencias y las tecnologías, a partir de los grupos de investigación existentes en la Universidad de Caldas, y apoyados en procesos experimentales que han desarrollado otros centros académicos nacionales e internacionales a través de investigaciones originales"
Estructura del programa	El doctorado propone cuatro líneas de Investigación a partir de los Grupos existentes que son: - Interrelación Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología. - Diseño y desarrollo de productos interactivos. - Gestión y transmisión del conocimiento. - Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente.

### ESTUDIANTES

Requisitos de ingreso	Diploma, acta de grado y certificado de notas con promedio aritmético del pregrado.
	Portafolio personal, Certificación de comprensión lectora en inglés avalada por el Departamento de Lenguas de la Universidad de Caldas, Protocolo según formato.

INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB	
Nombre	Universidad de Chile
Carrera o Curso	Magíster en Artes Mediales
Tipo	Magíster nacional - pública
Ciudad	Santiago de Chile
País	Chile
Inicio actividad	2010
Web	<a href="http://www.uchile.cl">http://www.uchile.cl</a>
SOBRE LA CARRERA	
Estructura de la institución	Rector: Prof. Víctor Pérez Vera Jefa de Gabinete Rectoría: Dra. Gloria Riquelme Pino Secretario General: Roberto La Rosa Hernández Secretaria: Pamela Polgatiz Cádiz Vicerrector: Prof. Francisco Martínez Concha Coordinador Magister en Artes Multimediales: Prof. Leonardo Cendoyya
Descripción breve de la disciplina de estudio	"El Programa de Magíster en Artes Mediales se propone a la comunidad como un organismo de creación e investigación destinado a conducir a niveles de relevancia los proyectos de creación autoral en el área de referencia. Aun cuando se prioriza, en él, el horizonte estético-artístico, las competencias que aporta han de ser oportunas, además, para futuros desempeños profesionales de los graduados. Pero, el Magíster brindará, además, una formación especializada a candidatos provenientes de otras disciplinas que puedan desarrollar (con otras metas) sus proyectos basados en las tecnologías de la información. Está previsto dirigirse a candidatos pertenecientes a las áreas de Sociología, Psicología, Antropología, Arqueología, y carreras afines, porque cada vez más intensivamente los procesos de documentación, en estas últimas disciplinas, recurren a registros dinámicos (vídeos) de sus investigaciones. El Magíster será, entonces, un espacio de práctica, crítica y desarrollo de proyectos autóres de arte contemporáneo y de Cibercultura."
Perfil del egresado	"1) Competencias y destrezas: Deberá estar capacitado para proyectar y llevar a cabo obras de su autoría y diseñar estrategias de creación en el área. Deberá estar provisto de una capacidad de aproximación crítica (en lo creativo y teórico) a los 'productos' de este ámbito. 2) Conocimientos y habilidades: Familiaridad con ideas y teorías desarrolladas en el ámbito específico, con literatura pertinente y con las principales posiciones vigentes. Entrenamiento con programas de procesamiento y ejecución (software), en actualización continua. Capacidad de formar equipos multidisciplinarios para la generación de Proyectos ad hoc vinculados a sus necesidades creativas."

Perfil del egresado	3) Tipos de áreas de desempeño: La creación autoral, relacionada con proyectos institucionales y personales; La realización de producciones multimediales con fines investigativos, en las áreas antes enumeradas en: d) Naturaleza del programa. La producción profesional con fines comerciales."
Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradoras	Disciplina Integradora
Estructura del programa de materias o trayecto	I Año Diseño Videográfico Arte / Internet Interactividad Plasticidad de la Banda Sonora digital Programación Física de la Computación Cibercultura Transtética Cursos on-line Estética Digital Arte, Ciencia y Tecnología Creatividad en la Cibercultura Nuevas tendencias en el audiovisual interactivo Microcinema y otras perspectivas del video digital Narrativas no lineales online y offline Imagen digital para medios on y off line Diseño de navegaciones hipermediales Lo sonoro, la interactividad, las formas ampliadas El audiovisual on-line: vídeo digital interactivo en Internet II Año Curso electivo vinculado a la especialidad (ofrecido por otros Programas de Postgrado) Metodología y gestión de proyecto Seminario Protocolo Digital Taller de Proyecto de Grado
Principales objetivos de la carrera o del trayecto	Duración dos años - "Ofrecer instrumentos teóricos de análisis y pautas metodológicas relativos a las nuevas prácticas artísticas con medios informáticos, dentro de un marco de opciones estéticas experimentales. Formar y capacitar realizadores en lo visual, en lo sonoro y lo audio-visual, con la finalidad primordial de que logren concretar producciones autorales en el marco de las Tecnologías de la Información. Promocionar (aportar) las condiciones para un trabajo creativo que pueda homologarse con producciones de orden internacional, a través del circuito de intercambio Iberoamericano".



## ESTUDIANTES

Requisitos de ingreso

Proceso de Selección:

Podrán ingresar al Programa los candidatos que estén en posesión de una Licenciatura o Grado Académico, con una duración mínima de 4 años, conferido por Universidades Nacionales o Extranjeras, cuyo estudios estén relacionados con : Artes, Arquitectura, Diseño, Audiovisual, Teoría de las Artes, Publicidad, Antropología, Sociología, e Ingeniería en Computación.

Entrevista Personal

Antecedentes Curriculares

Fotocopia de Título o Grado

Dossier de trabajos realizados en soporte digital.



INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB

## 8. CHIMBALAB

Datos del contacto y fuente de la información:

Nombre del contacto: Constanza Piña

Lugar: Chile

E-mail: [chimbalab@gmail.com](mailto:chimbalab@gmail.com) / [constanzapinap@gmail.com](mailto:constanzapinap@gmail.com)

Fuente de la Información: <http://www.chimbalab.cl/>

Nombre	Chimbalab
Carrera o Curso	Proyecto-laboratorio orientado a la investigación en Arte y Tecnología.
Tipo	Taller - laboratorio privado
Ciudad	El proyecto es nómade, pero se lleva a cabo mayoritariamente en Chile.
País	Chile y otros
Inicio actividad	2009
Web	<a href="http://www.chimbalab.cl/">http://www.chimbalab.cl/</a>

### SOBRE LA CARRERA/PROGRAMA

Descripción breve de la disciplina de estudio	“Los proyectos desarrollados en Chimbalab se proponen desde un área de investigación específica, determinada por su entorno geográfico socio-cultural y la investigación artística de dispositivos tecnológicos para generar reflexiones sobre la tecnología y su interacción con el usuario. Son de carácter exploratorio, formulando la noción de tecnología como una estrategia e inventiva que propone soluciones y alternativas a un problema que no necesariamente se relaciona a contextos de complejas y altas tecnologías”
Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradoras	Disciplina integrador: arte, arte textil, electrónica, tecnologías.
Principales objetivos de la carrera o del trayecto	“Talleres orientados a la gestación de pequeños talleres prácticos enmarcados en la relación arte-tecnología, específicamente prácticas de hardware hechas a mano o en desuso combinadas con desarrollos de software, buscando generar un vínculo entre procesos con diferentes niveles de complejidad. El programa de cada taller se plantea con el objetivo final de elaborar proyectos colaborativos en conjunto entre los participantes, sean estos artistas, diseñadores, músicos, entre otros”.
Maneras de abordar los contenidos de software	Software libre

### INFRAESTRUCTURA Y TECNOLOGÍA

Espacio en donde se desarrollan las actividades? (cantidad mts2)	Nómade
--	--------

INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB

## 9. FACULTAD DE INGENIERÍA, UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA

Datos del contacto y fuente de la información:

Nombre del contacto: Ingeniero Mario Julian Mora Cardona

Lugar: Cali, Colombia

E-mail: [mjmora@usbcali.edu.co](mailto:mjmora@usbcali.edu.co)

Fuente de la Información: <http://www.usbcali.edu.co>

Nombre	Facultad de Ingeniería. Universidad de San Buenaventura
Carrera o Curso	Ingeniería Multimedia
Tipo	Ingeniería nacional , pública
Ciudad	Cali
País	colombia
Inicio actividad	2008
Web	<a href="http://www.usbcali.edu.co">http://www.usbcali.edu.co</a>

### SOBRE LA CARRERA

Estructura de la institución	Rector: Fray Álvaro Cepeda Van Houten Secretario: Fray Juan de la Cruz Castellanos Alarcón. OFM. Vicerrector: Juan Carlos Flórez Buritica.
Descripción breve de la disciplina de estudio	"Basado en una formación interdisciplinaria, combina asignaturas en los campos de la Ingeniería, el Diseño y la Comunicación. Con una duración de nueve (9) semestres, el programa explora desde una perspectiva teórica y práctica, los campos del Arte Digital Interactivo, Diseño y Desarrollo de Videojuegos, Diseño de Aplicaciones Móviles, Software Educativo, Animación, Producción de Servicios Digitales y Web. El programa tiene un permanente compromiso por consolidar a Cali y el Sur-Occidente de Colombia como un polo de investigación y desarrollo en tecnologías multimedia".
Perfil del egresado	"Profesionales capaces de transformar su realidad; que generen alternativas de solución a los problemas de las organizaciones empresariales; que pongan en acción su capacidad creativa e innovadora; y jalonen las organizaciones productivas para insertarse en los mercados internacionales de una manera protagónica y competitiva".
Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradoras	Disciplina integradora, diseño, comunicación, ingeniería, arte audiovisuales, nuevas tecnologías.
Principales objetivos de la carrera o del trayecto	"Formar profesionales con sólidas bases en Ingeniería, diseño y desarrollo multimedial, capaces de integrar tecnologías digitales, liderar equipos de trabajo interdisciplinario, los cuales, partiendo de su formación como ingenieros, se convertirán en modeladores de procesos y soluciones integrales en las cuales los medios interactivos hacen su aparición".

DOCENTES	
Cantidad estimada de docentes	Permanentes: 4
Perfil docente / tipo de formación	Formados en ingeniería, con especializaciones en robótica, artes multimediales y programación.
ESTUDIANTES	
Inserción laboral de los estudiantes	<p>Puede desempeñarse como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Líder de grupos interdisciplinarios y de proyectos avanzados para el manejo de medios digitales (audio, video, hipertexto, etc.), con espíritu de investigación y profundización en los campos propios de su profesión, en empresas nacionales, multinacionales y con la posibilidad de desempeñarse en esquemas globalizados de teletrabajo.</li> <li>-Consultor en campos de seguridad Informática aplicada a derechos de autor y almacenamiento de archivos multimediales.</li> <li>-Gestor de aplicaciones especiales para la composición, producción artística y musical mediante el procesamiento de señales digitales.</li> <li>-Webmaster, Desarrollador de proyectos Web y de aplicación directa en redes virtuales, comunicación móvil y domótica, es decir, en la aplicación de dispositivos tecnológicos en el hogar.</li> <li>-Investigador en la utilización de medios integrados y soluciones informáticas, comunicacionales y educativas.</li> <li>-Administrador gerencial de empresas de multimedia y alta tecnología.</li> <li>-Productor Ejecutivo, Consultor, Agente de insumos multimediales.</li> <li>-Director Creativo, Director de Arte, Diseñador de Interfaces, Diseñador de Juegos, TV interactiva, Periodismo digital, Diseño y animación de libros digitales y cine animado en 2D y 3D.</li> <li>-Especialista en efectos de voz, sonido, composición musical.</li> <li>-Productor de video y Experto en iluminación y óptica.</li> </ul>
GESTIÓN Y FUNCIONAMIENTO	
Equipamiento tecnológico	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sala Mac: cuenta con 30 computadores Imac de última generación, apoyados por:</li> <li>Pizarra Digital Interactiva</li> <li>Laboratorio de Video</li> <li>Laboratorio de Investigación</li> <li>Laboratorio de Creatividad</li> </ul>

INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB

## 10. UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE MONTERREY

Datos del contacto y fuente de la información:

Lugar: México

Nombre	Universidad Tecnológica de Monterrey
Carrera o Curso	Licenciatura en Animación y Diseño Digital
Tipo	Licenciatura privada
Ciudad	Ciudad de México, Estado de México, Monterrey, Guadalajara, Morelia, Puebla y Queretaro
País	Mexico
Web	<a href="http://www.ruv.itesm.mx/">http://www.ruv.itesm.mx/</a>
<b>SOBRE LA CARRERA</b>	
Estructura de la institución	Rector: Ing. Patricio López del Puerto Vicerrector: Dr. Juan Carlos Enríquez Gutiérrez
Descripción breve de la disciplina de estudio	“Este programa se constituye desde la transversalidad en 3 áreas disciplinarias: arte, tecnología y narrativa. Esta transversalidad se logra mediante proyectos integradores prácticos y multimediáticos, desarrollados a lo largo del programa académico. Se propone una formación artística, tecnológica y de narrativa, que se desempeña con éxito en proyectos interdisciplinarios. El programa consta de 9 semestres llevando materias como: Estética, Dibujo, Arte Contemporáneo y Sociedad, Programación orientada a objetos, Ambientes Virtuales, Interfaces Físicas, Diseño Interactivo, Animación 3D y Estructuras Narrativas”.
Perfil del egresado	“Profesionales con un conocimiento en la multidisciplinariedad del arte, la tecnología y la narrativa, capaz de colaborar en proyectos multidisciplinarios y multiculturales. Debe poder proponer soluciones creativas e innovadoras a las necesidades de comunicación, entretenimiento y divulgación científica, aplicando métodos, procesos y técnicas para generar productos de arte digital. Diseñar proyectos de arte y tecnología desde la conceptualización de la idea hasta la posproducción digital. Planificar, organizar y dirigir cortometrajes de animación integrando equipos de trabajo y utilizando las tecnologías necesarias y adecuadas de manera eficiente. Colaborar con equipos interdisciplinarios para desarrollar aplicaciones interactivas que incluyan juegos, visualización de información e interfaces físicas en contextos como entretenimiento, publicidad, educación, medicina y ciencia.”

Perfil del egresado	<p>“Producir proyectos de arte y tecnología con animación cuadro por cuadro (stop motion, 2D y 3D), procedurales y de captura de movimiento.</p> <p>Trabajar de manera efectiva dentro de equipos multi-disciplinarios y multi-culturales. Aprender por cuenta propia nuevas tecnologías, metodologías, herramientas y estándares en su campo de especialidad.</p> <p>Colaborar en proyectos con temáticas de sustentabilidad para el desarrollo de su comunidad con sentido ético y responsable del entorno social y cultural. Comunicar efectivamente de manera oral y escrita en inglés y español los resultados de proyectos realizados”.</p>
Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradoras	Disciplina tradicional: imagen, sonido, animación, nuevas tecnologías aplicadas a imagen y sonido.
Principales objetivos de la carrera o del trayecto	“La formación artística proporciona alimento creativo al proceso de producción; las bases de ciencias y tecnologías proporcionan las competencias para dominar las herramientas y utilizarlas eficaz y eficientemente en el proceso creativo y técnico del arte digital, y la narrativa fundamenta la creación de la historia que busca expresar el profesional en el área. El egresado tendrá las habilidades técnicas, bajo un enfoque humanista y artístico para generar proyectos de arte y tecnología en todas áreas de aplicación durante 9 Semestres”.
<b>ESTUDIANTES</b>	
Requisitos de ingreso	<p>Tener título de nivel licenciatura (o de estudios equivalentes) para candidatos a ingresar a maestría y además contar con grado de maestría para candidatos a ingresar a doctorado.</p> <p>Tener un promedio general de calificaciones finales, en sus estudios de nivel licenciatura, igual o superior al definido como requisito de admisión para la maestría o doctorado al que desea ingresar.</p> <p>Presentar la Prueba de Admisión a Estudios de Posgrado y obtener el puntaje definido como requisito de admisión para el programa al que se desea ingresar.</p>
Sistema de becas	El Tecnológico de Monterrey a través de su Universidad Tec Virtual ofrece becas para cursar una Maestría en Línea.
Metodologías de enseñanza-aprendizaje	“Participación activa en el proceso de aprendizaje, realizando actividades de autoestudio y colaborativas que permiten un aprendizaje significativo para el desempeño profesional. Actividades de autoestudio: revisión de lecturas, búsqueda de información, realización de tareas, exámenes y ejercicios prácticos. Actividades colaborativas: Interrelación con compañeros de clase como parte importante del proceso de aprendizaje, generando intercambios, ideas y opiniones, proyectos, y trabajo colaborativo”

INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB

## 11. CENTRO CULTURAL PALACIO LA MONEDA

Datos del contacto y fuente de la información:

Nombre del contacto: Enrique Rivera

Lugar: Chile

E-mail: comunicaciones@centroculturallamoneda.cl

Fuente de la Información: <http://www.ccplm.cl>

Nombre	Centro Cultural Palacio La Moneda
Carrera o Curso	Centro Cultural, público
Tipo	Taller estatal
Ciudad	Santiago de Chile
País	Chile
Inicio actividad	2006
Web	<a href="http://www.ccplm.cl">http://www.ccplm.cl</a>

### SOBRE LA CARRERA

Estructura de la institución	Directora Ejecutiva : Alejandra Serrano Madrid Secretaria Dirección : Marcela Saavedra Iturriaga
Descripción breve de la disciplina de estudio	La Fundación Centro Cultural Palacio La Moneda es una fundación de derecho privado sin fines de lucro, cuyo objeto es el desarrollo, estudio, difusión, fomento y conservación de todas las manifestaciones del arte, la cultura y la educación.
Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradora	Disciplina tradicional: artes
Principales objetivos de la carrera o del trayecto	"La Fundación Centro Cultural Palacio La Moneda es una fundación de derecho privado sin fines de lucro, cuyo objeto es el desarrollo, estudio, difusión, fomento y conservación de todas las manifestaciones del arte, la cultura y la educación. Ofrecer a todo público un espacio para el encuentro, la recreación, la formación y el disfrute de la cultura, a través de una programación diversa, de gran valor artístico, cultural y/o patrimonial, nacional y universal. -Contribuir a la consolidación y valorización de la identidad cultural a través del conocimiento y comprensión de las raíces, la historia, la creación, el patrimonio y la diversidad cultural. -Generar en el visitante una experiencia de inserción en la cultura global, que promueva el reconocimiento de rasgos comunes y diferenciadores con otras culturas del mundo. -Promover la convivencia ciudadana y la valorización y respeto de la diversidad cultural. -Generar instancias educativas para los estudiantes relacionados con el patrimonio nacional e internacional".

### INFRAESTRUCTURA Y TECNOLOGÍA

Espacio en donde se desarrollan las actividades? (cantidad mts2)	Tiene una superficie de 7.200 m <sup>2</sup> , contemplando en su base dos salas de exhibición principales de 620 m <sup>2</sup> cada una.
--	--

INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB

## 12. CENTRO CULTURA DE ESPAÑA EN BUENOS AIRES, ARGENTINA

Datos del contacto y fuente de la información:

Nombre del contacto: Emiliano Causa

Lugar: Bs As, Argentina

E-mail: [info@cceba.org.ar](mailto:info@cceba.org.ar)

Fuente de la Información: <http://www.cceba.org.ar>

Nombre	Centro Cultural de España en Buenos Aires - Argentina
Carrera o Curso	MediaLab del CCEBA, privado
Tipo	Taller Laboratorio (gratuitos)
Ciudad	Buenos Aires
País	Argentina (coordinado desde Madrid, España)
Inicio actividad	2008
Web	<a href="http://www.cceba.org.ar">http://www.cceba.org.ar</a>

### SOBRE LA CARRERA

Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradoras	Disciplinas integradoras: actividades de arte, tecnología, nuevos medios, bioarte, imagen, sonido, teoría, etc
Principales objetivos de la carrera o del trayecto	Tiene como objetivo "establecer un espacio de trabajo, producción, investigación y asesoramiento, enmarcados en el campo del Arte y la Tecnología." Desde esta perspectiva esta propuesta "prevé la coordinación de los siguientes espacios: Laboratorio de Producción, Talleres de Arte y Tecnología, Cursos de Formatos Digitales y Seminarios Internacionales".

### GESTIÓN Y FUNCIONAMIENTO

Sistema de financiamiento	Agencia Española de Cooperación Internacional. En estos momentos el programa se encuentra suspendido por problemas de financiamiento
---------------------------	--

### AUTOANÁLISIS

Principales dificultades del proyecto o programa educativo	Financiamiento. En estos momentos se encuentra suspendido el programa.
--	--



INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB

### 13. UNIVERSIDAD DE SAN PABLO

A) ARTES VISUALES CON ORIENTACIÓN EN ARTES MEDIALES

B) MAESTRÍA EN MODELADO DE SISTEMAS COMPLEJOS

Datos del contacto y fuente de la información:

Nombre del contacto:

Lugar: Brasil

Fuente de la Información: [www.eca.usp.br](http://www.eca.usp.br)

[http://www.pos.eca.usp.br/index.php?q=pt-br/artes\\_visuais](http://www.pos.eca.usp.br/index.php?q=pt-br/artes_visuais)

Nombre	Universidad de San Pablo
Carrera o Curso	Artes Visuales con orientación en Artes Mediales
Tipo	Licenciatura privada
Ciudad	San Pablo
País	Brasil
Inicio actividad	1985
Web	<a href="http://www.eca.usp.br">www.eca.usp.br</a> ---- <a href="http://www.pos.eca.usp.br/index.php?q=pt-br/artes_visuais">http://www.pos.eca.usp.br/index.php?q=pt-br/artes_visuais</a>

#### SOBRE LA CARRERA

Descripción breve de la disciplina de estudio	“Área de Concentración: Poéticas Visuales. Líneas de Investigación: Procesos de Creación en Artes Visuales y Multimedia. Área de concentración que privilegia las formas de operar, en un ámbito de proyecto y de proceso, de la obra de arte. Se desenvuelve en torno de dos líneas de investigación, a saber: -Líneas de Investigación: Procesos de Creación en Artes Visuales - Proyecto y ejecución de trabajos en artes visuales, con énfasis en las poéticas; desenvolvimiento de investigaciones tanto teóricas como experimentales sobre procesos artísticos. Líneas de Investigación: Multimedia: Desenvolvimiento de trabajos e investigaciones en arte que relacionan diversos medios por procesos de hibridación; proyectos e investigaciones que envuelven los medios digitales con las creaciones en arte”.
Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradoras	Disciplinas integradoras: artes, nuevas tecnologías, programación (hibrido arte y tecnología).
Estructura del programa de materias o trayecto	El alumno debe tomar cursos de las distintas disciplinas artísticas durante los primeros dos años, y para los últimos dos elige una orientación de estudios más particular; entonces puede optar por multimedia. Materias obligatorias Primer período: Historia del Audiovisual I - Historia del Audiovisual Brasileiro I - Expresión con imágenes y sonidos - Dramaturgia Audiovisual - Radio y Medios Sonoros - Imagen I Segundo período: Imagen II - Dirección I - Sonido I - Administración y Producción Audiovisual I - Montaje/edición - Grafismo electrónico - Dirección de actores I



Estructura del programa de materias o trayecto	<p>Tercer período: Historia del Audiovisual II - Historia del Audiovisual Brasileiro II - Estética y teoría del audiovisual - Roteiro I</p> <p>Cuarto período: Documental I</p> <p>Quinto período: Teoría de los Medios Audiovisuales I - Historia del Audiovisual III</p> <p>Sexto período: Legislación y Mercado Audiovisual I - Historia del Audiovisual Brasileiro III</p> <p>Séptimo período: Análisis de la Producción Audiovisual Contemporánea - Proyecto temático orientado</p> <p>Octavo período: Trabajo de conclusión de curso</p> <p>Materias optativas electivas</p> <p>Tercer período: Introducción a la animación - Radio y Medios Sonoros II - Dirección de actores II</p> <p>Cuarto período: Imagen III - Sonido II -- Dirección II - Administración y Producción Audiovisual II - Dirección de arte</p> <p>Quinto período: Documental II - Estética y Teoría del Audiovisual II - Radio y Medios Sonoros III - Roteiro II - Imagen IV - Montaje/edición II - Interfaces Audiovisuales</p> <p>Sexto período: Sonido III - Teoría de los Medios Audiovisuales II - Historia del Audiovisual IV - Laboratorio de Fotografía - Roteiro III - Montaje/edición III - Dirección III</p> <p>Séptimo período: Seminario temático I - Administración y Producción Audiovisual III - Introducción a la economía - Finalización audiovisual</p> <p>Octavo período: Crítica del Audiovisual IV - Seminario temático II</p> <p>Materias optativas libres</p> <p>Quinto período: Medios y Expresión Audiovisual</p> <p>Sexto período: Comunicación Audiovisual en Educación</p> <p>Octavo período: Economía del Audiovisual Internacional</p> <p>duración: 8 semestres (4 años)</p> <p>carga horaria: 3060 horas</p>
<b>DOCENTES</b>	
Cantidad estimada de docentes	El Departamento de Artes Visuales de la Escuela de Comunicación y Artes de la Universidad de Sao Paulo tiene 25 profesores, de quienes
Perfil docente / tipo de formación	Casi la totalidad cuenta con grado de doctor y todos con el de maestría.

INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB	
Nombre	Universidad de San Pablo
Carrera o Curso	Maestría en Modelado de Sistemas Complejos
Tipo	Maestría privada
Ciudad	San Pablo
País	Brasil
Inicio actividad	1972
Web	<a href="http://each.uspnet.usp.br/sistcomplexos/">http://each.uspnet.usp.br/sistcomplexos/</a>
SOBRE LA CARRERA	
Descripción breve de la disciplina de estudio	“La Maestría en Modelado de Sistemas Complejos (con duración máxima de 30 meses) es un primer programa de posgrado a ser instalado en la Escuela de Artes, Ciencias y Humanidades (EACH). Se trata de un programa interdisciplinar e innovador que tiene por objetivos formar profesionales capaces de llevar adelante técnicas computacionales en problemas aplicados a la salud, la gestión, la política pública, las ciencias sociales y ambientales y de reinterpretar estos problemas a la luz de la ciencia de la complejidad”.
Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradoras	Disciplina integradoras: transdisciplinar, arte, ciencias, tecnologías.
Principales objetivos de la carrera o del trayecto	“El programa debe servir de canal de transición para estudiantes provenientes de áreas de gestión, salud y socio-ambientales (por ejemplo: economía, administración, marketing, gestión pública, sociología, gestión ambiental, biología) con intereses en un entrenamiento en modelado cuantitativo y para estudiantes provenientes de áreas cuantitativas (por ejemplo: matemática, física, computación, ingenierías) interesados en aplicaciones socio-ambientales. Vienen aconteciendo programas semejantes en Europa (por ejemplo: Erasmus Mundus Masters in Complex Systems Science y European Master Programme in System Dynamics), egresados de la Maestría en Sistemas Complejos pueden seguir carreras académicas y doctorados interdisciplinarios o tener atención diferenciada como profesionales de mercado altamente innovadores”.
DOCENTES	
Cantidad estimada de docentes	El Departamento de Artes Visuales de la Escuela de Comunicación y Artes de la Universidad de Sao Paulo tiene 25 profesores, de quienes.
Perfil docente / tipo de formación	Casi la totalidad cuenta con grado de doctor y todos con el de maestría
ESTUDIANTES	
Cantidad estimada de alumnos	En el postgrado actualmente hay 110 alumnos. Aproximadamente 50 pertenecen al nivel de doctorado (4 años de duración) y 60 al nivel de maestría (2 años y medio de duración).

Metodologías de enseñanza-aprendizaje	"Ambos estudios de posgrado están divididos en dos áreas: la de poéticas visuales, que corresponde a la producción artística y que a su vez se subdivide en prácticas artísticas contemporáneas; y por otro lado, multimedia. La segunda área es la de Teoría y Enseñanza del arte. El alumno de posgrado es admitido con un proyecto que debe focalizarse en una línea de investigación específica. En estudios de carrera, de pregrado, el alumno debe tomar cursos de las distintas disciplinas artísticas durante los primeros dos años, y para los últimos dos elige una orientación de estudios más particular; entonces puede optar por multimedia".
---------------------------------------	---

INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB

## 14. UNIVERSIDAD FEDERAL DE BAHÍA

A) ARTES Y TECNOLOGÍAS CONTEMPORÁNEAS (LICENCIATURA INTERDISCIPLINAR EN ARTES)

B) MAESTRÍA EN ARTES VISUALES

Datos del contacto y fuente de la información:

Lugar: Brasil

Fuente de la Información: <http://www.ihac.ufba.br/portugues/>

<http://www.mav.ufba.br/>

Nombre	Universidad Federal de Bahía
Carrera o Curso	Artes y tecnologías contemporáneas. (Licenciatura Interdisciplinaria en Artes)
Tipo	Licenciatura estatal, pública
Ciudad	San Pablo
País	Brasil
Web	<a href="http://www.ihac.ufba.br/portugues/">http://www.ihac.ufba.br/portugues/</a>

### SOBRE LA CARRERA

Descripción breve de la disciplina de estudio	El área de concentración en el arte contemporáneo y la tecnología es un plan de estudios de especialización que ofrece a los estudiantes de la licenciatura conocimientos interdisciplinarios en el campo de las artes con la mediación tecnológica. A pesar de ofrecer una organización curricular con un horizonte claro de especialización, el área de concentración no pierde la dimensión interdisciplinaria sino que integra el conjunto de las prácticas pedagógicas en plena consonancia con el contenido del IB de Artes, Humanidades, Ciencia y Tecnología.
Perfil del egresado	El curso permitirá al alumno actuar artística, técnica, reflexiva, analítica y críticamente en varias líneas contemporáneas. Los componentes curriculares obligatorios en todos los semestres, permitirán la conceptualización y la formación técnica y, a través de los componentes electivos, los estudiantes pueden conducirse hasta el campo artístico de interés.
Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradoras	Disciplinas integradoras/interdisciplinarias.
Estructura del programa de materias o trayecto	Materias obligatorias Artes y Electrónica Comprensión de los circuitos eléctricos, análisis esquemático y conocimientos básicos del funcionamiento de los componentes electrónicos, dispositivos, componentes electrónicos y transductores aplicado a las artes, ingeniería del sonido, etc). Laboratorio de Arte Interactivo: Arte y Electrónica

<p>Estructura del programa de materias o trayecto</p>	<p>El desarrollo técnico de los proyectos artísticos interactivos electrónicos enfocados en las interfaces hombre-máquina.</p> <p>Lenguajes y ambientes de programación en artes</p> <p>Introducción a los lenguajes de programación enfocados en los entornos de desarrollo específicos para la creación artística.</p> <p>Laboratorio de Arte Interactivo: Arte e Interfaces</p> <p>Conocimiento conceptual y técnico sobre el uso de sensores (acelerómetro, infrarrojos, sonido, etc.) y protocolos (MIDI, OSC, Arduino, etc.) articulados a sistemas interactivos aplicados en proyectos artísticos.</p> <p>Sistemas digitales en arte</p> <p>Nociones básicas sobre procesamiento digital de la información sensorial (sonido, imágenes y datos) para la adquisición y procesamiento de la información aplicada a proyectos artísticos.</p> <p>Creación en artes y tecnologías interactivas</p> <p>Diseño, investigación, desarrollo e implementación de proyectos de colaboración orientados a la creación de tecnología de última generación (instalaciones, performance, WebArt, videoarte, videojuegos, tecnologías móviles, etc.).</p> <p>Optativas</p> <p>Arqueología de las artes y la tecnología</p> <p>Panorama sobre las nuevas configuraciones artísticas en el contexto de la cultura digital que comprende el arte con la mediación tecnológica a partir de la fundamentación filosófica, analítica y reflexiva.</p> <p>Temas especiales en Artes y tecnologías contemporáneas</p> <p>Reconocimiento y práctica de los lenguajes de programación abordando visualización de datos, remezcla de contenidos audiovisuales y experimentación con dispositivos de interacción humana (controles de videojuegos, tabletas, MIDI, etc.).</p> <p>Tecnologías de información y las artes</p> <p>Definiciones sobre Comunicación y Tecnología de la Información y su aplicación en las artes, abordando principios de funcionamiento de los ordenadores, sistemas operativos, redes y técnicas de producción colaborativas en arte y tecnología.</p>
<p>Principales objetivos de la carrera o del trayecto</p>	<p>El área de concentración en el arte contemporáneo y la tecnología tiene la intención de preparar los proyectos artísticos de los estudiantes en las siguientes áreas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactividad sonora y visual para espectáculos escénicos interactivos para cualquier campo de las artes o para las nuevas configuraciones que se encuentran en el arte contemporáneo</li> <li>• Desarrollo y aplicación de sistemas virtuales (animación, captura de movimiento, juegos, realidad virtual, Second Life, webart, etc.)</li> </ul>

Principales objetivos de la carrera o del trayecto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicabilidad de dispositivos interactivos utilizando sensores (movimiento, aceleración, ultrasonidos, infrarrojos, etc.) para espectáculo escénico, instalación, sistemas de red (telemática, webart, etc.) y para las nuevas configuraciones artísticas surgidas en la contemporaneidad</li> <li>• Desarrollo y aplicación de tecnologías de la información y la comunicación (artes telemáticas - realizada en zonas geográficamente distintas unidas por redes de información, artes para GPS, 3G, tecnología móvil)</li> <li>• Multimedia para diversos medios (video arte, video instalación, video danza, video para ipod, móvil, Internet y televisión digital, etc.)</li> <li>• Procesamiento de la música y la imagen (edición, montaje, ingeniería de sonido, etc)</li> <li>• Estudios teóricos y análisis crítico sobre las nuevas configuraciones artísticas emergentes (nanoarte, arte transgénico, bioarte, etc.)</li> <li>• Análisis y síntesis de contenidos digitales y realización, dirección y análisis de proyectos que involucran medios digitales y arte.</li> </ul>
--	--

INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB	
Nombre	Universidad Federal de Bahía
Carrera o Curso	Maestría en Artes Visuales
Tipo	Maestría estatal, Publica
Ciudad	San Pablo
País	Brasil
Web	<a href="http://www.mav.ufba.br/">http://www.mav.ufba.br/</a>
SOBRE LA CARRERA	
Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradoras	Disciplinas integradoras/interdisciplinarias

INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB

## 15. UNIVERSIDAD FEDERAL DE SANTA MARÍA (UFSM)

A) MÚSICA Y TECNOLOGÍA

B) LABINTER - LABORATORIO INTERDISCIPLINAR INTERACTIVO

Datos del contacto y fuente de la información:

Nombre del contacto: Andréia Machado Oliveira

Lugar: Brasil

Fuente de la Información: <http://www.ufsm.br/cal/index.php/cursos/graduacao/37-musica-e-tecnologia-bacharelado>

Nombre	Universidad Federal de Santa Maria (UFSM)
Carrera o Curso	Música y Tecnología
Tipo	Licenciatura estatal
País	Brasil
Inicio actividad	Planeado desde 2007 e implementado en el año 2011.
Web	<a href="http://www.ufsm.br/cal/index.php/cursos/graduacao/37-musica-e-tecnologia-bacharelado">http://www.ufsm.br/cal/index.php/cursos/graduacao/37-musica-e-tecnologia-bacharelado</a>

### SOBRE LA CARRERA

Título	Grado
Descripción breve de la disciplina de estudio	El curso de Música y Tecnología es una de las novedades en la lista de UFSM graduaciones. Con una innovación curricular en el país, el curso dura cinco años y las clases son diurnas. Está centrado en el conocimiento de las tecnologías digitales y analógicas que participan en la producción y grabación de música.
Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradoras	Disciplinas integradoras/interdisciplinarias
Principales objetivos de la carrera o del trayecto	El curso tiene como objetivo capacitar al músico para que utilice la tecnología adecuada en su desempeño profesional, y que pueda actuar como operador de grabación de audio y de refuerzo de sonido, productor / director musical, experto en síntesis de sonido y en la creación de nuevos timbres. Este profesional será capaz de trabajar en la grabación, compañías de refuerzo de sonido, radio y TV y edición de sonido.

INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB

Nombre	Universidad Federal de Santa Maria (UFSM)
Carrera o Curso	LabInter - Laboratorio Interdisciplinar Interactivo
Tipo	Taller laboratorio estatal
País	Brasil
SOBRE LA CARRERA/PROGRAMA	
Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradoras	Disciplina integradora/transdisciplinar

INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB

## 16. UNIVERSIDAD FEDERAL DE RECONCAVO DE BAHÍA

- A) GRADO EN ARTES VISUALES
- B) GRADO EN CINE Y AUDIOVISUAL

Datos del contacto y fuente de la información:

Lugar: Brasil

Fuente de la Información: <http://www.ufrb.edu.br/artesvisuais>

Nombre	Universidad Federal de Reconcavo de Bahía
Carrera o Curso	Grado en Artes Visuales
Tipo	Licenciatura estatal
Ciudad	Bahía
País	Brasil
Inicio actividad	2010
Web	<a href="http://www.ufrb.edu.br/artesvisuais">http://www.ufrb.edu.br/artesvisuais</a>

### SOBRE LA CARRERA

Perfil del egresado

Un artista visual tradicionalmente produce trabajos específicos de escultura, pintura, grabado, diseño, fotografía, videoarte, web art y body art. Se desenvuelve en performances y prepara instalaciones artísticas para exposiciones en galerías, museos, colecciones, espacios públicos y privados. Adicionalmente, atiende pedidos de representación de escenas, grafitis, decoración de ambientes, construcción de objetos y figuras bi y tridimensionales para utilización en eventos culturales, educativos, publicitarios y empresariales. Los conocimientos de historia del arte y de estética, aliados con las habilidades de ejecución visual son aplicados en funciones de dirección de arte; animación; planeamiento y ejecución de escenarios, videografismos, maquetas, mockups, escenarios para cine, teatro, televisión y vídeo; creación y ejecución de ilustraciones, historietas, tapas de libros; editoriales y diagramación en empresas periodísticas y de medios impresos; trabajos con DVD, multimedia y sitios de internet en productoras de medios electrónicos. Profesionales en las Artes Visuales poseen un vasto campo de acción y de encuentro con otras áreas como Comunicación, Publicidad, Marketing, Publicaciones, Periodismo, Televisión, Cine, Teatro, Fotografía, Diseño Gráfico, Diseño de Productos, Arquitectura, Decoración, Ingeniería, Salud y Educación. El curso de la Licenciatura en Artes Visuales habilita al profesional para la producción, investigación y gestión crítica del área. Esta formación teórica y práctica diversa ofrece una inserción en el mercado laboral en condiciones privilegiadas para el ejercicio de actividades artísticas.



Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradoras	Disciplinas tradicionales
Estructura del programa de materias o trayecto	<p>Área: Artes          Título: Licenciado en Artes Visuales          Duración: 8 semestres          Turno: Noche</p> <p>Área: Ciencias Socialmente Aplicables          Título: Licenciatura en Cine y Audiovisual          Duración: 8 semestres          Turno: Día</p>

INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB	
Nombre	Universidad Federal de Reconcavo de Bahía
Carrera o Curso	Grado en Cine y Audiovisual
Tipo	Licenciatura estatal, publica
Ciudad	Bahía
País	Brasil
Web	<a href="http://www.ufrb.edu.br/cinema/">http://www.ufrb.edu.br/cinema/</a>
SOBRE LA CARRERA	
Descripción breve de la disciplina de estudio	El curso de Cine y Audiovisual con énfasis en Documental forma un profesional con dominio en los lenguajes y amplia visión en el campo de la estética y la técnica del cine y el audiovisual, en particular, el documental. El campo profesional incluye las áreas de producción, guión, dirección, fotografía, edición / montaje, escenografía, diseño de vestuario, animación, infografía y sonido de los productos audiovisuales en distintos géneros y formatos, en particular el registro de la narración documental. Duración 8 semestres
Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradoras	Disciplinas tradicionales, imagen, audiovisual, cine, sonido

INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB

## 17. ESCUELA DE ARTES VISUALES DEL PARQUE LAGE

Datos del contacto y fuente de la información:

Nombre del contacto: Tina Velho

Lugar: Brasil

Fuente de la Información: (entrevista en <http://insularesdivergentes.org/node/52>)

Nombre	Escuela de Artes Visuales del Parque Lage
Carrera o Curso	NAT (Núcleo Arte y Tecnología), Programa de Residencia para Artistas
Tipo	Laboratorio medial - Cursos
Ciudad	Río de Janeiro
País	Brasil
Inicio actividad	2008
Web	<a href="http://www.nat-eav.art.br">http://www.nat-eav.art.br</a>

### SOBRE LA CARRERA

Estructura de la institución	Laboratorio medial que desde 2006 cuenta con el apoyo de Oi Futuro. Las principales actividades que desarrollan son investigación, enseñanza y producción en la intersección de arte y tecnologías de comunicación con énfasis en redes virtuales y medios móviles. Desarrollan distintos programas de actividades. Como parte de la EAV, dictan distintos talleres y cursos presenciales y a distancia, con pago de matrícula, para estudiantes a los que les interese el trabajo con arte y tecnología.
Descripción breve de la disciplina de estudio	Programa de residencias para artistas que trabajan con redes y medios móviles; llevan dos por año, les dan apoyo técnico, artístico, acceso al laboratorio y uso del equipamiento, además de algo de dinero. Programa Enseño Arte Rede junto con un artista invitado con el que desarrollan un proyecto en los laboratorios del programa Tonomundo de Oi. El artista propone a los alumnos y profesores de la red una serie de actividades con las que crearán una obra colectiva y colaborativa, que generalmente implica el registro con medios móviles de la cotidianidad de los niños. La actividad se centraliza en un portal web desarrollado por NAT en el que además hay material de apoyo didáctico. NAT organiza muestras, ciclos de intervenciones urbanas y jornadas de arte y tecnología. NAT también aloja un grupo de investigación compuesto por artistas.
Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradoras	Disciplinas integradoras/interdisciplinarias

INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB

## 18. INSTITUTO SERGIO MOTTA

Datos del contacto y fuente de la información:

Nombre del contacto: Renata Motta y Camila Duprat Martins

Lugar: Brasil

Fuente de la Información: (entrevista en <http://insularesdivergentes.org/node/55>)

Nombre	Instituto Sergio Motta.
Carrera o Curso	Oficina de Procesos Creativos e Tecnología.
Tipo	Talleres y cursos gratuitos
Ciudad	Sao Paulo
País	Brasil
Inicio actividad	2000
Web	<a href="http://www.ism.org.br">http://www.ism.org.br</a>

### SOBRE LA CARRERA

Estructura de la institución	<p>El Instituto Sergio Motta es una institución que trabaja con tecnología y creatividad. Lleva adelante distintas actividades: el premio Sergio Motta, el Festival Conexiones Tecnológicas, Territorios Recombinantes, Festivales On-line y Simposios. El proyecto más conocido del instituto es el Premio de Arte y Tecnología que para 2010 ya tiene ocho ediciones cumplidas; es el principal instrumento de fomento y de reconocimiento a producciones de arte y tecnología en el Brasil. El Festival Conexiones Tecnológicas, que se realiza cada dos años, está dirigido específicamente a alumnos universitarios de carreras de grado relacionadas con el arte y el diseño o con la ingeniería, las ciencias de la computación, la comunicación o la arquitectura. Los alumnos pueden presentar sus proyectos que deben abordar cuestiones artísticas y tecnológicas y que normalmente son sus proyectos de graduación. Estos proyectos son subidos y discutidos en una plataforma on-line por profesores, críticos especializados y artistas.</p> <p>Luego se realiza un evento presencial al que asisten quienes presentaron proyectos. Este evento está marcado por una serie de debates y charlas. Así, el festival implica difusión de las obras y también actividades de formación. Los festivales HTTP se llevan adelante en el ámbito de internet y son montados en redes y plataformas de la web 2.0. Están dirigidos a una producción más creativa que artística. Son varios festivales: el de video se realiza en YouTube; el de Tegn, en Delicious; el de sonido, en MySpace; y el de fotografía, en Flickr. Estos festivales tienen una propuesta temática que normalmente autorremite o direcciona al mundo de la tecnología, las telecomunicaciones y sus modos de uso.</p>
------------------------------	--

Estructura de la institución	Por último, el proyecto Territorios Recombinantes es una serie de encuentros itinerantes que se llevan a cabo en el interior del país entre artistas que trabajan con medios electrónicos y especialistas que analizan sus proyectos de una manera crítica. La convocatoria es abierta pero con selección previa. Todas las actividades del instituto son gratuitas.
Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradoras	Disciplinas integradoras/interdisciplinarias
<b>GESTIÓN Y FUNCIONAMIENTO</b>	
Sistema de financiamiento	Las asociaciones entre los sectores público, privado y la sociedad civil permite la articulación y el intercambio entre los diferentes sectores de la sociedad con el fin de democratizar el acceso a la cultura y las nuevas tecnologías. Las personas y empresas pueden participar realizando una donación directa o beneficiados por las leyes de incentivos fiscales a la cultura.

INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB

## 19. UNEARTE (UNIVERSIDAD NACIONAL DE EXPERIMENTACIÓN DE LAS ARTES)

Datos del contacto y fuente de la información:

Nombre del contacto: Ana Moreno

Lugar: Venezuela

E-mail: anaalexmoreno@yahoo.com

Fuente de la Información: <http://www.unearte.edu.ve/>

Nombre	UNEARTE (Universidad Nacional Experimental de las Artes)
Carrera o Curso	Licenciatura en Artes Audiovisuales
Tipo	Licenciatura pública
País	Venezuela
Inicio actividad	2008
Web	<a href="http://www.unearte.edu.ve/">http://www.unearte.edu.ve/</a>

### SOBRE LA CARRERA

Estructura de la institución	Surge con el fin de reivindicar los procesos relacionados con la intuición, imaginación, sensibilidad, sentimiento y emoción como elementos fundamentales de la experiencia del arte, entendiendo que la enseñanza y la valoración de éstas son parte indispensable en el proceso de construcción de ciudadanía con vocación humanista. La UNEARTE contribuye con espacios para el intercambio cultural y artístico entre nuestros pueblos, propicia la formación integral, el conocimiento, el saber y la praxis artística en todas sus manifestaciones, formas y enfoques, además, busca desarrollar el potencial creativo de los participantes garantizando el carácter plural y la vocación de servicio social de la institución. La Universidad Nacional Experimental de las Artes, como red nacional, ofrece la posibilidad de desarrollar áreas de conocimiento vinculadas con las artes, convocar el talento humano necesario para enriquecer los programas de formación, conformar y vigorizar comunidades concentradas en la investigación, contribuir con el desarrollo profesional de los docentes, impulsar redes de innovación y mejoramiento de los programas académicos, producción de textos y materiales educativos en el ámbito de las artes plásticas, la danza, la música, el teatro, las artes audiovisuales y la educación para las artes.
Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradoras	Disciplinas tradicionales, imagen, sonido, audiovisual.

INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB

## 20. ULA (UNIVERSIDAD DE LOS ANDES)

Datos del contacto y fuente de la información:

Nombre del contacto: Ana Moreno

Lugar: Venezuela

Fecha: 7 de agosto de 2012

E-mail: anaalexmoreno@yahoo.com

Fuente de la Información: <http://www.unearte.edu.ve/>

Nombre	ULA (Universidad de los Andes)
Carrera o Curso	Licenciatura en Artes Visuales
Tipo	Licenciatura pública
País	Venezuela
Web	<a href="http://www.arte.ula.ve/licenciatura_arte.php">http://www.arte.ula.ve/licenciatura_arte.php</a>

### SOBRE LA CARRERA

Descripción breve de la disciplina de estudio	La Facultad de Arte ofrece actualmente las Licenciaturas en Artes Visuales, Diseño Gráfico, Actuación y Música. El período académico de las carreras es de 10 semestres (5 años). Actualmente se están desarrollando los proyectos de creación de la Licenciatura en Danza, así como las menciones de Composición y Musicología en la Escuela de Música, además del programa de Especialización en Musicoterapia. La Facultad y la Universidad, a través de sus organismos docentes y administrativos promueven la interrelación entre las asignaturas y talleres de las licenciaturas existentes y, al mismo tiempo, el diseño y la creación de nuevas Licenciaturas vinculadas a las expectativas y aspectos contemporáneos de las artes y la cultura. Los recorridos curriculares de Artes Visuales y Diseño Gráfico mantienen su especificidad en relación al perfil de egreso pero comparten asignaturas obligatorias y optativas a lo largo de las carreras cuyo objetivo es la búsqueda de la interrelación e integración de conocimientos y prácticas. Los egresados de estas dos licenciaturas comparten varias áreas cognoscitivas y adquieren un bagaje de conocimientos teórico-prácticos comunes orientados a la invención y creación de nuevas propuestas y productos en artes visuales y diseño gráfico. En el caso de la Licenciatura en Música se otorgan dos menciones: Ejecución Instrumental y Dirección Coral.
Perfil del egresado	El egresado de la Facultad de Artes posee un perfil flexible, dinámico y abierto de carácter ergonómico, abierto a las posibilidades de combinación e integración de conocimientos teórico-prácticos que le permiten acoplarse al entorno sociocultural y profesional con altos niveles de competencia y de creatividad.

Perfil del egresado	La meta en relación al perfil del egresado no es solamente generar un profesional que posea los conocimientos suficientes para acoplarse a las demandas del mercado de trabajo, sino, sobre todo, que sea capaz de innovar las relaciones y los productos existentes y al mismo tiempo posea una capacidad de transformación material y conceptual en relación a la dinámica de la sociedad y la cultura. Las diversas licenciaturas se inscriben, antes de progresar en sus respectivas especificidades, en el ámbito general del pensar y del hacer artístico promoviendo la capacidad de creación y transformación.
Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradoras	Disciplinas tradicionales
Estructura del programa de materias o trayecto	<p>Duración de la carrera: 5 años.</p> <p>Semestre 1: Modelado - Color - Historia general del arte - Taller de literatura.</p> <p>Semestre 2: Fundamentos del diseño 1 - Sistemas de representación Dibujo analítico - Pensamiento Universal.</p> <p>Semestre 3: Fundamentos del diseño 2 - Sistemas de impresión - Dibujo y color - Lenguaje y comunicación.</p> <p>Semestre 4: Diseño tridimensional 1 - Fotografía 1 - Teoría del arte y del diseño - Historia del arte moderno y contemporáneo.</p> <p>Semestre 5: Expresión tridimensional 1 - Dibujo 1 - Historia del arte latinoamericano - Metodología de la investigación.</p> <p>Semestre 6: Color 2 - Grabado 1 - Expresión fotográfica - Dibujo 2 - Optativa 1.</p> <p>Semestre 7: Expresión tridimensional 2 - Dibujo 2 - Semiología de la imagen.</p> <p>Semestre 8: Dibujo 4 - Grabado 2 - Historia del arte venezolano - Optativa 2 - Pasantía.</p> <p>Semestre 9: Trabajo de grado - Serigrafía - Estética - Optativa3.</p> <p>Semestre 10: Trabajo de grado - Seminario.</p> <p>Cursos extracurriculares          Ilustrador Básico. Facilitador: Lic. Martha Lleras          El Arte en el Cine. Facilitador: Prof. Raul Hernández</p>

Estructura del programa de materias o trayecto	Fotografía Still Life. Facilitador: Prof. Raul Hernández Photoshop Básico. Facilitador: Prof. Rubén Bressan Fotografía Básica. Facilitador: Prof. Luís Trujillo Fotografía Digital. Facilitador: Prof. Donna Caminos
<b>DOCENTES</b>	
Perfil docente / tipo de Formación	La actividad docente de la Facultad de Artes establece una dinámica de relaciones inter y multidisciplinares entre los contenidos de las asignaturas. Hace énfasis en los procesos de creación artística y sus necesarias o posibles interrelaciones con las otras ciencias y disciplinas, a fin de garantizar el trazado de un perfil de egresado de carácter abierto y acorde al contexto sociocultural e histórico. Al mismo tiempo, se permite al estudiante el acceso crítico a las corrientes y tendencias artísticas locales y universales a través de una formación concebida como coparticipación alumno-profesor. En este sentido el modelo docente de Facultad es la expresión de una actividad investigativa y creadora y no como una forma escolarizada tradicional según modelos normativos rígidamente institucionalizados. Se promueve la reflexión y una praxis creativa e innovadora a partir de un modelo de enseñanza-aprendizaje que interrelacione continuamente la teoría y la práctica. Se insiste en promover un mayor acercamiento sensible y crítico a la realidad histórica y artística involucrando progresivamente al estudiante con su medio y su cultura. Al mismo tiempo, se promueven investigaciones a partir de realidades y objetos novedosos para aproximarse a las específicas dimensiones estéticas de las artes y del diseño gráfico contemporáneo. La docencia se organiza y tiende al diseño de programas de estudios multidimensionales y flexibles permitiendo la posibilidad de establecer relaciones cambiantes entre las áreas o espacios de conocimiento y la movilidad y elección particular de cada estudiante.
Áreas de trabajo de los proyectos de investigación llevados a cabo por docentes	Campos de la Investigación La investigación es definida como proceso esencialmente productor de nuevos conocimientos y prácticas de carácter fundamentalmente heurístico e innovador. Insertada dentro de los esquemas, procedimientos programáticos y objetivos del Consejo de Desarrollo Científico, Humanístico y Técnico, la Investigación en Artes Visuales, en Diseño gráfico y en Artes Escénicas aborda las las siguientes áreas: I. Área de Investigación en Artes Visuales: Esta área, así como también las otras áreas de investigación, comprendería dos sub-áreas, una orientada hacia la reflexión teórica e histórica propiamente dicha y una sub-área orientada a la investigación a través de la experimentación misma de la imagen visual o plástica.



<p>Áreas de trabajo de los proyectos de investigación llevados a cabo por docentes</p>	<p>En este sentido, si tradicionalmente se concibe buena parte de la investigación como un proceso adscrito a la producción de textos monográficos o ensayos de investigación es también legítimo considerar todos los diferentes campos y niveles del hacer artístico como un espacio susceptible para la experimentación, la configuración de hipótesis de trabajo o la construcción de modelos y categorías de análisis aplicables a la creación y producción de lo visual y lo plástico. Al mismo tiempo, estos procesos y metodologías de investigación aplicables a nivel de la praxis de las artes, se ajustan a los requisitos y formatos institucionales pero también promueven modificaciones y cambios a nivel de nuevas metodologías de la investigación.</p> <p>La investigación en Artes Visuales y del Diseño Gráfico se subdivide en principio en procesos metodológicos de investigación de orden horizontal o dentro de cada disciplina o campo de trabajo y procesos de investigación de orden vertical que atraviesen dos o más campos de trabajo:</p> <p>Ejes de la Investigación:</p> <p>II. Area de Investigación en Artes Escénicas( Teatro y Danza):</p> <p>Esta área estaría conformada por un extenso campo de investigación organizado alrededor de las artes teatrales y las artes del movimiento:</p> <p>Ejes de la Investigación:</p> <p>III. Areas de investigación en Fotografía y Medios audiovisuales:</p> <p>En esta área se plantean un conjunto de áreas de investigación particulares e interdisciplinarias en relación a las dimensiones significantes , estéticas y comunicativas de la imagen y el sonido a nivel de lo fotográfico , lo cinematográfico y lo televisivo, sin excluir otro tipo de temas de investigación vinculados a esta problemática:</p> <p>Ejes de la Investigación:</p> <p>La investigación en la facultad de artes como proceso de integración y de exploración vertical de orden Interdisciplinario.</p> <p>Una modalidad de notable interés se cumple cuando las investigaciones se realizan en un orden transversal o vertical (interdisciplinarios y multidisciplinarios) intentando articular e integrar problemas teóricos y del hacer propios a cada área del conocimiento y la praxis de las artes y del diseño gráfico.</p> <p>En este sentido se promueve un proceso de investigación vinculado a los objetivos académicos de la Facultad y a la orientación académica de los departamentos.</p>
--	--

ESTUDIANTES	
Características de los alumnos	La Facultad de Arte dispone de un espacio relevante para la participación activa y permanente de sus alumnos. Además de promover, a través del Consejo de Facultad y los Departamentos las actividades socioculturales y fomativas del Centro de estudiantes.
Características de los alumnos	Se diseñan programas semestrales y complementarios de las actividades docentes orientadas a proyectos de extensión, servicio comunitario y programas de cooperación interfacultades. Además de participar a nivel de preparadores y becas-trabajo en los diversos departamentos de la Facultad nuestros alumnos tienen la alternativa de formar parte de programas de pasantías profesionales a nivel internacional a través de convenios ya extablecidos con empresas y organismos de formación en el campo de las artes y el diseño.
AUTOANÁLISIS	
Vínculo con la comunidad	<p>La Facultad de Arte se encuentra en la ciudad de Mérida, capital de estado de una región tradicionalmente vinculada a la cultura andina. La ciudad de Mérida data del año 1558, cuando fue fundada por el Capitán español Juan Rodríguez Suárez y se encuentra a una altitud de 1600 m.s.n.m., con una morfología característica de los pueblos andinos, donde conviven valores tradicionales asociados con su cultura. Por otra parte, La Universidad de los Andes ha jugado un papel muy importante en la construcción de la ciudad y en el desarrollo de su urbanismo ya que el campus universitario es la propia ciudad, estableciendo una unión indisoluble Ciudad-Universidad.</p> <p>Sus edificaciones, centros y núcleos académicos y de extensión ocupan zonas urbanas históricas y también áreas relativamente alejadas de la trama central permitiendo una buena accesibilidad y la creación de un ambiente adecuado para los estudios de las artes y del diseño gráfico.</p> <p>La ciudad y la región han sido tradicionalmente ricas y prolíficas en el campo de las artes y sus habitantes sostienen y promueven una intensa red de actividades y eventos artísticos vinculados a la cultura local e internacional. En este entorno que combina una especial configuración espacial hacia el paisaje andino y sus tradiciones con una continua e intensa transferencia de información en relación a la cultura y las artes contemporáneas se localiza la Facultad de Arte.</p>

INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB

## 21. UNIVERSIDAD DE ZULIA – FACULTAD EXPERIMENTAL DE ARTE, ESCUELA DE ARTES ESCÉNICAS Y AUDIOVISUALES

Datos del contacto y fuente de la información:

Nombre del contacto: Ana Moreno

Lugar: Venezuela

Fecha: 7 de agosto de 2012

E-mail: anaalexmoreno@yahoo.com

Fuente de la Información: <http://www.feda.luz.edu.ve/>

Nombre	Universidad del Zulia - Facultad Experimental de Arte, Escuela de Artes Escénicas y Audiovisuales
Carrera o Curso	Licenciatura en Artes Visuales
Tipo	licenciatura pública
Ciudad	Maracaibo
País	Venezuela
Web	<a href="http://www.feda.luz.edu.ve/">http://www.feda.luz.edu.ve/</a>
<b>SOBRE LA CARRERA</b>	
Descripción breve de la disciplina de estudio	Tiene una duración de 5 años. Asume la función de formar de manera rigurosa a un artista integral con énfasis en algún área específica de las artes escénicas y audiovisuales, capaz de responder a las exigencias planteadas en los planes de desarrollo artístico y social nacionales y regionales.
Perfil del egresado	Este profesional está capacitado para: La creación dancística, teatral y audiovisual - Manejar medios técnicos y tecnologías, medios de comunicación y de información - El uso de medios tecnológicos para el manejo y registro de la información - Evaluar, valorar y hacer crítica de la producción coreográfica, escénica o corporal - Transmitir técnicas, conocimientos y experiencias con base a modelos integrales de la danza y de las transmisiones pedagógicas creativas.
Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradoras	Disciplinas tradicionales
Estructura del programa de materias o trayecto	Esta escuela contempla tres (3) menciones detalladas a continuación: Mención DANZA: Fomentar la conciencia del cuerpo a partir de la contextualización de la danza en su función esencialmente humana de desarrollo expresivo integral Ofrecer conocimientos de la práctica y teoría de la danza en integración con las otras artes y ciencias Inducir a la aplicación del uso creativo de los conocimientos, en función del desarrollo de la danza a nivel regional, nacional e internacional

<p>Estructura del programa de materias o trayecto</p>	<p>Orientar sobre una formación integral artística y cultural en artes y ciencias que ofrezcan bases más firmes en investigación y comprensión de técnicas de cuerpo que sean fundamentales para la vida de nuestras culturas y que puedan servir a ampliar los horizontes de su vida personal y desempeño profesional</p> <p>Mención TEATRO:</p> <p>Incentivar la disciplina del entrenamiento físico del actor basado en la integración corpo-vocal</p> <p>Otorgar suficiente conocimiento en técnicas de actuación y criterio teórico práctico para la construcción de personajes</p> <p>Ofrecer recursos teóricos, analíticos y reflexivos para la interpretación de un texto dramático y su relación con los diversos códigos semióticos del espectáculo, incluido el actor</p> <p>Dotar de valores y destrezas que le permitan relacionarse con los integrantes de una labor artística esencialmente humana y colectiva</p> <p>Hacer especial énfasis en las técnicas de creación contemporánea sin menoscabar y más bien reflejar la identidad de nuestro contexto cultural imaginario y real.</p> <p>Mención AUDIOVISUAL:</p> <p>Dotar de herramientas útiles para el dominio tanto de las producciones audiovisuales (fotografía, cine, televisión) vistas como producciones artísticas como de las técnicas aplicadas a los espectáculos (sonido, iluminación, escenografía, dirección de arte, dirección técnica) a cada una de las expresiones de las artes escénicas</p> <p>Ofrecer un espacio para creadores y técnicos de las artes audiovisuales teniendo como objetivo la formación profesional y la discusión crítica de alto nivel</p> <p>Responder a las necesidades académicas de docencia, investigación y extensión asegurando la dirección artística, técnica y personal que genere un equipo técnico y unidades de producción desde su formación universitaria.</p>
<p>Principales objetivos de la carrera o del trayecto</p>	<p>Tiene como objetivos dotar de herramientas útiles para el dominio tanto de las producciones audiovisuales (fotografía, cine, televisión) vistas como producciones artísticas como de las técnicas aplicadas a los espectáculos (sonido, iluminación, escenografía, dirección de arte, dirección técnica) a cada una de las expresiones de las artes escénicas. Además, se propone ofrecer un espacio para creadores y técnicos de las artes audiovisuales teniendo como objetivo la formación profesional y la discusión crítica de alto nivel. Pretende responder a las necesidades académicas de docencia, investigación y extensión asegurando la dirección artística, técnica y personal que genere un equipo técnico y unidades de producción desde su formación universitaria.</p>

## ESTUDIANTES

Requisitos de ingreso	Tener un promedio mínimo de 13 puntos en las notas de 1ro. a 4to. año de bachillerato Realizar el Proceso de registro CNU, colocando a LUZ como primera opción en la Preinscripción Nacional Presentar la Prueba de Aptitud Académica Registrarse y presentar la Prueba Vocacional LUZ, tener registrada la carrera en la cesta de opciones de prueba LUZ Presentar y aprobar la prueba específica de admisión en caso que la hubiere Poseer el índice LUZ exigido por la Facultad Realizar el proceso de Preinscripción LUZ.
-----------------------	---

Institución/ Centro/ Colectivo/ Lab

## 22. UNIVERSIDAD MAIMÓNIDES, ESCUELA DE TECNOLOGÍA MULTIMEDIAL

Datos del contacto y fuente de la información:

Lugar: Argentina

Fuente de la Información: <http://www.multimedia.maimonides.edu/>

Nombre	Universidad Maimónides – Escuela de Tecnología Multimedia
Carrera o Curso	Licenciatura en Tecnología Multimedial
Tipo	Licenciatura privada
Ciudad	Buenos Aires
País	Argentina
Web	<a href="http://www.multimedia.maimonides.edu/">http://www.multimedia.maimonides.edu/</a>

### SOBRE LA CARRERA

Descripción breve de la disciplina de estudio	Tiene una duración de 4 años.
Modalidad: presencial.	A lo largo de la historia, el concepto de multimedia se ha ido transformando, afectado por el avance de las nuevas tecnologías. Su rol comunicacional se ha vuelto indispensable en el mundo de hoy, permitiendo generar nuevas formas diferenciadoras e innovadoras de comunicar en diferentes ámbitos. Ya sea en publicidad, en educación o en muestras artísticas, la multimedia brinda un amplio espectro de posibilidades, partiendo de la premisa de que ya no se trata de una simple suma de elementos (imagen + sonido + video + texto), sino que surge en la relación e integración de los lenguajes visuales, audiovisuales e interactivos, utilizados con criterios pertinentes a cada caso. Abarcando desde el diseño de sitios web y aplicaciones para dispositivos móviles, hasta el desarrollo de instalaciones, intervenciones y puestas escénicas; el estudio de la multimedia involucra prácticas necesarias para conocer, justamente, la aplicación y enseñanza de las virtudes de los medios.
Perfil del egresado	Profesional con conocimientos necesarios para gestionar y liderar proyectos, diseñando, desarrollando, disponiendo herramientas de negocios para comercializar productos o servicios y llevando la cabecera en grupos de trabajo multidisciplinarios. Servir, entonces, como una suerte de comunicador tanto externo (para con el cliente) como interno (para con el equipo de producción que tenga a su cargo) con el fin de llevar desarrollos complejos a buen puerto.

Perfil del egresado	<p>Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradoras  Disciplinas transdisciplinarias. diseño de software y aplicaciones multimediales, tecnología y arte.  Estructura del programa de materias o trayecto  Plan de estudios:  Primer Año  Fundamentos de diseño  Introducción a la programación multimedial  Software creativo  Fundamentos de fotografía  Arquitectura de sistemas  Humanidades  Taller de integración I  Seminario I (Proyecto Empresarial I)  Segundo Año  Taller de diseño  Programación multimedial I  Técnicas audiovisuales  Introducción a la animación  Guión y redacción  Marketing  Taller de integración II  Seminario II (Proyecto Empresarial II)  Título intermedio: Técnico en Comunicación Interactiva  Tercer Año  Diseño aplicado  Comunicación social  Programación multimedial II  Marketing aplicado  Seminario de actualización tecnológica I (3D)  Investigación de mercado  Producción audiovisual (Sonido I)  Proyecto senior I (Robótica)  Arte digital I  Cuarto Año  Proyecto senior II  Programación multimedial III  Seminario de investigación  Seminario de actualización tecnológica II  Relaciones humanas  Derecho empresarial  Principios de management  Arte digital II</p>
---------------------	---

INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB

### 23. CENTRO DE ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS (CANTE)

Datos del contacto y fuente de la información:

Nombre del contacto:

Lugar: México

Fuente de la Información: <http://cante-slp.blogspot.com.ar/>

Nombre	Centro de Arte y Nuevas Tecnologías (CANTE)
Carrera o Curso	Lenguaje audiovisual
Tipo	Talleres públicos
Ciudad	San Luis, Potosí
País	México
Web	<a href="http://cante-slp.blogspot.com.ar/">http://cante-slp.blogspot.com.ar/</a>

#### SOBRE LA CARRERA

Estructura de la institución	<p>Centro de formación, investigación, experimentación y producción en arte electrónico y digital.</p> <p>Descripción breve de la disciplina de estudio</p> <p>Diplomado en arte y nuevas tecnologías con especialización a escoger: - Experimentación gráfica (imagen fija)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Video y animación experimental (imágenes en movimiento)</li><li>- Tecnología de audio y música (arte sonoro: audio o música)</li><li>- Artes performáticas, interactividad y nuevas tecnologías.</li></ul> <p>Incorpora diferentes disciplinas de la creación artística a través de nuevos formatos y lenguajes estéticos, proporcionados por medios y herramientas alternativos y tecnologías innovadoras, que ayudan a los artistas de disciplinas tradicionales, al desarrollo de nuevas formas de expresión creativa, con una visión inter y transdisciplinaria. Áreas que lo conforman: Área de Arte performático y transdisciplina, Laboratorio Neográfica, Laboratorio Sistemas Interactivos, Laboratorio Arte Sonoro, Laboratorio Imágenes en Movimiento, Comunicación Visual y Diseño</p>
Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradoras	Disciplinas integradoras/interdisciplinarias
Estructura del programa de materias o trayecto	<p>OFERTA ACADÉMICA</p> <p>Fotografía para video</p> <p>Composición electroacústica I</p> <p>Audio II</p> <p>Digitalización de partituras: Escritura y transcripción</p> <p>Dibujo digital</p> <p>Gráfica digital I</p> <p>Historia del cine mundial</p>



Estructura del programa de materias o trayecto	Diplomado en arte y nuevas tecnologías con especialización a escoger: - Experimentación gráfica (imagen fija) - Video y animación experimental (imágenes en movimiento) - Tecnología de audio y música (arte sonoro: audio o música) - Artes performáticas, interactividad y nuevas tecnologías
<b>GESTIÓN Y FUNCIONAMIENTO</b>	
Sistema de financiamiento	Opera bajo un convenio Federación-Estado, con el CONACULTA (Consejo Nacional para la Cultura y las Artes) y el CENART (Centro Nacional de las Artes). Participan regularmente jóvenes, artistas locales y reconocidos invitados nacionales e internacionales, a través de vinculación con Centros, Festivales e Instituciones de México y del extranjero.
Otros comentarios o información	Informes: Centro de Arte y Nuevas Tecnologías (CANTE) del Centro de las Artes San Luis Potosí, Calzada de Guadalupe núm. 705, Col. Julián Carrillo. Tel. (444) 137 4100, ext. 7005. Información general a los correos electrónicos: claudio_cante@hotmail.com canteslp@gmail.com Contacto con dirección del CANTE: cante.direccion@gmail.com

INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB

## 24. CENTRO MULTIMEDIA DEL CENTRO NACIONAL DE LAS ARTES (CENART)

Datos del contacto y fuente de la información:

Nombre del contacto:

Lugar: México

Fuente de la Información: <http://www.cenart.gob.mx/>

Nombre	Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes (CENART)
Tipo	Talleres y cursos, publicos
País	Sitio web
México	<a href="http://www.cenart.gob.mx/">http://www.cenart.gob.mx/</a>
Estructura de la institución	El Centro Multimedia es un espacio dedicado a la experimentación, investigación, formación y difusión de las prácticas artístico-culturales en las que se emplean medios electrónicos.
Descripción breve de la disciplina de estudio	Programa de formación en arte y tecnología: Ofrece a la comunidad un amplio campo de estudios sobre la teoría y la práctica de las artes electrónicas. Integrado por cursos, talleres, seminarios y asesorías impartidos por especialistas mexicanos y extranjeros. Cuenta con seis talleres o laboratorios: Sistemas interactivos, Gráfica digital, Audio, Realidad virtual, Imágenes en movimiento y Diseño de sistemas e interfaces, así como con un área de Investigación teórica y documental. Actualmente el programa académico consiste en ofrecer a la comunidad un amplio campo para la formación en artes electrónicas y multimedia integrado por: Cursos Curriculares y de Concentración Complementaria dirigidos los alumnos de las diferentes Escuelas ubicadas en el CENART y cursos de Extensión Académica dirigidos a la comunidad artística en general a jóvenes y niños; todos ellos impartidos por reconocidos especialistas tanto de México como del extranjero. Además una serie permanente de foros, seminarios y conferencias en los que se estimula la reflexión acerca de temas relacionados con arte y tecnología. Las actividades se enmarcan en cinco programas: Programa de Formación en arte y tecnología, Programa de Divulgación, Programa de Apoyo a la producción e investigación en arte y medios, Programa de Residencias artísticas, Programa de Investigación y experimentación Medialab. Algunas de sus actividades principales son el Festival Internacional de Artes Electrónicas y Video Transito_MX, el Seminario Internacional de Arte y Tecnología, la impartición de cursos y talleres, presentaciones en vivo, conciertos, exposiciones y asesorías abiertas.

Perfil del egresado	El Centro ofrece a los artistas e investigadores un programa anual de residencias a través del cual estimula la producción de proyectos en artes electrónicas.
Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradoras	Disciplinas intergradoras/transdisciplinarias
Estructura del programa de materias o trayecto	<p>I. Programa de formación en arte y tecnología Ofrece a la comunidad un amplio campo de estudios sobre la teoría y la práctica de las artes electrónicas. Integrado por cursos, talleres, seminarios y asesorías impartidos por especialistas mexicanos y extranjeros. Los temas que se plantean en el programa se abordan desde las siguientes perspectivas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Filosofía de la tecnología y estética contemporánea</li> <li>• Genealogía e historia de las artes mediáticas</li> <li>• Hardware y software libres (open source)</li> <li>• Ingeniería y electrónica low tech</li> <li>• Comunicación visual y diseño web</li> <li>• Sistemas de manejo de color</li> <li>• Dispositivos de video para artes escénicas</li> <li>• Sistemas de visualización y graficación 3D</li> <li>• Lenguajes de programación orientados a proyectos específicos</li> </ul> <p>II. Programa de divulgación El Centro Multimedia realiza una serie de actividades para la difusión y divulgación de eventos y contenidos con la intención de ampliar el conocimiento y enriquecer la oferta cultural en torno al arte y la tecnología. Exposiciones, conciertos y actos en vivo, nacionales e internacionales, integran el Programa de divulgación; además se organizan periódicamente foros, seminarios y conferencias paralelos al Programa de formación. Los proyectos principales son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartelera de actividades</li> <li>• Publicaciones</li> <li>• Festival Internacional de Artes Electrónicas y Video Transitio_mx</li> <li>• Seminario Internacional de Arte y Tecnología</li> </ul> <p>III. Programa de Investigación y Experimentación Media Lab El Media Lab es un programa dedicado a la producción de proyectos interdisciplinarios que aborden temáticas innovadoras y creativas relacionadas con el vínculo entre el arte y la tecnología; proyectos de investigación, desarrollo tecnológico y diseño.</p> <p>El objetivo general del Media Lab es fortalecer las líneas de investigación del Centro Multimedia y generar nuevos campos de conocimiento, a partir de los cruces disciplinarios entre los distintos talleres: Taller de Audio, Taller de Gráfica Digital, Taller de Imágenes en Movimiento y Taller de Realidad Virtual, Taller de Sistemas Interactivos, Taller de Interfases electrónicas y Taller de Investigación.</p>

Estructura del programa de materias o trayecto	Criterios para la selección de los proyectos: <ul style="list-style-type: none"><li>• Que sean relevantes en cuanto a su temática y su producción.</li><li>• Que se asocien de una manera original a discusiones actuales.</li><li>• Que existan comunidades o autores destacados que se interesen por los mismos temas, desarrollos o soluciones estéticas.</li><li>• Que tengan una aportación sustantiva para la comunidad artística y público en general.</li></ul> IV. Programas de residencias artísticas
--	---

INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB

## 25. INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN EN COMUNICACIÓN Y CULTURA (ICONOS)

Datos del contacto y fuente de la información:

Lugar: México

Fuente de la Información: [www.iconos.edu.mx](http://www.iconos.edu.mx)

Nombre	Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura (ICONOS)
Carrera o Curso	Licenciaturas: Diseños digital y Comunicación digital. Maestrías y Doctorado.
Tipo	Licenciaturas / Maestrías / Doctorado
País	México
Web	<a href="http://www.iconos.edu.mx">www.iconos.edu.mx</a>

### SOBRE LA CARRERA

Estructura de la institución	Título: Licenciaturas: Diseño Digital, Comunicación Digital - Maestría: Comunicación con medios virtuales, Comunicación y lenguajes visuales, Comunicación y estudios de la cultura - Especialidades: Diseño y gestión web , Producción y postproducción en animación en 3D, Animación e interactividad con ActionScript - Doctorado: Estudios transdisciplinarios de la cultura y comunicación.
Descripción breve de la disciplina de estudio	ICONOS desarrolla sus actividades académicas en la enseñanza y la investigación de la comunicación y la cultura y su directriz fundamental consiste en conformarse estructuralmente como un núcleo relevante de producción del conocimiento en dichos campos, así como en la formación de académicos, investigadores y profesionales de alto nivel capaces de contribuir significativamente a la comprensión y desarrollo social en materia de comunicación y cultura.
Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradoras	Disciplinas tradicionales
Estructura del programa de materias o trayecto	Licenciaturas: Diseño Digital. Comunicación Digital Maestría: Comunicación con medios virtuales Comunicación y lenguajes visuales Comunicación y estudios de la cultura Especialidades: Diseño y gestión web Producción y postproducción en animación en 3D Animación e interactividad con ActionScript Doctorado: Estudios transdisciplinarios de la cultura y comunicación
Principales objetivos de la carrera o del trayecto	Desarrollar procesos de educación superior en las áreas de la comunicación, la cultura y las humanidades; promover y difundir el saber y el arte universal, así como investigar, crear y comunicar el conocimiento en nuestra sociedad a través de distintas modalidades y recursos educativos.

INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB

## 26. CENTRO MEXICANO PARA LA MÚSICA Y ARTES SONORAS (CMMAS)

Datos del contacto y fuente de la información:

Lugar: México

Fuente de la Información: <http://www.cmmas.org/>

Nombre	Centro Mexicano para la Música y Artes Sonoras (CMMAS)
Carrera o Curso	Públicos
Tipo	Cursos y talleres
Ciudad	Ciudad de Morelia, Michoacán.
País	México
Inicio actividad	Creado en septiembre del año 2006 a iniciativa del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA), a través del Centro Nacional de las Artes (CENART) y de la Secretaría de Cultura de Michoacán.

### SOBRE LA CARRERA

Estructura de la institución	El Centro Mexicano para la Música y las Artes Sonoras (CMMAS) es un proyecto de vanguardia tecnológico-musical único en América Latina. El CMMAS pretende convertirse en el principal espacio en Iberoamérica para la creación, reflexión y aprendizaje especializado de las diferentes vertientes de la música contemporánea con y sin nuevas tecnologías, transformándose en un nodo para la vinculación entre México y el resto del mundo en todo lo referente a la música y las artes sonoras, y promoviendo el desarrollo cultural de la comunidad a la que pertenece.
Descripción breve de la disciplina de estudio	El CMMAS ofrece la infraestructura y el personal humano necesarios para realizar actividades de formación académica, investigación, creación, producción y promoción de la música y las artes que incorporan el sonido como elemento primordial.
Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradoras	Disciplinas tradicionales: música y sonido.
Estructura del programa de materias o trayecto	Ejes de trabajo I. Formación Académica: Preparación de profesionales especializados en las artes sonoras y la música contemporánea a través de una licenciatura, cursos y seminarios, talleres, materias curriculares, clases magistrales, conferencias, mesas redondas, simposios y diplomados. II. Promoción de la Música y de las Artes Sonoras: Divulgación de las manifestaciones nacionales e internacionales más propositivas en la música y las artes sonoras a través de festivales, conciertos, grabaciones y otros proyectos con el objetivo de dar a conocer la producción artística internacional en México y la producción nacional en el extranjero.

	<p>III. Fomento a la Creación: A través de sus programas, el CMMAS ofrece a músicos y artistas de diferentes disciplinas que utilizan el sonido como materia prima de sus obras la infraestructura y recursos para realizar proyectos creativos de experimentación, investigación, multidisciplinarios y no convencionales de manera completa. El CMMAS es un espacio en el cual proyectos no convencionales de alta calidad encuentran el entorno adecuado para crecer y desarrollarse, permitiendo y fomentando la experimentación e investigación sin culminar necesariamente en un producto tangible terminado.</p> <p>IV. Investigación: El CMMAS es un lugar en donde la investigación teórica sobre las artes sonoras y la música en general encuentran un espacio idóneo para su realización. Es por esta razón que el CMMAS está ligado a actividades permanentes de investigación sobre temas como interpretación, nuevas tecnologías, creación y análisis, entre otros.</p> <p>V. Producción: El Centro tiene la capacidad de llevar a cabo proyectos creativos de calidad que concluyan en un producto final como discos compactos, material audiovisual, publicaciones, páginas electrónicas, simposios o congresos, y las respectivas actividades para darlas a conocer al público.</p>
<p>Principales objetivos de la carrera o del trayecto</p>	<p>El CMMAS tiene por misión potenciar el desarrollo de la música y las artes sonoras en México.</p> <p>Ejes de trabajo:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Formación Académica : Preparación de profesionales especializados en las artes sonoras y la música contemporánea a través de una licenciatura, cursos y seminarios, talleres, materias curriculares, clases magistrales, conferencias, mesas redondas, simposios y diplomados.</li> <li>2. Promoción de la Música y de las Artes Sonoras : Divulgación de las manifestaciones nacionales e internacionales más propositivas en la música y las artes sonoras a través de festivales, conciertos, grabaciones y otros proyectos con el objetivo de dar a conocer la producción artística internacional en México y la producción nacional en el extranjero.</li> <li>3. Fomento a la Creación : A través de sus programas, el CMMAS ofrece a músicos y artistas de diferentes disciplinas que utilizan el sonido como materia prima de sus obras la infraestructura y recursos para realizar proyectos creativos de experimentación, investigación, multidisciplinarios y no convencionales de manera completa. El CMMAS es un espacio en el cual proyectos no convencionales de alta calidad encuentran el entorno adecuado para crecer y desarrollarse, permitiendo y fomentando la experimentación e investigación sin culminar necesariamente en un producto tangible terminado.</li> </ol>

Principales objetivos de la carrera o del trayecto	<p>4. Investigación: El CMMAS es un lugar en donde la investigación teórica sobre las artes sonoras y la música en general encuentran un espacio idóneo para su realización. Es por esta razón que el CMMAS está ligado a actividades permanentes de investigación sobre temas como interpretación, nuevas tecnologías, creación y análisis, entre otros.</p> <p>5. Producción: El Centro tiene la capacidad de llevar a cabo proyectos creativos de calidad que concluyan en un producto final como discos compactos, material audiovisual, publicaciones, páginas electrónicas, simposios o congresos, y las respectivas actividades para darlas a conocer al público.</p>
<b>DOCENTES</b>	
Perfil docente / tipo de formación	El CMMAS está conformado por un grupo de especialistas reconocidos internacionalmente y es apoyado por su Comité Académico, un organismo que reúne a varias de las personalidades de más alto prestigio a nivel nacional e internacional en el campo de la composición musical con nuevas tecnologías.



INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB

## 27. ACADEMIA MEXICANA DE CIENCIAS, ARTES, TECNOLOGÍAS Y HUMANIDADES A.C.

Datos del contacto y fuente de la información:

Lugar: México

Fuente de la Información: <http://www.amcath.com.mx/>

Nombre	Academia Mexicana de Ciencias, Artes, Tecnología y Humanidades A.C
Tipo	Cuerpo colegiado, con carácter académico.
País	Sitio web
México	<a href="http://www.amcath.com.mx/">http://www.amcath.com.mx/</a>

### SOBRE LA CARRERA

Estructura de la institución	En virtud de que es cada vez más necesario para el país hacer que se reconozca la necesidad de incluir todas las facetas del pensamiento humano para el planteamiento de soluciones interdisciplinarias a los problemas que enfrenta la sociedad y sus diversas estructuras organizativas, cuya aplicación sea viable y contenga los elementos necesarios para su adaptación y evolución paralela, o aún anticipada a los continuos cambios, un conjunto de investigadores, artistas, ingenieros de desarrollo, profesores, humanistas y profesionales de las distintas áreas de las artes, las ciencias, la tecnología y las humanidades, pertenecientes tanto al Sector Académico como al Sector Público y al Sector Privado, hemos decidido constituir la Academia Mexicana de Ciencias, Artes Tecnología y Humanidades, A. C. como un cuerpo colegiado, con carácter académico, dedicado a acercar a los artistas, investigadores, inventores, ingenieros de desarrollo, profesores y humanistas, para aplicar en forma creativa e interdisciplinaria los recursos de las artes, las ciencias, la tecnología y las humanidades a la solución de los problemas de nuestra sociedad.
Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradoras	Disciplinas integradoras / multidisciplinares
Principales objetivos de la carrera o del trayecto	I. Identificar los problemas de la sociedad y aplicar las mejores metodologías, nuevas concepciones, principios y técnicas para la solución de dichos problemas, interactuando las cuatro disciplinas de la Academia. II. Promover investigaciones científicas y humanísticas, realizando actividades artísticas, humanísticas y científicas, así como desarrollos tecnológicos relacionados con la evolución integral sostenible y sustentable del país. III. Realizar estudios sobre problemas específicos relativos al progreso social, que resulten afines con el objetivo de la Academia, por iniciativa propia o por encargo expreso de instituciones oficiales o privadas, nacionales o extranjeras.

<p>Principales objetivos de la carrera o del trayecto</p>	<p>IV. Establecer premios para distinguir a personas que hayan realizado servicios en beneficio de la comunidad. V. Crear y fortalecer relaciones con instituciones en todo el país o en el extranjero, cuyos objetivos sean análogos al nuestro. VI. Realizar los demás actos necesarios para lograr todos aquellos fines compatibles con su naturaleza jurídica.</p>
---	--

INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB

## 28. CENTRO UNIVERSITARIO DE MEDIOS AUDIOVISUALES (CAAV)

Datos del contacto y fuente de la información:

Lugar: México

Fuente de la Información: <http://mx.universidades.org/caav-centro-universitario-de-medios-audiovisuales-FI-1130>

Nombre	Centro Universitario de Medios Audiovisuales (CAAV).
Tipo	Licenciatura
Ciudad	Guadalajara
País	Sitio web
México	<a href="http://mx.universidades.org/caav-centro-universitario-de-medios-audiovisuales-FI-1130">http://mx.universidades.org/caav-centro-universitario-de-medios-audiovisuales-FI-1130</a>

### SOBRE LA CARRERA

Descripción breve de la disciplina de estudio	- Área académica: Licenciatura presencial en Medios Audiovisuales con cuatro orientaciones; realización, multimedia, publicidad y animación. También contamos con un campus virtual y una amplia oferta de cursos y diplomados. - Área de investigación: CITEDA, Centro de Investigación de Tecnología Digital Aplicada adscrito al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, CONACYT - Área de extensión: Festival de arte digital, MOD, monitor digital.
Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradoras	Disciplina tradicional

INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB

## 29. UNIVERSIDAD DE ARTES DIGITALES (UAD)

Datos del contacto y fuente de la información:

Lugar: México

Fuente de la Información: <http://www.uartesdigitales.edu.mx/>

Nombre	Universidad de Artes Digitales (UAD)
Carrera o Curso	Licenciatura en Animación, Licenciatura en Diseño Digital, Licenciatura en Producción Audiovisual, Ingeniería en Desarrollo de Videojuegos
Tipo	Licenciaturas / Ingeniería
País	México

INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB

### 30. ESPACIO FUNDACIÓN TELEFÓNICA

A) TALLERES Y CURSOS

B) PROGRAMA DE ARTE INTERACTIVO

Datos del contacto y fuente de la información:

Lugar: Buenos Aires, Argentina

Fuente de la Información: <http://espacio.fundaciontelefonica.com.ar/>

Nombre	Espacio Fundación Telefónica
Carrera o Curso	Privado. Fundación
Tipo	Talleres y cursos
Ciudad	Buenos Aires
País	Argentina
Inicio actividad	Sitio web
2003	<a href="http://espacio.fundaciontelefonica.com.ar/">http://espacio.fundaciontelefonica.com.ar/</a>

#### SOBRE LA CARRERA

Estructura de la institución	Programas de exposiciones, educación y extensión cultural. Con particular atención estimula aquellas expresiones que emplean tecnología de punta. Se fomenta la aplicación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, buscando la igualdad de oportunidades para toda la comunidad en lo que respecta al acceso a la cultura y la educación. Programa de visitas guiadas: guías, audioguías y cursos de capacitación para docentes, para comprender el arte contemporáneo y aquellas expresiones vinculadas con las nuevas tecnologías. Programas para alumnos de educación primaria, secundaria y superior, cuyos contenidos se articulan con los de la currícula escolar e incluyen actividades para desarrollar en la escuela, antes y después de la visita. En el área de Extensión Cultural se brindan servicios y se organizan actividades de otras disciplinas artísticas, como literatura, danza, teatro y música, preservando el espíritu experimental y de excelencia. También se desarrollan actividades de apoyo, complementación y difusión de las otras áreas del espacio, mediante cursos, conferencias, seminarios y mesas redondas para público en general y especialistas en diversas temáticas.
Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradoras	Disciplinas integradoras/interdisciplinarias.
Principales objetivos de la carrera o del trayecto	Estimular el encuentro, la reflexión y el intercambio entre los distintos sectores de la cultura argentina, apoyando la investigación, la producción y la difusión de prácticas artísticas en general y aquellas vinculadas con la tecnología. Sus actividades se inspiran en dos premisas fundamentales: la difusión y la educación sobre el enlace entre la expresión artística y la tecnología.

Principales objetivos de la carrera o del trayecto	El área de educación tiene el propósito de favorecer el uso de nuevas tecnologías de la comunicación y la información con un sentido pedagógico. Su misión en el EFT es desarrollar un vínculo significativo con los diversos públicos, a través de acciones interactivas, basadas en la experimentación, el intercambio y la reflexión crítica, se facilitan herramientas para una mejor comprensión del arte la cultura y la tecnología.
--	--

INSTITUCIÓN/ CENTRO/ COLECTIVO/ LAB	
Nombre	Espacio Fundación Telefónica
Carrera o Curso	Programa de Arte Interactivo
Tipo	Taller/Laboratorio de producción
Ciudad	Buenos Aires
País	Argentina
Inicio actividad	Sitio web
2005	<a href="http://espacio.fundaciontelefonica.com.ar/">http://espacio.fundaciontelefonica.com.ar/</a>
SOBRE LA CARRERA	
Descripción breve de la disciplina de estudio	Este programa propone a los participantes la planificación de piezas tecnológicas a través de una aproximación al universo de las obras artísticas interactivas desde una perspectiva teórica y práctica.
Disciplinas tradicionales o Disciplinas integradoras	Disciplinas integradoras/interdisciplinarias.
Estructura del programa de materias o trayecto	A lo largo de más de 4 meses, los artistas, junto con numerosos teóricos y referentes nacionales e internacionales, trabajaron en la elaboración de los proyectos con vistas a una futura producción.
Principales objetivos de la carrera o del trayecto	Conformación de una plataforma de producción de proyectos de alcance nacional e internacional.