DM

Carrera:
# Profesorado en Diseño Multimedial

Título/s:
**Profesora/o en Diseño Multimedial**

## PLAN DE ESTUDIOS | 2023

## 1.º año

| Campo | Núcleo | Nombre de la asignatura | Régimen de cursada | Carácter | Correlatividades | Horas semanales | Carga horaria total |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Formación disciplinar | Núcleo de las tecnologías 1 | A) Introducción a la programación para medios interactivos | Cuatrimestral | Obligatoria | | 4 | 64 |
| | | B) Programación para medios interactivos orientada a las tecnologías web | Cuatrimestral | Obligatoria | Introducción a la programación para medios interactivos | 4 | 64 |
| | Núcleo proyectual 1 | (A) Taller de diseño digital | Cuatrimestral | Obligatoria | | 4 | 64 |
| | | (B) Taller de diseño de experiencias interactivas | Cuatrimestral | Obligatoria | Taller de diseño digital | 4 | 64 |
| | Núcleo de los lenguajes 1 | (A) Introducción a la imagen digital | Cuatrimestral | Obligatoria | | 4 | 64 |
| | | (B) Introducción a narrativas transmedia | Cuatrimestral | Obligatoria | Introducción a la imagen digital | 4 | 64 |
| Formación específica | | Introducción a los medios digitales | Cuatrimestral | Obligatoria | | 3 | 48 |
| Formación general | | Lenguaje visual 1 | Cuatrimestral | Obligatoria | | 4 | 128 |

## 2.º año

| Campo | Núcleo | Nombre de la asignatura | Régimen de cursada | Carácter | Correlatividades | Horas semanales | Carga horaria total |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Formación disciplinar | Núcleo de las tecnologías 2[1] | (A) Computación gráfica aplicada y sistemas Generativos | Cuatrimestral | Obligatoria | Programación para Amedios interactivos orientada a las tecnologías web | 4 | 64 |
| | | (B) Entornos virtuales e introducción a la simulación y los videojuegos | Cuatrimestral | Obligatoria | Computación gráfica aplicada y sistemas generativos | 4 | 64 |
| | Núcleo proyectual 2[2] | (A) Taller de diseño para la web | Cuatrimestral | Obligatoria | Taller de diseño de experiencias interactivas | 4 | 64 |
| | | (B) Taller de diseño de información | Cuatrimestral | Obligatoria | Taller de diseño para la web | 4 | 64 |
| | Núcleo de los lenguajes 2 | Lenguaje de las narrativas interactivas | Anual | Obligatoria | Introducción a narrativas transmedia / Lenguaje visual 1 | 4 | 128 |
| Formación general | | Historia, política y cultura Contemporáneas | Anual | Obligatoria | Introducción a los medios digitales | 4 | 128 |

## 3.º año

| Campo | Núcleo | Nombre de la asignatura | Régimen de cursada | Carácter | Correlatividades | Horas semanales | Carga horaria total |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Formación disciplinar | Núcleo de las tecnologías 3 | (A) Técnicas y lenguaje sonoro | Cuatrimestral | Obligatoria | Entornos virtuales e introducción a la simulación y los videojuegos | 6 | 96 |
| | | (B) Técnicas de realización sonora | Cuatrimestral | Obligatoria | Técnicas y lenguaje sonoro | 6 | 96 |
| | Núcleo proyectual 3 | (A) Taller de diseño de narrativas multisensoriales | Cuatrimestral | Obligatoria | Taller de diseño de información | 4 | 64 |
| | | (B) Taller de diseño de experiencias transmedia | Cuatrimestral | Obligatoria | Taller de diseño de narrativas multisensoriales | 4 | 64 |
| | Núcleo de los lenguajes 3 | Lenguaje de los nuevos medios | Anual | Obligatoria | Entornos virtuales e introducción a la simulación y los videojuegos / Lenguaje de las narrativas interactivas | 4 | 128 |
| Formación específica | | Animación multimedial 2D | Cuatrimestral | Obligatoria | Programación para medios interactivos orientada a las tecnologías web / Taller de diseño de experiencias interactivas / Introducción a narrativas transmedia | 4 | 64 |
| | | Formulación y evaluación de proyectos | Cuatrimestral | Obligatoria | Entornos virtuales e Introducción a la simulación y los videojuegos / Taller de diseño de información | 4 | 64 |
| | | Gestión de proyectos | Cuatrimestral | Obligatoria | Formulación y evaluación de proyectos | 4 | 64 |
| Formación general | | Producción de Textos | Anual | Obligatoria | Historia, Política y Cultura Contemporáneas | 3 | 96 |

## 4.º año

| Campo | Núcleo | Nombre de la asignatura | Régimen de cursada | Carácter | Correlatividades | Horas semanales | Carga horaria total |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Formación disciplinar | Núcleo de las tecnologías 4 | (A) Técnicas y lenguaje audiovisual | Cuatrimestral | Obligatoria | Entornos virtuales e introducción a la simulación y los videojuegos | 6 | 96 |
| | | (B) Técnicas de realización audiovisual | Cuatrimestral | Obligatoria | Técnicas y lenguaje audiovisual | 6 | 96 |
| | Núcleo proyectual 4 | Poéticas tecnológicas y diseño interactivo | Anual | Obligatoria | Lenguaje de los nuevos medios / Taller de diseño de experiencias transmedia | 4 | 64 |
| | Núcleo de los lenguajes 4 | Taller de diseño multimedial | Anual | Obligatoria | Taller de diseño de información | 4 | 64 |
| Formación específica | | Animación multimedial 3D | Cuatrimestral | Obligatoria | Animación multimedial 2D | 4 | 64 |
| | | Fundamentos de la educación | Anual | Obligatoria | Lenguaje de los nuevos medios / Producción de textos | 4 | 128 |
| Formación general | | Teoría del arte | Anual | Obligatoria | Lenguaje de los Nuevos Medios / Taller de diseño de experiencias transmedia o Taller de Diseño Multimedial[3] | 4 | 128 |
| | | Metodología de la investigación | Cuatrimestral | Obligatoria | Producción de textos / Gestión de proyectos / Lenguaje de los nuevos medios | 4 | 64 |

## 5.º año

| Campo | Núcleo | Nombre de la asignatura | Régimen de cursada | Carácter | Correlatividades | Horas semanales | Carga horaria total |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Formación disciplinar | Núcleo de las tecnologías 5 | Tecnologías para educación en línea | Anual | Obligatoria | Fundamentos de la educación / Técnicas de realización sonora o Técnicas de realización audiovisual o Fundamentos y aplicaciones de tecnología electrónica[4] | 3 | 80 |
| | | Fundamentos y aplicaciones de tecnología electrónica | Cuatrimestral | Obligatoria | Entornos virtuales e introducción a la simulación y los videojuegos | 6 | 96 |
| Formación específica | | Didáctica y prácticas de la enseñanza | Anual | Obligatoria | Fundamentos de la educación / Poéticas tecnológicas y diseño interactivo / Taller de diseño de experiencias transmedia o Taller de diseño multimedial[5] | 6 | 192 |
| Formación general | | Historia de los medios y sistemas de comunicación contemporáneos | Anual | Obligatoria | Producción de textos / Lenguaje de los nuevos medios / Taller de diseño de experiencias transmedia | 4 | 128 |

**Total de horas del plan: 3136**

1 A partir de la aprobación de este núcleo lxs estudiantes podrán elegir libremente el contenido curricular de cada uno de los núcleos subsiguientes, es decir podrán optar por: **Técnicas y lenguaje sonoro** o **Técnicas y Lenguaje audiovisual** o **Fundamentos y aplicaciones de tecnología electrónica**.

2 A partir de la aprobación de este núcleo lxs estudiantes podrán elegir libremente el contenido curricular de cada uno de los núcleos subsiguientes, es decir podrán optar por: **Taller de diseño de narrativas multisensoriales** o **Taller de diseño multimedial**.

3 La materia correlativa depende del recorrido por los núcleos proyectuales que realice cada estudiante, puedes ser **Taller de diseño de experiencias transmedia** o **Taller de diseño multimedial** en función de cuál cursó en tercer año. Lo importante es que debe tener aprobados 3 núcleos proyectuales completos.

4 La materia correlativa depende del recorrido por los núcleos de las tecnologías que realice cada estudiante, puede ser **Técnicas de realización sonora** o **Técnicas de realización audiovisual** o **Fundamentos y aplicaciones de tecnología electrónica** (en función de cuales cursó en el tercer y cuarto año). Lo importante es que debe tener aprobados 4 núcleos de tecnologías completos.

5 La materia correlativa depende del recorrido por los núcleos proyectuales que realice cada estudiante, puede ser **Taller de diseño de experiencias transmedia** o **Taller de diseño multimedial** (en función de cuál cursó en cuarto año). Lo importante es que debe tener aprobados los 4 núcleos proyectuales completos.

Departamento de Diseño Multimedial
FACULTAD DE ARTES
UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA