

CARRERAS DE DOS AÑOS

**TECNICATURA EN CONTENIDOS INTERACTIVOS
Y NUEVOS MEDIOS**

**PLAN DE ESTUDIOS Y
CONTENIDOS MÍNIMOS**

Carrera de Técnico en Contenidos Interactivos y Nuevos Medios - 2014

Resumen

Título de dos Años: Técnico Universitario en Contenidos Interactivos y Nuevos Medios

Duración: 2 ½ años.

Fundamentación

Los motivos por los cuales se desarrolla la propuesta de la carrera de Técnico en Contenidos Interactivos y Nuevos Medios (TCINM), tiene sustento en el avance de las ciencias y las tecnologías asociadas a los campos de la Informática, Telecomunicaciones, Internet y difusión de Contenidos Interactivos, este último de la mano de las nacientes áreas de la conectividad y redes de intercambio de conocimiento.

El aumento explosivo de las comunicaciones y la multiplicación de sus servicios, en una sociedad que necesita vivir “conectada” y en continuo intercambio de información y conocimiento, ha determinado nuevas reglas de juego en la tecnología y en la difusión de los contenidos. Nuestro usuario actual, queda insatisfecho si sólo es partícipe pasivo de la recepción de información. Hoy reclama un protagonismo que le permita interactuar en un plano de igualdad, al conformar su discurso y acceder a las opciones que le posibiliten decidir en libertad.

Hoy, en la industria de contenidos, encontramos profesionales provenientes de la Informática, Publicidad convencional, Diseñadores Gráficos y Multimediales; pero no profesionales que puedan integrar proyectos de alta complejidad que abarquen los nombrados roles y además sumen creación y gestión de contenidos, conjugado con la conciencia del poder de lo interactivo en las comunicaciones que soportan las distintas redes.

La acción específica de los Técnicos en Contenidos Interactivos y Nuevos Medios producirá, sin lugar a dudas, un incremento en los niveles de calidad y cantidad de servicios tecnológicos de comunicaciones y difusión de contenidos, así como una mejora cuantitativa y cualitativa del protagonismo del ser humano conectado a los nuevos canales y medios de difusión y servicios.

Campo de trabajo

Actualmente, los ámbitos laborales donde desarrollarán sus actividades laborales los futuros Técnicos en Contenidos Interactivos y Nuevos Medios son, entre otros, los siguientes:

- **Centrales de medios**
- **Empresas del mercado audiovisual**
- **Agencias de Publicidad online**
- **Productoras de medios y contenidos interactivos**
- **Industrias culturales del entretenimiento y producción de eventos**
- **Organizaciones tecnológicas que desarrollen contenidos**
- **Medios y servicios digitales masivos y especializados**
- **Software factories**
- **Organizaciones de gobierno y del tercer sector (ONG)**
- **Microemprendimientos en los nuevos medios.**

Alcances y Perfil del Egresado

El perfil del título de Técnico en Contenidos Interactivos y Nuevos Medios le permitirá ser un Operador de Proyectos Complejos en organizaciones dedicadas al desarrollo de medios ligados a Internet, donde podrá realizar las siguientes tareas:

- **Operación y desarrollo avanzado de aplicaciones de software para configurar contenidos que integren video, sonido y animación.**
- **Implementación de tácticas definidas sobre cómo llegar al usuario segmentado**
- **Aplicación operativa de estrategias definidas para mantenimiento de vínculos con usuarios**
- **Aporte de conocimientos informáticos sobre Audio, Video y Animación.**
- **Emprendimientos de proyectos de contenidos por Internet y otros nuevos medios propios o de terceros**

También podrá encargarse de brindar:

- **Atención y servicios a usuarios en organismos y empresas**
- **Integración del proceso de difusión de nuevos contenidos**
- **Atender la formación y culturización de la interactividad en las organizaciones**

Este perfil que cuenta con conocimientos de usabilidad, calidad de productos y medición de servicios prestados, podrá ser aplicado en las siguientes Competencias:

- **Conocimientos sobre implementación de proyectos de contenidos para los nuevos medios (TV HD, Internet, Internet interactiva).**
- **Uso y desarrollo de herramientas tecnológicas aplicables a la comunicación en Internet y otros nuevos medios.**
- **Desarrollo de contenidos en diversos medios digitales de tipo interactivo o convencional.**
- **Asesoría al diseñador web de como presentar textos e imágenes.**
- **Integrante de equipos que implementen planes de estratégicos de marketing por Interneto y otros nuevos medios.**
- **Aporte tecnológico informático en equipos de trabajo dedicados a difusión por Internet y Social Media.**
- **Control y medición de usuarios.**
- **Conocimientos de usabilidad, mediciones de productos y servicios .**

CURRICULA – PLAN DE CARRERA

Asignatura	Horas cátedra semana	Horas reloj semana		Carga total en hs. reloj	Correlatividades
1er. Año					
Plataformas Digitales 1	5	4		64	-
Modelización Discreta	5	4		64	-
Arte y Nuevos Medios	5	4		64	-
Lenguaje Audiovisual 1	5	4		64	-
Taller de Escritura	2	1 ½		24	-
Comunicación y Tecnología 1	3	2 ½		40	-
Plataformas Digitales 2	5	4		64	Plataformas Digitales 1
Producción Digital Interactiva1	10	8		128	Lenguaje Audiovisual 1
Web y Redes Sociales	5	4		64	Arte y Nuevos Medios
Comunicación y Tecnología 2	5	4		64	Comunicación y Tecnología 1
Niveles de Ingles (1 y 2) Oblig Académicas				0	
Subtotal horas				640	
2do. Año					
Plataformas Digitales 3	5	4		64	Plataformas Digitales 2
Lenguaje Audiovisual 2	5	4		64	Lenguaje Audiovisual 1
Práctica Profesional 1	5	4		64	Producción Digital interactiva 1
Producción Digital Interactiva 2	5	4		64	Producción Digital Interactiva 1
Animación Digital	5	4		64	Web y Redes Sociales
Desarrollo Interactivo	5	4		64	Plataformas Digitales 3
Marketing y Publicidad	5	4		64	Comunicación y Tecnología 2
Métricas y Mediciones	5	4		64	Práctica Profesional 1
Producción de Videojuegos	5	4		64	Animación Digital
Práctica Profesional 2	5	4		64	Práctica Profesional 2 / Producción Digital Interactiva 2
Trabajo Social Profesional				300	-
Seminario de Contenidos e Interactividad				60	
Examen de Lectocomprensión				0	
Subtotal horas				1000	
Total horas de la carrera				1640	
TITULO: TECNICO UNIVERSITARIO EN CONTENIDOS INTERACTIVOS Y NUEVOS MEDIOS					

CONTENIDOS MÍNIMOS DE LAS ASIGNATURAS:

PRIMER AÑO

1ER SEMESTRE

PLATAFORMAS DIGITALES 1

Descripción funcional de un computador. Configuración física de un computador. Prestaciones actuales de los equipos de computación. Capacidades, rendimientos, parámetros para la elección de un equipo de computación. Concepto de Programa y dato. Sistemas de Numeración. Almacenamiento de los datos. Software. Tipos y características generales. Lógica de planteo de resolución de problemas usando software. Concepto de Algoritmo. Centros de Procesamiento de Datos. Redes y conectividad. La computadora como

elemento útil en Internet. Conceptos de Internet y sus servicios. Informática en la organización.

MODELIZACION DISCRETA

Lógica Proposicional. Lógica de Primer Orden. Lógica Difusa. Programación Lógica. Lógica computacional: Conceptos generales. Análisis Vectorial: Magnitud, dirección y sentido. Producto escalar. Problemas y aplicaciones. Conjuntos ordenados., reticulados, propiedades, Álgebras de Boole. Formas normales. Estructuras discretas. Grafos, caminos y ciclos, subgrafos, dígrafos, algoritmos de trayectoria más corta, coloración de grafos. Árboles, dirigidos y no dirigidos.

ARTE Y NUEVOS MEDIOS

El Arte en la sociedad actual. El Arte en los nuevos medios. Visiones objetivas y subjetivas del Arte. Implicación, influencia e implementación de nuevas tecnologías informáticas sobre el arte relacionado con los nuevos medios. Arte y nuevas Tecnologías como relación simbiótica. Aplicación sobre el diseño de contenidos para establecer y mantener la vinculación entre el usuario y el discurso expuesto.

LENGUAJE AUDIOVISUAL 1

La fotografía. Lenguaje fotográfico y lenguaje pictórico. La fotografía como texto. Valores cromáticos y espaciales. Elementos de denotación y connotación. Valor semiótico del color y de la luz. Encuadra, planos, angulación. . Abordaje conceptual del lenguaje audiovisual . Lenguajes audiovisuales y cultura social. Etapas de materialización . Casos: Diseño y elaboración del lenguaje audiovisual. Antropología visual y sonora. El Futuro de los lenguajes.

TALLER DE ESCRITURA

Cuestiones de superficie: cohesión-coherencia (elementos básicos de ortografía, puntuación sintaxis y tiempos verbales). La cuestión formal de la escritura: escritura como comunicación (modelo básico, de Jakobson, y enunciación (la diferencia enunciador-destinatario real y el construido por la publicidad). Procesos de escritura: la escritura como problema retórico (modelo de Hayes y Flowers, que permite organizar la práctica de la escritura).

COMUNICACIÓN Y TECNOLOGIA 1

Definición de conceptos y alcances: tecnología, comunicación, técnica, cultura. Lenguaje y sentido: teoría del lenguaje y construcción de sentido. Códigos y flujos. De los flujos a la producción de códigos (lenguaje analógico - lenguaje digital / producción de semejanza: hacia la modulación y regreso a las bases o admiración del lenguaje articulado: articulación y unidades mínimas). Datos - Metadatos (función - pragmática / estética). Análisis de los medios –tradicionales y no tradicionales- y sus mutaciones digitales. Dimensiones de estudio: económica-comercial / educativa / política. La transformación digital del sector editorial y los –nuevos- procesos de lectura.

2DO SEMESTRE

PLATAFORMAS DIGITALES 2

Resolución de problemas y algoritmos. El paradigma de la programación orientada a objetos. Clases y objetos. Estructuras de control. Tipos de Datos. Arreglos y cadenas de caracteres. Introducción a la recursividad. Verificación de programas, construcción de juegos de prueba y pruebas de escritorio. Codificación de algoritmos en un lenguaje de orientado a objetos. Edición, compilación y ejecución de programas. Búsqueda, análisis y corrección de errores. Algoritmos fundamentales: recorrido, búsqueda, ordenamiento, actualización. Introducción a Base de Datos. Aplicación en desarrollo web. Desarrollo de aplicaciones de tres capas. Interfases - Resolución - Base de Datos.

PRODUCCION DIGITAL INTERACTIVA 1

Esquema básico del desarrollo digital. Definición de producción digital. Categorización de proyectos digitales. Producción: Creatividad, arte, maquetado, programación, integración e instalación. Perfiles de profesionales involucrados. Esquema de la producción tradicional vs la versión ampliada. Tecnologías actuales de desarrollo digital. Nuevas tecnologías que se aplicarán al desarrollo digital. Proyecto de Aplicación Digital. Integración Video y Sonido.

WEB Y REDES SOCIALES

Definición de Redes Sociales, dentro y fuera de Internet. Redes Sociales en la web, su historia y desarrollo. Redes sociales en negocios, educación, investigación y ciencia. Juegos e Interactividad en Redes sociales. Uso de Herramientas y plataformas sociales en proyectos colaborativos. Transformación económica y cultural generada por Internet y las redes sociales. Uso de web 2.0

COMUNICACIÓN Y TECNOLOGIA 2

Tecnologías de la información y de la comunicación. Subjetividad y pensamiento. Historia de la tecnologización de la palabra. - Cultura oral / escrita / electrónica. Lo analógico y lo digital. Hibridación: imagen-escritura. Lo hipertextual. Los nuevos medios: continuidades y discontinuidades. Internet y sociedad y democracia. Tecnología y tecnologismo. Consumidores / prosumidores. Tendencias y contra-tendencias. Cyberactivismo.

SEGUNDO AÑO

3ER SEMESTRE

PLATAFORMAS DIGITALES 3

POO (Programación Orientada a Objetos). Encapsulado, herencia, jerarquía de clases, composición, sobrecarga y polimorfismo. Clases abstractas e interfaces. Constructores y destructores. Excepciones y su manejo. Clases de colección e iteradores. Programación orientada a Eventos y Manejadores de Eventos. Herramientas de modelación: diagramas de clase, UML. Frameworks propietarios. Programación sobre Frameworks especializados. Entornos de Desarrollo Mobile. Estructura y desarrollo de Software para Redes sociales. Integración de aplicaciones en redes sociales. Introducción a la programación interactiva.

LENGUAJE AUDIOVISUAL 2

Producción Audiovisual: Contenidos generales sobre Medios Audiovisuales Lenguajes: Formatos estándares y casos. Arte y Diseño: Dirección de arte y sonido. Desarrollo y Tecnología: Lenguajes de programación aplicados a los medios Audiovisuales. Producción y Post Producción: Edición e implementación de proyectos. Multimedia y nuevos lenguajes: Nuevos formatos, medios y tecnologías. Proyecto Audiovisual: Generar un proyecto propio

PRACTICA PROFESIONAL 1

Trabajo con diversos software utilizados en difusión. Uso de aplicaciones del ambiente gráfico y audiovisual. Trabajo Integrador del ciclo. Desarrollo de intranet y uso de herramientas web 2.0

PRODUCCION DIGITAL INTERACTIVA 2

Integración de la documentación del proyecto. Definición de tareas y ruta crítica del proyecto. Análisis de Factibilidad de desarrollo. cuantificación temporal del proyecto. Monetización de la Producción digital. Negocios con base en producción digital. Armado de Brief y presupuestos. Calculo de costos.

ANIMACION DIGITAL

Historia de la Animación. Principios básicos de la Animación. Animación Bi y Tri dimensional. Guión y Storyboard. Técnicas de Animación. Desarrollo con herramientas de animación digital: flash, JQuery, html5, aftereffects, premier y processing. Iluminación y cámaras en una escena. Aplicación de herramientas y reconocimiento de sistemas de animación digital bi-tridimensional. Conceptos específicos tales como Timeline y Keyframe. Diseño de escenografías y personajes virtuales.

4TO SEMESTRE

DESARROLLO INTERACTIVO

Desarrollo e integración desde el Servidor (PHP, CMS y SQL). Desarrollo e integración de tecnologías frontend (HTML + JS/CSS). Desarrollo avanzado de tres capas. Proyecto de desarrollo funcional de pagina web propia usando API propia. Solución de Hosting.

MARKETING Y PUBLICIDAD

Mercado. Proceso del Marketing. Comportamiento del consumidor. Sistemas de información de marketing. Investigación de mercado. Segmentación. Posicionamiento. Estrategias de marketing. Producto. Servicio. Canales de distribución. La agencia de publicidad. Duplas

creativas. Funciones y roles. Agencias tradicionales y agencias digitales. Proceso de creación del mensaje publicitario. Brief y Briefing. La imagen creativa. Mensaje denotado y mensaje connotado. Conceptualización.

METRICAS Y MEDICIONES

Probabilidad y Estadística. Introducción. Estadística descriptiva. Reglas de la probabilidad. Distribuciones de probabilidad. Métricas. Definiciones. Métricas y planificación. Métricas aplicadas al negocio de la difusión. Determinación de indicadores de desempeño. Tipos. Plazos de las métricas. Tendencias en las métricas. Viralización. Contexto. Elaboración de Informes básicos.

PRODUCCION DE VIDEOJUEGOS

Historia de los Juegos. Influencia de los Juegos en el desarrollo social y tecnológico. Mapa de la industria de Videojuegos a nivel mundial. Proyección futura de los Videojuegos. Definición del concepto de juego. Análisis de los juegos como productos. Géneros de juegos y sus particularidades. El proceso de diseño conceptual. Reglas y normas de los juegos. Sistemas de puntuación. Personajes e historias. El equipo de trabajo en el desarrollo de juegos. El líder de proyecto y su interacción con el equipo. Proceso de desarrollo de una idea hasta la concreción del proyecto. Tipos de Juegos. Guión para Juegos. Juegos para Dispositivos móviles.

PRÁCTICA PROFESIONAL 2

Ejercicio de la profesión. Campos de trabajo. Páginas web y campañas de comunicación. Planificación Digital. Proyecto de desarrollo de contenidos de tipo integrador.

OBLIGACIONES ACADEMICAS

NIVELES DE INGLES 1 Y 2

Consiste en una prueba para verificar el dominio del lenguaje básico y coloquial en inglés.

EXAMEN DE LECTOCOMPRESION DE INGLES

Consiste en un Examen escrito sobre Inglés técnico aplicado a la traducción y entendimiento de textos escritos en Inglés.

SEMINARIO DE CONTENIDOS E INTERACTIVIDAD

Los alumnos deberán realizar prácticas de laboratorio con una carga de 60 horas cátedra. Los contenidos se referirán respectivamente a las diversas asignaturas que conforman la currícula. Trabajarán en desarrollo de Proyecto Digitales con integración de nuevas tecnologías de Contenidos e Interactividad, bajo un modelo de desarrollo remoto y cooperativo, con Tutoría on-line.

300hs DE TRABAJO SOCIAL PROFESIONAL

Consiste en 300hs. Reloj de actividades de programación bajo supervisión que el estudiante tiene que realizar en ambientes de desarrollo de contenidos. Las tareas a desarrollar tienen que ser, principalmente, de confección de contenidos e interactividad, pero también puede comprender actividades de especificación, diseño, documentación y verificación de proyectos desarrollo para puesta en mercado. Estas actividades pueden ser desarrolladas en el marco

de pasantías con programas definidos convenidas por la Facultad con empresas de sector; actividades homologables que realice el estudiante en el marco de su empleo, previo acuerdo entre el docente responsable y el supervisor de su actividad laboral; o desarrollo de programas realizados en el marco de proyectos de investigación u otros proyectos de desarrollo de contenidos que realice la universidad. La dedicación del estudiante no podrá ser menor a los 20 ni mayor a las 40 horas semanales.