POSGRADO | **COHORTE 2024**

Maestría en Dirección y Producción de Animación y Videojuegos

Centro Experimental de Animación "Paula Asís Ferri"
Secretaría de Posgrado
Facultad de Artes
Universidad Nacional de Córdoba

Departamento de Artes Audiovisuales
Área Transdepartamental de Artes Multimediales
Universidad Nacional de las Artes

ARTES MULTIMEDIALES · ARTES AUDIOVISUALES · UNA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LAS ARTES | unc · artes posgrado · cean Centro Experimental de Animación Paula Asis Ferri

www.artes.unc.edu.ar | 2024

Maestría en Dirección y Producción de Animación y Videojuegos

La **Maestría en Dirección y Producción de Animación y Videojuegos** apunta a la formación de profesionales en estos campos disciplinares desde una perspectiva actualizada, que aborde la multiplicidad de los aspectos de la producción orientada a distintos soportes en el ámbito de las artes y la comunicación del presente. Se trata de una maestría profesional que busca incentivar la gestión y desarrollo de proyectos educativos, lúdicos, de ficción, no ficción, experimentales u otros que puedan desarrollarse a partir de narrativas técnico-expresivas que den lugar a desarrollos de animación y multimedia / transmedia.

Se trata de una carrera interinstitucional, co-gestionada por la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Córdoba y la Universidad Nacional de las Artes (UNA), a través de su Departamento de Medios Audiovisuales y el Área Transdepartamental de Artes Multimediales. Ambas instituciones comparten el interés común por la formación de cuarto nivel para profesionales que busquen una formación que integre el diseño, la gestión y coordinación de proyectos de producción audiovisual o multimedial en las áreas de animación y videojuegos.

INFORMACIÓN GENERAL

Título que otorga: Magíster en Dirección y Producción de Animación y Videojuegos
Modalidad de cursado: Presencial
Plan de Estudios: Semiestructurado
Duración de la carrera: 24 meses (820 h.) y hasta 2 años más para la presentación del Trabajo Final de Maestría (TFM).

PERFIL EGRESADES

La Maestría en Dirección y Producción de Animación y Videojuegos otorga competencias vinculadas con:

- El desarrollo de proyectos y nuevos productos para una demanda de producciones audiovisuales y multimediales de distinto tipo.
- La expansión y profesionalización de la producción audiovisual y multimedial en los campos de la formación, el entretenimiento y la ludicidad, a través del desarrollo de nuevos emprendimientos productivos.
- La ampliación del dominio técnico, artístico, productivo y diversos medios de difusión en los que se incluya.
- El diseño, supervisión, realización y desarrollo de proyectos de animación y/o videojuegos destinados a ámbitos tanto públicos como privados, tanto comerciales como independientes o de bien público.
- La articulación con diversos espacios industriales y culturales: videojuegos, desarrollo de interfaces avanzados, simuladores para la investigación, experimentación, entrenamiento y entretenimiento, simuladores industriales, etc.

ESTRUCTURA DE CURSADO

La Maestría en Dirección y Producción de Animación y Videojuegos tiene una duración de 4 semestres (660 h.) y un plazo de hasta 2 años más para la entrega del Trabajo Final de Maestría (160 h.). El plan de estudios es semiestructurado y se organiza en torno a una formación teórico-práctica general integrado por trece espacios curriculares; dos talleres de desarrollo de proyecto y dos seminarios electivos. De esta manera se permite al estudiantado construir un perfil propio en su trayectoria formativa.

Año académico	Espacio curricular	Cantidad de horas
Primer año Primer semestre	Teorías de lo lúdico, lo didáctico y el entretenimiento	40 h.
	Gestión de proyectos de software	40 h.
	Cadenas de producción	40 h.
	Diseño Transmedial	40 h.
Primer año Segundo semestre	Historia y técnicas de la animación	40 h.
	Desarrollo de interfaces. Ergonomía y estética	40 h.
	Gestión de proyectos audiovisuales	40 h.
	Legislación y marco normativo	40 h.
	Taller de Proyecto 1	50 h.
	Seminario Electivo 1	40 h.

Año académico	Espacio curricular	Cantidad de horas
Segundo año Tercer semestre	Gestión de emprendimientos y proyectos innovadores	40 h.
	La animación y el videojuego en el contexto de las artes contemporáneas	40 h.
	Géneros discursivos de la animación y el videojuego	40 h.
	La animación y el videojuego en el marco de las industrias culturales	40 h.
Segundo año Cuarto semestre	Taller de proyecto	50 h.
	Seminario Electivo 2	40 h.
	Trabajo final	160 h.

ESTRUCTURA DE CURSADO

Podrán postularse a la Maestría quienes hayan egresado de universidades nacionales, provinciales, públicas o privadas reconocidas por autoridad competente, o universidades extranjeras, que posean título de grado en carreras de al menos cuatro años de duración, afines a los ejes temáticos de la carrera, tales como Artes (en cualquiera de sus disciplinas), ingenierías en sistemas, diseño gráfico diseño audiovisual, ciencias de la comunicación, ciencias sociales, ciencias humanas, entre otros. También podrán postularse quiene han egresado de Institutos de Educación Superior no universitaria que posean títulos en carreras afines a los ejes temáticos de la que se dicta; quienes deberán acreditar antecedentes suficientes y específicos en el área de la Maestría que, a criterio del Comité Académico, resulten pertinentes en función del perfil de la carrera.

ARANCELES

La Facultad de Artes determinará el valor anual de las cuotas antes del inicio de cada ciclo lectivo, contemplando aranceles diferenciados para egresades de la Facultad, de otras unidades académicas de la UNC y personas del exterior. La carrera otorga becas anuales, la cantidad de becas será determinada por el comité académico en 2024.

Consultas

maestriaenanimacionyvideojuegos@artes.unc.edu.ar