

## ***Maestría en Dirección y Producción de Animación y Videojuegos***

### **ANEXO I**

Se trata de una Maestría interinstitucional, de acuerdo con lo establecido en la Resolución ME 2385/15 ya que el proyecto de creación de dicha carrera se ha realizado en cogestión entre la Universidad Nacional de Córdoba (UNC) y la Universidad Nacional de las Artes (UNA).

**Universidad Nacional de las Artes - Unidades Académicas de las que depende la carrera:**  
Departamento de Artes Audiovisuales y Área Transdepartamental de Artes Multimediales.

**Universidad Nacional de Córdoba - Unidad Académica de la que depende la carrera:**  
Facultad de Artes.

Ambas Universidades han trabajado conjuntamente para el desarrollo del presente proyecto de creación de la *Maestría en Dirección y Producción de Animación y Videojuegos*.

**ESTRUCTURA DEL PLAN:** Semiestructurado

**MODALIDAD:** Presencial

**TÍTULO QUE OTORGA:** *Magíster en Dirección y Producción de Animación y Videojuegos*

**TIPO DE CARRERA:** Maestría Profesional

**DURACIÓN DE LA CARRERA:** 24 meses y hasta 2 años más para la presentación del Trabajo Final de Maestría (TFM) (820 hs.).

### **1. FUNDAMENTACIÓN**

#### **1.2 Antecedentes**

La *Maestría en Dirección y Producción de Animación y Videojuegos* busca dar cuenta de un área de vacancia en la formación superior de cuarto nivel, ya que si bien existen carreras de grado (especialmente en el ámbito privado) de formación general en animación y videojuego, no en el nivel de formación que aquí se propone, ni con la articulación integral en la que se orienta el plan de Maestría presentado. La formación que aquí se presenta, se orienta a un sector artístico-productivo que permite continuar y consolidar una formación de base en las producciones audiovisuales y multimediales.

Se observa que la formación profesional en torno a estas producciones hace hincapié en la necesidad de una capacitación técnica específica (diseño y desarrollo de software, realización audiovisual con acento en animación, desarrollo de plataformas, etc.), mientras que la propuesta que aquí se presenta se orienta en torno de una concepción que articula aspectos de gestión, desarrollo, financiamiento y comercialización de

proyectos, ya sea en el sector público o privado, formación inexistente en la actual oferta de educación superior.

En este sentido, la *Maestría en Dirección y Producción de Animación y Videojuegos* se propone trabajar en estrecho vínculo con la formación existente, la que se orienta en dos direcciones privilegiadas: por un lado, técnico-artística y por otro, académico-crítica. Así, la maestría buscará incentivar proyectos educativos, lúdicos, documentales, de ficción u otros que puedan desarrollarse a partir de narrativas técnico-expresivas que den lugar a desarrollos de animación y multimedia (tanto narrativos como multimediales).

La necesidad de esta formación se hace más evidente si se tiene en cuenta que en nuestro país en los últimos veinte años han crecido las diferentes ofertas y espacios de formación de pregrado y grado (tanto públicos como privados) vinculados con la producción audiovisual y multimedial. De acuerdo al *Informe de Mercado de Industrias Culturales Argentinas 2013*, la industria del videojuego nació en nuestro país hace diez años [2003] Este sector fue uno de los de mayor crecimiento dentro de las industrias culturales: tasa de empleo con un incremento del 156% entre 2009 y 2010, y un notable mejoramiento de los ingresos anuales que asciende al 342% en el mismo período: actualmente, 70 empresas desarrollan videojuegos en la Argentina y producen un total de 85 millones de dólares anuales en volumen de facturación, y generan más de 2 mil empleos directos a profesionales altamente calificados, entre diseñadores, artistas e ilustradores 2D y 3D, programadores, ingenieros, guionistas, testers y músicos. La mayor parte de las empresas radicadas en nuestro país están compuestas por inversiones pertenecientes a firmas extranjeras con aporte de capital nacional en menor grado, y se dedican al desarrollo de videojuegos, con un perfil fuertemente exportador: el 95% de la producción nacional se destina al mercado exterior, con un 80% de clientes en Norteamérica, Europa y Asia. En lo concerniente a la animación, su producción presenta una circulación más compleja: en el ámbito privado y comercial se ha sistematizado en torno de unas pocas empresas que producen para nuestro país y han proliferado los estudios que desde nuestro ámbito trabajan para las grandes cadenas internacionales. En paralelo crece de manera exponencial el número de animadores que realizan una producción que circula de manera menos sistemática, pero que encuentra en los festivales un espacio de difusión. Prueba de ello es el incremento de festivales de animación que han crecido en la última década (ANIMA, Cartoon, Expotoons, AnimaLatina, entre otros). Por ello, se considera que la *Maestría en Dirección y Producción en Animación y Videojuegos* no sólo es viable, sino que será de gran interés para un conjunto de profesionales y no profesionales que se encuentran desarrollando de manera intuitiva los procesos que esta formación se propone sistematizar y profundizar. En ese sentido, las dos instituciones universitarias que articulan esta propuesta se destacan por su capacidad de brindar formación específica en el campo de las artes kinéticas, en tanto que el movimiento y la temporalidad son elementos centrales en el diseño, planificación, producción, dirección

y desarrollo de animaciones y videojuegos. La creación de la Maestría es, tanto a la Facultad de Artes de la UNC como para el Área Transdepartamental de Artes Multimediales y el Departamento de Artes Audiovisuales de la UNA, un espacio idóneo para que sus egresados potencien su producción, así como abre nuevos campos profesionales y de inserción laboral de sus graduados.

Tanto en el ámbito de las artes como en el de la cultura en general, el proyecto de la *Maestría en Dirección y Producción en Animación y Videojuegos* se ubica en un cruce estratégico -ya que articula espacios de libertad creativa artística habitualmente ocupados por la producción animada- y de espacios de alta circulación en relación con áreas educativas y con el mercado del entretenimiento. Esta concepción de la producción cultural como integrada a sectores productivos supondrá, por parte de la Maestría, la posibilidad de abrir nuevos espacios de reflexión así como nuevos ámbitos de trabajo. Se considera que este proyecto se encuentra a la altura de los desafíos actuales, en tanto que prevé la incorporación y problematización de contenidos destinados a diversos universos de recepción desde la infancia -espacio habitualmente asociado con la animación y los videojuegos como vehículos de la ludicidad y la didáctica, o los de la juventud y la adultez, cada día más ávidos de contenidos en diversos soportes y medios. En este sentido, la Maestría busca generar un ámbito de realización de producciones de calidad. Por otra parte, el diseño de videojuegos no ocupa un lugar menor en esta concepción ya que acompaña en otros soportes a la producción animada; permite desarrollar narrativas multi y transmediales y actúa como soporte de dispositivos didácticos, argumentativos y lúdicos.

El interés decreciente de la recepción en medios tradicionales, y el corrimiento de usuarios y audiencias hacia las diversas producciones transmedia obligan a una formación que acompañe los cambios tecnológicos y los de los diversos dispositivos comunicacionales. De este modo, el campo de desarrollo de la maestría articulado con cruces estratégicos, permitirá la inclusión de profesionales formados en ella, en diferentes espacios productivos. Actualmente, tanto las producciones animadas como los videojuegos, tienen un altísimo nivel de consumo sobre diferentes soportes por parte de usuarios de distintas plataformas que implementan prácticas heterogéneas. El diseño de una maestría en estas especificidades, la primera en nuestro país, supondrá tanto revisar los consumos culturales existentes, como abrir nuevas posibilidades para los mismos.

## 1.2 Antecedentes Institucionales

Las universidades nacionales de gestión pública, Universidad Nacional de las Artes (UNA) y Universidad Nacional de Córdoba (UNC), comparten el interés común por la formación de profesionales que, capacitados en arte, se 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.

La ubicación geográfica de ambas universidades permite que la oferta presentada posibilite una amplia cobertura nacional en cuanto a la formación de posgraduados, a la vez que habilita contar con los diferentes trayectos formativos regionales para el desarrollo de un área que actualmente se encuentra vacante. Se trata de un nuevo enfoque en relación con las artes audiovisuales y la producción cultural vinculada con diversos espacios en los que tanto animaciones como videojuegos se insertan. En este sentido, la Maestría dará soluciones a problemas de diseño y gestión de proyectos vinculados con la realización y circulación exitosa de producciones que pueden orientarse tanto a las áreas de la enseñanza, de la narrativa como del entretenimiento a la vez que generan valor agregado y especialización laboral en un campo en crecimiento poco desarrollado.

Estos intereses comunes surgen de trabajos articulados. Tanto la Universidad Nacional de las Artes como la Universidad Nacional de Córdoba cuentan con unidades académicas destinadas a la formación de grado en las áreas de incumbencia en las que se desarrolla la Maestría en diseño de animación y videojuegos. Cada una de las universidades presenta un enclave regional que permite desarrollos formativos que ponen en común trayectos y experiencias docentes, intercambios culturales propios de cada región, que fortalecen los aprendizajes mutuos. La Universidad Nacional de las Artes (UNA) se distingue como un espacio privilegiado en el que la experimentación, la creación y la innovación orientan la especificidad de las prácticas artísticas y, a la vez, favorecen su constante renovación. Por su parte la Universidad Nacional de Córdoba (UNC) se ocupa desde 1948 de la enseñanza en y desde las artes, articulando la práctica y la experimentación artística desde una perspectiva socialmente comprometida. A este aspecto dinámico e innovador intrínseco y a la singularidad de la enseñanza de las artes se suma el carácter social y público de la universidad. Desde esta perspectiva, se considera que una universidad dinámica e innovadora significa también cuestionar el carácter neutral y universal de los procesos de producción de conocimiento y otorgarles al arte y la cultura el lugar estratégico que históricamente han tenido en la construcción de una política regional autónoma e independiente.

La UNA cuenta con dos carreras de formación profesional. Por un lado, la Licenciatura en Artes Audiovisuales con orientación en Animación que forma profesionales que intervienen en los procesos creativos y técnicos vinculados con los lenguajes de la animación. Por otro lado, la Licenciatura en Artes Multimediales brinda una formación para el desarrollo de profesionales que cuentan con las capacidades tanto de programación como de diseño audiovisual y multimedial. Ambas carreras forman profesionales altamente capacitados para la elaboración de producciones tanto animadas como multimediales. En la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Córdoba se desarrolla la carrera de Licenciatura en Cine y Televisión, que forma realizadores y artistas audiovisuales en general y animadores en particular, así como la

Licenciatura en Artes Visuales orientada a la enseñanza en pintura, escultura, grabado y nuevas tecnologías vinculadas a las artes plásticas. Asimismo, se trata de una Unidad Académica que ocupa un lugar de referencia nacional e internacional, por el trabajo desarrollado en su Centro Experimental de Animación (CEAn) y por llevar adelante desde hace más de dieciséis años el Festival Internacional ANIMA, el que cuenta con un Foro Académico Internacional de Animación (FAIA) desde 2009. La estructura de la Facultad de Artes de la UNC incluye además con un Centro de Producción e Investigación en Artes (CePIA). Ambas Universidades cuentan con desarrollos vinculados con las artes en general, y con la animación y el videojuego en particular, a través de proyectos, muestras, conciertos, proyecciones, exposiciones, puestas escénicas, becas y otros que permiten orientar y promover la reflexión y la investigación en relación con los procesos de producción y propician las prácticas artísticas.

Se considera que la complementariedad entre ambas universidades se evidencia en el mayor desarrollo de investigación teórico-práctica en producciones animadas, discursos sonoros, discursos audiovisuales y en la relación arte-tecnología (en función de la dinámica interdisciplinaria que posibilitan las tres unidades académicas: Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Córdoba y el Departamento de Artes Audiovisuales y el Área Transdepartamental de Artes Multimediales de la Universidad Nacional de las Artes). Ambas instituciones universitarias públicas cuentan en sus ofertas académicas con carreras de grado vinculadas al espacio formativo de lo audiovisual, en particular animación y videojuego. Asimismo, participan de manera conjunta en la red internacional Sur a Sur, Red Académica Latinoamericana de Estudios en Animación. Además, como espacio de trabajo conjunto forman parte de la Red Argentina Universitaria de Arte (RAUDA). Por su parte, la UNA cuenta con carreras de posgrado con las que el proyecto que se presenta se articula: Especialización en Gestión y Administración Cultural, en el departamento de Artes Visuales, Especialización en Teatro de Objetos, Interactividad y Nuevos Medios de dependencia conjunta entre el Departamento de Artes Dramáticas y el Área Transdepartamental de Artes Multimediales (ATAM), la Especialización en Sonido Aplicado a las Artes Digitales, del Área Transdepartamental de Artes Multimediales. Esta última ofrece también la Especialización en Sonido Aplicado a las Artes Digitales. La Facultad de Artes de la UNC también ofrece carreras de posgrado que articulan con este proyecto: La Maestría en Tecnología, Políticas y Culturas (cogestionada con otras unidades académicas de la UNC) y la Especialización en Procesos y Prácticas de Producción Artística Contemporánea.

Desde su inicio la carrera cuenta con un convenio marco y un convenio específico entre la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Córdoba, el Área Transdepartamental de Artes Multimediales de la Universidad Nacional de las Artes y el Departamento de Artes Audiovisuales de la Universidad Nacional de las Artes, que garantiza la

reciprocidad en la participación de docentes e investigadores de las instituciones vinculantes en el dictado de las clases y el desarrollo de las funciones de los encargados de la conducción de la Maestría.

## 2. OBJETIVOS

La *Maestría en Dirección y Producción de Animación y Videojuegos* tiene como orientación fundamental la formación de profesionales en animación y videojuegos 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. Entre sus objetivos se encuentran:

- Formar profesionales capaces de establecer una vinculación con el entorno social, reflexionar sobre él y transformarlo artística y estéticamente.
- Formar profesionales capaces de desarrollar perspectivas artísticas, discursivas, analíticas y de gestión sobre las particularidades de los campos audiovisuales y multimediales, en un contexto de continua transformación, con capacidad crítica y responsabilidad ética.
- Desarrollar una propuesta de proyecto de animación y/o videojuego en el marco de las artes contemporáneas.
- Formar profesionales capaces de diseñar, proyectar, dirigir y/o producir animaciones y videojuegos, desde el planteo inicial hasta su puesta en circulación, es decir, que abarca el proceso integral, incluyendo financiamiento, gestión y comercialización de animaciones y videojuegos.
- Capacitar a los maestrandos para la indagación de nuevas perspectivas que potencien su desarrollo artístico profesional y la construcción discursiva con respecto a su propia práctica.
- Aportar al desarrollo de los saberes, técnicas y estrategias sobre las animaciones y videojuegos para responder a los desafíos de los cambios culturales, artísticos y científico-tecnológicos. • Articular las dimensiones de la teoría y la praxis como elementos indisolublemente ligados en las concepciones actuales de los campos audiovisuales y multimediales. • Proveer herramientas de orden técnico, discursivo y analítico para el desarrollo y reflexión de animaciones y videojuegos en sus diferentes modos de producción, recepción, circulación y gestión.
- Otorgar herramientas para el desarrollo y realización de proyectos y propuestas de creación originales y sólidas, cumpliendo con los niveles de exigencia académica y profesional en el desarrollo de producciones animadas y de videojuegos.
- Contribuir a las políticas de acceso a la educación superior en la Argentina, federalizando la formación y generando capacidades y aptitudes para la construcción de saberes y prácticas que a través del arte permitan aproximaciones a la cultura, creando nuevos cruces entre arte e industria.

### 3. Perfil del egresado

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.

Es de gran relevancia, no sólo como un espacio de complementariedad y especificidad de la formación de graduados de las universidades nacionales que a lo largo del país cuentan con formación audiovisual y/o multimedial, sino como un espacio de formación para aquellos realizadores que busquen herramientas para insertarse en el mercado.

- 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.

En síntesis, el *Magíster en Dirección y Producción de Animación y Videojuegos* podrá insertarse coordinando equipos de trabajo, realizando la dirección de arte, o produciendo como profesional independiente desde una perspectiva que involucre un pensamiento crítico sobre la tecnología y los discursos sociales. Contará con los conocimientos pertinentes vinculados con el financiamiento, gestión y comercialización, lo que permitirá generar mejores producciones. Asimismo, tendrá capacidad crítica y reflexiva sobre su propia práctica; y podrá insertarse en la práctica pedagógica (docencia) y/o académica (investigación).

### 4. Requisitos para la admisión

Podrán postularse a la Maestría:

- a) Los egresados de universidades nacionales, provinciales, públicas o privadas legalmente reconocidas, que posean título de grado en carreras de al menos cuatro años de duración, afines a los ejes temáticos de la carrera que se dicta, tales como Artes (en cualquiera de sus disciplinas), ingeniería en sistemas, diseño gráfico, diseño audiovisual, ciencias de la comunicación, ciencias sociales, ciencias humanas, entre otros.
- b) Los egresados de universidades extranjeras con títulos de grado afines a los ejes temáticos de la carrera, previa aceptación del Comité Académico.

- c) Los egresados de Institutos de Educación Superior no universitaria que posean títulos en carreras afines a los ejes temáticos de la que se dicta. Los postulantes 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. Asimismo, para estos casos, los miembros del Comité podrán establecer un examen de suficiencia como paso previo a la admisión, el que deberá ser aprobado por los aspirantes como requisito de admisión y/o indicar, en los casos que considere oportunos, la exigencia de cursar y aprobar asignaturas de carreras de grado universitario vinculadas a los intereses de la maestría. (Res.HCS UNC 279/04).
- d) La admisión no significará reválida de título de grado alguno ni habilitará para ejercer profesión alguna en el ámbito de la República Argentina.
- En casos excepcionales de postulantes que se encuentren fuera de los términos precedentes, podrán ser admitidos siempre que demuestren poseer preparación y/o experiencia laboral acorde con los estudios de posgrado que se proponen iniciar.

## 5. Organización curricular

El plan de estudios es semiestructurado y se organiza en torno de una formación teórico-práctica general, con dos espacios de electividad permitiendo a los maestrandos construir un perfil propio:

- A) Trayecto común, de formación general, integrado por las asignaturas: Gestión de proyectos de *software*; Cadenas de producción; Teorías de lo lúdico, lo didáctico y el entretenimiento; Legislación y marco normativo; Diseño transmedial; Gestión de proyectos audiovisuales; Desarrollo de interfaces. Ergonomía y estética; Gestión de emprendimientos y proyectos innovadores; La animación y el videojuego en el contexto de las artes contemporáneas; Géneros discursivos de la animación y el videojuego; La animación y el videojuego en el marco de las industrias culturales e Historia y técnicas de la animación.
- B) Talleres (para acompañar desarrollo de TFM), integrado por: Taller de proyecto 1 y Taller de proyecto 2.
- C) Orientación: Seminario electivo 1 y Seminario electivo 2.

El desarrollo de la Maestría prevé distintos espacios curriculares con una importante carga horaria destinada actividades de orden práctico, adecuadas con el perfil profesional que busca formar. Entre otras, la elaboración de bocetos de proyectos en cada una de las etapas, recolección y análisis de casos, desarrollo de proyectos de gestión, análisis y elaboración de costos, proyectos de diseño audiovisual y multimedial, planificación en tiempos, etapas y recursos, entre otros.



Los espacios de Taller se proponen en el recorrido para el primero (Taller de proyecto 1) y segundo año (Taller de proyecto 2), ya que tienen como objeto acompañar el desarrollo de un proyecto desde la idea inicial hasta la propuesta final, que permita acompañar el desarrollo del Trabajo Final de la Maestría, complementando las tareas.

Adicionalmente los Maestrandos deberán acreditar, durante el primer año de la carrera, la comprensión lectora de una lengua extranjera. Podrán optar entre inglés, francés, italiano, alemán, portugués u otro idioma que esté justificado por el proyecto de Trabajo Final y que sea aprobado por el Comité Académico.

### 5.1 Carga horaria

La carrera de *Maestría en Dirección y Producción de Animación y Videojuegos* tendrá una carga horaria total de 820 horas, de las cuales se destinan a cursada presencial un total de 660 horas reloj, a las que se suman 160 horas destinadas a la realización del Trabajo Final de Maestría.

### 5.2 Estructura Curricular

Nombre del espacio curricular	Tipo	Carácter	Carga horaria teórica	Carga horaria práctica	Carga horaria total	Régimen de cursado
<b>PRIMER AÑO</b>						
<b>Primer Semestre</b>						
Teorías de lo lúdico, lo didáctico y el entretenimiento	Seminario	Obligatorio	40	0	40	mensual
Gestión de proyectos de software	Taller	Obligatorio	15	25	40	mensual
Cadenas de producción	Seminario	Obligatorio	20	20	40	mensual

Diseño Transmedial	Seminari o	Obligatori o	20	20	40	mensual
<b>Segundo semestre</b>						
Historia y técnicas de la animación	Seminari o	Obligatori o	40	0	40	mensual
Desarrollo de interfaces. Ergonomía y estética.	Taller	Obligatori o	15	25	40	mensual
Gestión de proyectos audiovisuales	Taller	Obligatori o	15	25	40	mensual
Legislación y marco normativo	Seminari o	Obligatori o	40	0	40	mensual
Taller de Proyecto 1	Taller	Obligatori o	0	50	50	mensual
Seminario Electivo 1	Seminari o	Obligatori o	20	20	40	mensual
<b>SEGUNDO AÑO</b>						
<b>Tercer semestre</b>						
Gestión de emprendimientos y proyectos innovadores	Taller	Obligatori o	15	25	40	mensual
La animación y el videojuego en el contexto de las artes contemporáneas	Seminari o	Obligatori o	40	0	40	mensual
Géneros discursivos de la animación y el videojuego	Seminari o	Obligatori o	40	0	40	mensual

La animación y el videojuego en el marco de las industrias culturales	Seminari o	Obligatori o	40	0	40	mensual
<b>Cuarto semestre</b>						
Taller de proyecto 2	Taller	Obligatori o	0	50	50	mensual
Seminario Electivo 2	Seminari o	Obligatori o	20	20	40	mensual
<b>TOTAL DE HORAS PRESENCIALES DE CURSADA</b>			<b>380</b>	<b>280</b>	<b>660</b>	
<b>TRABAJO FINAL</b>					<b>160</b>	
<b>TOTAL GENERAL</b>					<b>820</b>	

No se establecen correlatividades entre los distintos espacios curriculares de la Maestría.

### 6. Seguimiento curricular

Por los fundamentos que sostienen esta Maestría, es necesario analizar en forma periódica su desenvolvimiento. Los Directores y el Comité Académico discutirán los contenidos del plan, la estructura, la bibliografía, las estrategias pedagógicas y la composición del plantel docente.

Se consultará a los maestrandos y docentes en base a encuestas, en la sede que corresponda al dictado vigente. Las valoraciones de los alumnos surgirán del análisis realizado luego del dictado de cada módulo, contemplando aspectos como la pertinencia teórica, las estrategias didácticas y pedagógicas, la actualidad bibliográfica, la relación docente-alumno, entre otros.

El Comité Académico convocará a docentes a reuniones que permitan evaluar el cumplimiento de los objetivos y el funcionamiento general de la Maestría, considerando tanto los aspectos positivos-favorables, como las cuestiones a reelaborar.

### 7. Previsiones para el dictado intensivo

La *Maestría en Dirección y Producción de Animación y Videojuegos* será de modalidad presencial y con carga horaria intensiva: las clases tendrán lugar miércoles, jueves, viernes y sábado con periodicidad mensual.

A los fines de garantizar la calidad académica y la participación activa de los alumnos en el desarrollo de las clases, se implementarán previsiones de carácter metodológico tales como: conformación de grupos de lectura y discusión; desarrollo de actividades de análisis crítico sobre visionado de video, fotografías; desarrollo de trabajos prácticos con producciones en los talleres y exposiciones de las mismas con foros de análisis y discusión de las propuestas presentadas.