



"2009-Año de homenaje a Raúl Scalabrini Ortiz"

UNIVERSIDAD NACIONAL DE ROSARIO
FACULTAD DE CIENCIA POLITICA Y RELACIONES INTERNACIONALES

ANEXO I

CARRERA DE POSGRADO "ESPECIALIZACION EN COMUNICACION DIGITAL INTERACTIVA"

1. Denominación

Plan de Estudios de la carrera de posgrado de "Especialización en Comunicación Digital Interactiva"

2. Finalidad

Los cambios producidos por las innovaciones tecnológicas influyen cada vez más en diferentes esferas de nuestras actividades, el trabajo, el consumo, la recreación, la educación, la percepción, la comunicación, la sociabilidad, el conocimiento. La digitalización de los medios ha implicado un profundo impacto en nuestro sistema comunicativo, la cual debe ser pensada desde dimensiones tanto técnicas como culturales.

La concentración y potenciación de medios de creación y distribución de contenidos en nuestra sociedad ha generado para autores como Barbero una doble oportunidad, la construcción de un lenguaje común a partir de la digitalización de los distintos recursos expresivos, que permite romper con la *"hegemonía del dualismo que hasta ahora oponía lo inteligible a lo sensible y lo emocional, la razón a la imaginación, la ciencia al arte, y también la cultura a la técnica y el libro a los medios audiovisuales"*¹. Y en segundo lugar *"la configuración de un nuevo espacio público y de ciudadanía en y desde las redes de movimientos sociales y de medios comunitarios..."*².

¹ Martín-Barbero, Jesús (2002): *La educación desde la comunicación*. Buenos Aires. Grupo Editorial Norma. Pág. 10.

² Ibidem. Pág. 10.



Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales
UNIVERSIDAD NACIONAL DE ROSARIO

Es necesario reflexionar de manera crítica sobre los rumbos del desarrollo tecnocomunicacional y evaluar las posibilidades de intervención en éste. El sistema educativo no puede desentenderse del entorno social en el que se encuentra inmerso, por lo que el tipo de tecnología comunicacional que decida utilizar y promover deber ser coherente con el tipo de sociedad para el que educa.

Tenemos a nuestra disposición tecnologías que permiten crear escenarios de diálogo para desarrollar procesos de aprendizaje con énfasis en el grupo, a través de esfuerzos colaborativos entre profesores y estudiantes, donde el conocimiento es concebido como construcción colectiva en espacios horizontales y abiertos.

3. Objeto de Estudio

El objeto de estudio de la carrera de posgrado de “Especialización en Comunicación Digital Interactiva” se encuentra definido por el conjunto de conocimientos científicos que configuran la comunicación digital, el reconocimiento de las particularidades del lenguaje hipermedia, la incorporación de los nuevos modos de producción en entornos digitales, la interacción, junto con la necesaria reflexión que oriente el hacer profesional hacia la construcción de espacios de comunicación democráticos, participativos, desjerarquizados y colaborativos.

4. Características de la Carrera:

4.1. Nivel

Posgrado

4.2. Acreditación

Quienes cumplieren con los requisitos establecidos en el presente Plan de Estudios obtendrán el título de “Especialista en Comunicación Digital Interactiva”.

4.3. Perfil del egresado

El Especialista en Comunicación Digital Interactiva, será un profesional universitario con formación de posgrado y experiencia profesional capacitado para:

- Diseñar, producir y evaluar proyectos hipermedia.
- Gestionar proyectos hipermedia digitales para diferentes áreas institucionales: informativas, educativas, culturales, económicas, etc.



Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales
UNIVERSIDAD NACIONAL DE ROSARIO

- Promover un modelo de producción colaborativo, abierto, cooperativo, distribuido y no jerárquico.
- Generar nuevos escenarios de diálogo y redes participativas en entornos virtuales.
- Promover proyectos de investigación en comunicación digital.
- Conformar equipos interdisciplinarios para la producción de proyectos digitales hipermedia.
- Operar críticamente en la dimensión comunicativa de la trama social compleja.

4.4. Requisitos de Ingreso

- a) Ser graduado universitario con título en Comunicación Social, Ciencias de la Comunicación, Comunicación Audiovisual, Audiovisión, Comunicación Multimedia, Diseño Visual, Diseño Gráfico, Diseño de Imagen y Sonido, Producción y Realización Audiovisual, Periodismo, Publicidad u otros estudios de grado vinculados al campo de la comunicación, de universidades nacionales, públicas o privadas. Excepcionalmente podrá admitirse un título de grado universitario distinto a los antes previstos, siempre y cuando la trayectoria y experiencia profesional del postulante resulten adecuadas para su admisibilidad, de acuerdo al criterio de la Comisión de Posgrado.
- b) Los graduados en universidades extranjeras oficialmente reconocidas en sus respectivos países, que posean títulos equivalentes a los indicados en el inciso anterior, debidamente certificados. Su admisión no significará reválida del título de grado.
- c) También podrán ser admitidos quienes posean título de Educación Superior no Universitario con una duración mínima de cuatro años, con afinidad temática a la carrera.

Para la admisión a la carrera de Especialización los postulantes deberán presentar:

Solicitud de admisión consignando datos personales;

Copia legalizada (anverso y reverso) del título universitario;

Currículum Vitae completo;

Constancias legalizadas de todos los antecedentes declarados en el currículum y;

Escrito con una extensión máxima de dos carillas en el cual se expliquen las expectativas por las cuales desea cursar esta carrera de posgrado.

La admisión de los postulantes será resuelta por la Comisión de Posgrado de la carrera de "Especialización en Comunicación Digital Interactiva", previo análisis de las presentaciones, mediante resolución fundada. En caso de considerarse oportuno, la Comisión de Posgrado de la carrera podrá solicitar al postulante una entrevista personal.

El cupo será limitado, de acuerdo a la disponibilidad de la infraestructura requerida para el buen desarrollo de la carrera.



Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales
UNIVERSIDAD NACIONAL DE ROSARIO

4.5. Duración de la Carrera

La carrera de posgrado de “Especialización en Comunicación Digital Interactiva” tendrá una duración de un (1) año, con una carga horaria total de 380 horas, más la presentación de un Trabajo Final, dentro de los ocho (8) meses posteriores a la aprobación del total de los módulos que componen la carrera.

5. Organización del Plan de Estudios

5.1. Núcleos de formación y módulos:

La carrera de posgrado de “Especialización en Comunicación Digital” estará ordenada en función de sus contenidos, en cuatro (4) núcleos que contendrán nueve (9) módulos y un Taller de Trabajo Final.

I. Núcleo de los lenguajes:

Espacio curricular donde se desarrollan las capacidades expresivas y creativas a través de la experimentación con los distintos lenguajes y narrativas.

Narrativas hipertextuales
Lenguajes de Programación
Guión Multimedia
Redacción para Medios Digitales

II. Núcleo teórico-epistemológico:

Recorrido curricular que permite acceder a los supuestos epistemológicos que dan origen a las distintas construcciones teóricas.

Comunicación Digital y Ciberculturas I
Comunicación Digital y Ciberculturas II

III. Núcleo de producción

El desarrollo de la producción digital interactiva a partir de los diferentes saberes, roles específicos de un trabajo multimedia.



Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales
UNIVERSIDAD NACIONAL DE ROSARIO

Diseño Digital Interactivo
Laboratorio Multimedia I
Laboratorio Multimedia II

IV. Núcleo de Integración

Espacio de articulación de los diferentes núcleos.

Taller de Trabajo Final

5.2. Módulos y contenidos mínimos:

1.1.1. Diseño Digital Interactivo

Entornos virtuales e interactivos. El lenguaje multimedia. Arquitectura de la información. Diferentes fases de la producción multimedia. De la idea a la producción. Planificación, diseño y desarrollo desde la perspectiva del usuario. Indización de contenidos. Estilos y paradigmas para el diseño de interfaces. Estrategia de diseño. Diseño de metáforas. Diseño mediante estilos. Accesibilidad. Guías y estándares. Usabilidad y evaluación. Métodos de evaluación. Prototipado.

1.2.1. Narrativas Hipertextuales

Historia del hipertexto: de Vannevar Bush a Ted Nelson. Hipertexto, definición y características. El paradigma hipertextual. De las narrativas lineales a las no-lineales. Teoría del Hipertexto. Reconfiguración de la obra, el autor y el lector. Paradigmas de lectura y escritura. Modelos hipertextuales. Organización hipertextual de la información. Literatura digital.

1.3.1. Comunicación Digital y Ciberculturas I

La escritura moldea la mente. La oralidad primaria. El alfabeto como tecnología. La imprenta, nuevo medio, nuevo sistema sociocognitivo. Oralidad secundaria y medios electrónicos. Sociedad del conocimiento, sociedad de la información. Relación hombre-máquina. El problema del determinismo tecnológico y/o mediático. Reconfiguración tecnológica de la dimensión cognitiva. Cogniciones distribuidas. Sistemas Emergentes. Orden Espontáneo (Swarming). Multitudes inteligentes. Comunidades virtuales. Web 2.0. Arte digital colaborativo.



Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales
UNIVERSIDAD NACIONAL DE ROSARIO

1.4.1. Laboratorio Multimedia I

Sonido, imagen y video digital: Producción, digitalización, formatos, programas de edición, compresión. Animación para aplicaciones multimedia, herramientas. Sistemas de software social³ para trabajo colaborativo (weblogs y wikis⁴). Web⁵ de segunda generación. Sindicación. TV 2.0.

1.5.1. Redacción para Medios Digitales

Pautas para la redacción de medios digitales. Enlaces semantizados. De la pirámide invertida a la pirámide convergente: Cohesión y coherencia multimedia y multitexto. Dificultades en la redacción colectiva. Titulares pensando en la sindicación RSS.

1.6.2. Introducción a los Lenguajes de Programación

Introducción al HTML (Hyper Text Markup Language)⁶: Apariencia, funcionalidad y bloques de texto. Listas. Hiperenlaces. Elementos multimedia. Tablas. Formularios. Marcos. Metatags. Introducción a la Programación en JavaScript⁷ y DHTML (Hyper Text Markup Language Dinámico)⁸. Creación de hojas de estilo en cascada (Cascading Style Sheets, CSS)⁹.

³ Engloba a un conjunto de herramientas de comunicación que facilitan la interacción y colaboración por medio de convenciones sociales.

⁴ Programa de servidor que permite al usuario crear y editar contenido de páginas web en forma colectiva usando un simple esquema de etiquetas y marcas, sin que la revisión del contenido sea necesaria antes de su aceptación para ser publicado en el mismo.

⁵ La World Wide Web (del inglés, Telaraña Mundial), o simplemente Web o WWW, es un sistema de hipertexto que funciona sobre Internet.

⁶ Acrónimo inglés de Hyper Text Markup Language (lenguaje de marcación de hipertexto), es un lenguaje de marcas diseñado para estructurar textos y presentarlos en forma de hipertexto, que es el formato estándar de las páginas web.

⁷ Lenguaje interpretado orientado a las páginas web, donde el código no necesita ser preprocesado mediante un compilador, donde el ordenador es capaz de ejecutar una sucesión de instrucciones dadas por el programador sin necesidad de leer y traducir exhaustivamente todo el código.

⁸ Acrónimo inglés de Dynamic Hyper Text Markup Language (lenguaje de marcación de hipertexto dinámico)

⁹ Es un lenguaje formal usado para definir la presentación de un documento estructurado escrito en HTML o XML (y por extensión en XHTML). El W3C (World Wide Web Consortium) es el encargado de formular la especificación de las hojas de



Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales
UNIVERSIDAD NACIONAL DE ROSARIO

Introducción a la Programación en PHP¹⁰. MySQL¹¹. Generación dinámica de contenidos multimedia.

1.7.2. Guión Multimedia

Idea, tema, superobjetivo, sinopsis, argumento, guión técnico, mapa de navegación, guión gráfico (Esquema gráfico de escena, storyboard¹²). Diseño interactivo para guionistas. Composición visual. Principio de profundidad, de rotura del marco, de simetría, de barrido. El trabajo con las diagonales. Naturaleza mixta de los encuadres multimedia. La narración audiovisual interactiva. Diseño de estructuras interactivas. Escenas interactivas. Zonas y elementos sensibles. Principio de sorpresa-coherencia. Principio de atención. Principio de uniformidad o unicidad. Dramatización. Economía narrativa y visual.

1.8.2. Comunicación Digital y Ciberculturas II

Redes electrónicas. Topografía de Internet. Efectos en la sociedad: libertad, código. La cultura de Internet. La ética hacker¹³. Las regulaciones en el ciberespacio: del Derecho de Autor (Copyright) al Copyleft¹⁴. La arquitectura de la red como instancia política. El paradigma hipertextual.

estilo que servirá de estándar para los agentes de usuario o navegadores. La idea que se encuentra detrás del desarrollo de CSS es separar la estructura de un documento de su presentación.

¹⁰ Acrónimo inglés de Hypertext Preprocessor que es un lenguaje de programación de scripts (programas escritos mediante lenguajes interpretados), concebido en 1994 por Rasmus Lerdorf. Se utiliza principalmente para la programación de páginas webs dinámicas, destacándose por su capacidad de ser embebido en el código HTML.

¹¹ Es una de las bases de datos más populares desarrolladas bajo la filosofía de código abierto, basada en SQL acrónimo inglés de Structured Query Language (Lenguaje de Consulta Estructurado), que es un lenguaje declarativo de acceso a bases de datos relacionales que permite especificar diversos tipos de operaciones sobre las mismas.

¹² Boceto del diseño de pantalla.

¹³ No tiene traducción. La ética hacker es una ética de tipo axiológico, basada en una determinada serie de valores surgida de las comunidades virtuales o cibercomunidades. Himanen rescata siete fundamentales: Pasión, Libertad, Valor social (reconocimiento entre semejantes), Accesibilidad, Actividad, Preocupación responsable y Creatividad.

¹⁴ Es un nuevo término acuñado por el Proyecto GNU. Nace de un juego de palabras en inglés, traducible como "izquierdo de copia" (copia dejada o abandonada o copideje e "izquierdos de autor"), en oposición a "derecho de copia" o copyright (derecho de autor), indicando que no se restringe la redistribución, con o sin cambios, sino por el contrario se permite mientras la libertad de copiarlo, redistribuirlo o cambiarlo no se restrinja (derecho de autor usual). Los vocablos ingleses "right" y "left" además significan "derecha" e "izquierda" respectivamente, lo que acentúa la diferencia entre ambos conceptos.



Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales
UNIVERSIDAD NACIONAL DE ROSARIO

1.9.2. Laboratorio Multimedia II

Desarrollo Multimedia en diferentes soportes: Herramientas de autor y lenguaje de programación: Animación Flash y Acc. Sitios web: realización y publicación. Editores HTML.

1.10.2. Taller de Trabajo Final

Al inicio de este taller se deberá presentar la propuesta del Trabajo Final, que consistirá en una producción multimedia para la web, que articule los saberes adquiridos durante la cursada de la carrera en presentación individual. Durante el desarrollo de este espacio curricular se instrumentará una Tutoría para el seguimiento del Proyecto. Paralelamente se deberá dar cuenta semanalmente del estado de avance de aquél en una Bitácora en línea creada a tal fin hasta la entrega del Trabajo Final.

1.11. Trabajo Final

La carrera de posgrado de “Especialización en Comunicación Digital Interactiva” finaliza con la presentación de un Trabajo Final que comprenderá una producción multimedia que se deberá entregar en forma conjunta con un documento escrito que deberá contener: fundamentación, objetivos, definición de audiencias, contexto de utilización y propuesta de evaluación. El plazo máximo para la presentación del Trabajo Final será de ocho (8) meses contados a partir de la aprobación de la totalidad de los módulos y el taller establecidos en el presente Plan de Estudios.

El Trabajo Final será evaluado por una Comisión Evaluadora constituida por tres (3) miembros, especialistas en la temática, de los cuales al menos uno (1) será externo a la Universidad Nacional de Rosario.

5.3. Evaluación de los módulos:

Para la aprobación de los módulos y el taller de Trabajo Final será necesario:

- Haber alcanzado la condición de alumno regular, que se logrará con la asistencia a no menos del setenta y cinco por ciento (75%) de las clases presenciales y el cumplimiento de las obligaciones que a tal efecto establezca cada cátedra.

Una posible traducción al español sería "izquierdos de autor", en contraste con los derechos de autor. En la práctica sin embargo el término se deja sin traducir.



Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales
UNIVERSIDAD NACIONAL DE ROSARIO

- Presentar un trabajo final de acuerdo a lo establecido por cada cátedra en los plazos fijados a tal fin, que contemplarán la posibilidad de una segunda instancia de evaluación en caso de que la primera resultara no satisfactoria.

6. Asignación horaria y correlatividades:

PRIMER SEMESTRE

Código	Módulo	Carga Horaria	Correlatividades
1.1.1.	Diseño Digital Interactivo	30 hs.	
1.2.1.	Narrativas Hipertextuales	30 hs.	
1.3.1.	Comunicación Digital y Ciberculturas I	30 hs.	
1.4.1.	Laboratorio Multimedia I	60 hs.	
1.5.1.	Redacción para Medios Digitales	30 hs.	

SEGUNDO SEMESTRE

Código	Módulo	Carga Horaria	Correlatividades
1.6.2.	Introducción a los Lenguajes de Programación	30 hs.	1.1.1. –1.4.1.
1.7.2.	Guión Multimedia	30 hs.	1.1.1.-1.2.1.
1.8.2.	Comunicación Digital y Ciberculturas II	30 hs.	1.3.1.
1.9.2.	Laboratorio Multimedia II	50 hs.	1.4.1-1.5.1.
1.10.2.	Taller de Trabajo Final	60 hs.	1.1.1 a 1.9.2.

1.11.	Trabajo Final		1.1.1 a 1.10.2.
-------	---------------	--	-----------------

CARGA HORARIA TOTAL DE LA CARRERA	380		
--	------------	--	--