

Universidad Nacional de Quilmes
Escuela Universitaria de Artes
Programa Regular – Cursos Presenciales

CARRERA/S:	Tecnicatura Universitaria en Producción Digital y Licenciatura en Artes Digitales
AÑO:	2026
ASIGNATURA:	Tecnologías Audiovisuales Digitales
DOCENTE:	Cecilia Tkacik
CARGA HORARIA:	4 horas áulicas+ 1 extra áulica
CRÉDITOS:	10 créditos
TIPO DE ASIGNATURA:	Teórico- Práctica

PRESENTACIÓN Y OBJETIVOS:

Hoy producir imágenes es un acto cotidiano, pero entender la tecnología que las sostiene es lo que diferencia a un usuario de un profesional. En un ecosistema donde la velocidad de circulación es total y la Inteligencia Artificial redefine los límites de la creación, esta materia propone dejar de usar las herramientas por inercia para empezar a dominarlas con criterio técnico y narrativo.

El curso explora el flujo de trabajo audiovisual digital: desde la captura y el manejo de cámaras hasta la postproducción y los nuevos formatos. No se trata solo de "aprender a editar", sino de entender los conceptos de formatos, códecs y soportes para habitar un medio productivo que exige versatilidad y una mirada crítica sobre el software.

Objetivos

Que los alumnos logren:

- **Dominar el dato:** Comprender la arquitectura de la imagen digital (del píxel al bit) para tomar decisiones técnicas conscientes.
- **Hackear el dispositivo:** Diferenciar entre la técnica (lenguaje) y la tecnología (aparato), integrando herramientas tradicionales con flujos de trabajo emergentes e IA.
- **Producir con criterio:** Realizar piezas audiovisuales propias aplicando normas técnicas, estándares de grabación y flujos de edición profesionales.
- **Analizar el contexto:** Desarmar narraciones contemporáneas para entender cómo la tecnología disponible moldea lo que contamos y cómo lo vemos.
- **Gestionar el flujo:** Adquirir destreza en el manejo de archivos, masterización y plataformas de distribución, entendiendo las implicancias del software libre vs. privativo.

CONTENIDOS MÍNIMOS:

Plan de estudios 2015: Resolución CS 460/15 - Formatos de alta definición. Estándares de grabación. Soportes de grabación. Cámaras digitales. Manejo de cámaras. Reconocimientos de parámetros. Normas técnicas. Formatos visuales. Codecs. Tipos de archivos. Edición lineal y no lineal. Nociones de diferentes programas de edición: software privativo vs. software libre. Digitalización y captura. Efectos, transiciones, filtros y correcciones. Masterización. Postproducción audiovisual. Gráficas y títulos. Animaciones. Efectos de luz. Render. Streaming hardware, software y plataformas de transmisión.

CONTENIDOS TEMÁTICOS O UNIDADES:

Unidad 1: La Imagen Codificada: Evolución y Lenguaje Digital

La digitalización como proceso histórico: el paso del soporte físico (átomo) al flujo de datos (bit) y su impacto en los hábitos de consumo. Genealogía de la imagen: del registro analógico a la síntesis digital. La imagen como dato: procesos de muestreo y cuantificación para la construcción del espacio digital. Fundamentos técnicos con sentido estético: naturaleza del píxel, profundidad de color y la lógica de la compresión como herramienta de circulación masiva.

Bibliografía Obligatoria:

- Asinsten, J. (2008), "Comunicación visual y tecnología de gráficos en computadora" en el CD13 de la Colección educ.ar. Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación. CABA.
- Avid. "Entender la alta definición. Primera parte".
- Navarro Oltra, G. y Alcalá Mellado, J. (2008) "Una introducción a la imagen digital y su tratamiento", Universidad de Castilla-La Mancha, Castilla-La Mancha

Unidad 2: La Captura: Ojo, Máquina y Movimiento

El smartphone y la cámara como prótesis técnicas: anatomía del sensor y registro de la imagen-movimiento. Técnicas de captura: manejo de parámetros manuales, ópticas y composición en dispositivos móviles y profesionales. La digitalización y los procesos de transferencia de archivos. La cámara como dispositivo de pensamiento y construcción de la realidad.

Bibliografía Obligatoria:

- Deleuze, G. (1983), "Tesis sobre el movimiento (Primer comentario de Bergson)" en "La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1". Paidós Comunicación, Barcelona. pp. 13-26.
- Rodil Jiménez, I. y Pardo de Vega, C. (2010), Operaciones auxiliares con tecnologías de la información y la comunicación, Editorial Parainfo. Madrid.

Unidad 3: El Montaje y la Arquitectura del Software

La edición como proceso de construcción de sentido: del montaje lineal a la edición no lineal contemporánea. Anatomía del software audiovisual: programas privativos, software libre y la democratización de las herramientas de creación. Gestión de formatos visuales y tipos de archivo en el flujo de postproducción. Laboratorio de imagen: aplicación de gráficas, títulos, filtros y correcciones cromáticas. Procesos de exportación y masterización profesional.

Bibliografía Obligatoria:

- **Stallman, R. (2007).** *Software libre para una sociedad libre*. Traficantes de sueños. Madrid.
- **Vega Pindado, E. (1999).** "Identidad corporativa en televisión: significación y diversidad en la gráfica televisiva".

Unidad 4: Narrativas Expandidas y Ecosistemas Digitales

Nuevas videonarraciones: del cine de animación al video sintético generado por IA. El impacto del software en la cultura visual y la lógica de la remezcla. Efectos de luz, renderizado y procesos de masterización para diversas pantallas. Distribución y difusión en el ecosistema de plataformas. Streaming: hardware, software y transmisiones en vivo. Canales web, nuevos soportes y el fin de la televisión lineal.

Bibliografía Obligatoria:

- **Manovich, L. (2013).** *El software toma el mando*. Editorial UOC, Barcelona. (Capítulo: "La estética del software").
- **Balaguer, F. (2013).** "TV Digital Interactiva Argentina" en: *TV Digital: un diálogo entre disciplinas y multipantallas*.

MODALIDAD DE EVALUACIÓN:

Según el régimen de estudio vigente aprobado por la Universidad Nacional de Quilmes según **Resolución (CS): 201/18. Capítulo II: Evaluación y Acreditación**
<http://www.unq.edu.ar/advf/documentos/5bbb4416f0cdd.pdf>

Se evaluarán un trabajo práctico grupal de carácter parcial en soporte audiovisual, un trabajo práctico individual, dos trabajos escritos individuales. Todos los trabajos contribuyen a conformar el promedio final de la asignatura.

BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA:

- Asinsten, J. (2008), "Comunicación visual y tecnología de gráficos en computadora" en el CD13 de la Colección educ.ar. Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación. CABA.
- Avid. "Entender la alta definición. Primera parte".
- Balaguer, F. (2013), "TV Digital Interactiva Argentina" en: TV Digital: un diálogo entre disciplinas y multipantallas, Ediciones de Periodismo y Comunicación, La Plata.
- Deleuze, G. (1983), La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1. Paidós Comunicación, Barcelona.
- Navarro Oltra, G. y Alcalá Mellado, J. (2008) "Una introducción a la imagen digital y su tratamiento", Universidad de Castilla-La Mancha, Castilla-La Mancha.
- Rodil Jiménez, I. y Pardo de Vega, C. (2010), Operaciones auxiliares con tecnologías de la información y la comunicación, Editorial Parainfo. Madrid.
- Stallman, R. (2007). "Software libre para una sociedad libre". Traficantes de sueños. Madrid.
- Vega Pindado, E. (1999). "Identidad corporativa en televisión: significación y diversidad en la gráfica televisiva". Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid. Madrid.

Filmografía / Videografía

- "El hotel eléctrico (1908). Director: de Chomón, S.
- "En el medio digital: software". Temporada 1, Capítulo 7. (2010). Canal Encuentro.
- "La maison hantée" (1906). Director: de Chomón, S.
- "Side by side" (2012). Director: Kenneally, C.
- "The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing" (2004). Director: Apple, W.
- "Vincent" (1982). Director: Burton, T.

BIBLIOGRAFÍA DE CONSULTA:

- Bizberge, A. (2010), Televisión Digital Terrestre. ¿Cambio de estatuto de la radiodifusión?, Prometeo Libros, Buenos Aires.
- Carlón, M. (2006), De lo cinematográfico a lo televisivo. Metatelevisión, lenguaje y temporalidad, La Crujía, Buenos Aires.
- Chion, M. (1993), “La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Ediciones Paidós. Barcelona.
- Debray, R. (1994), Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente, Paidós Comunicación, Barcelona.
- Doménech Fabregat, H. (2013), “La manipulación de la imagen informativa. Retos y oportunidades para el fotoperiodismo en el contexto digital”. [en Línea]. En: Sphera Publica, (2), 13, 106-123. Disponible en: <<http://sphera.ucam.edu/index.php/sphera-01/article/view/181/161>>. [Consulta: 5 diciembre 2014].
- Duran, J. y González, P.(2008), El cine de animación norteamericano y el cine mudo, Editorial UOC, Barcelona.
- Levis, D. (2011),Arte y computadoras. Del pigmento al bit. [en Línea]. 1ª edición hipertextual. Disponible en: <http://diegolevis.com.ar/secciones/publicaciones/ARTE_Y_COMPUTADORAS_2011.pdf> [Consulta: 5 diciembre 2014]
- Martín, M. (2002), El lenguaje del cine, Gedisa Editorial, Barcelona.
- Nicolosi, P. (compiladora), (2014), “La televisión en la década kirchnerista: democracia audiovisual y batalla cultural”. Editorial Universidad Nacional de Quilmes, Bernal.

Ignacio del Pizzo

Firma y Aclaración:
Director de carrera



TRACIK CECILIA L.

Cecila L. Tkacik

Firma y Aclaración:
Docente