



**UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES  
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS**

**DEPARTAMENTO:** CIENCIAS ANTROPOLÓGICAS (ORIENTACIÓN SOCIOCULTURAL Y ARQUEOLOGÍA)

**CÓDIGO N°:**

**SEMINARIO:** ANTROPOLOGÍA VISUAL INMERSIVA

**MODALIDAD DE DICTADO:** VIRTUAL ajustado a lo dispuesto por REDEC-2021-2174-UBA-DCT#FFYL.

**PROFESOR/A:** GUTIÉRREZ DE ANGELIS, MARINA

**PROFESOR/A:** GUARINI, CARMEN

**CUATRIMESTRE:** 1°

**AÑO:** 2022

**UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS**  
**DEPARTAMENTO DE CIENCIAS ANTROPOLÓGICAS**

**CÓDIGO N°:**

**SEMINARIO: ANTROPOLOGÍA VISUAL INMERSIVA**

**MODALIDAD DE DICTADO: VIRTUAL** ajustado a lo dispuesto por REDEC-2021-2174-UBA-DCT#FFYL <sup>1</sup>

**CARGA HORARIA: [64 HORAS]**

**1° CUATRIMESTRE 2022**

**PROFESOR/A: GUTIÉRREZ DE ANGELIS, MARINA**

**PROFESOR/A: GUARINI, CARMEN**

**EQUIPO DOCENTE COLABORADOR: WINCKLER, GRETA; BRUNO, PAULA.**

#### **a. Fundamentación y descripción**

---

En las últimas décadas, desde diversos campos como los de la Antropología Visual, la Arqueología y la Historia del Arte, se han propuesto nuevas formas de comprender la imagen, abriendo las puertas a metodologías y trabajos de corte interdisciplinario. Estos nuevos aportes teórico-metodológicos han incorporado también nuevos medios de la imagen, así como dispositivos, que permiten expandir sus posibilidades de reflexión e investigación, con y a través de las imágenes. Etnografías visuales interactivas, medios digitales, instalaciones, experiencias de realidad virtual, simulaciones en 3D, por solo mencionar algunos ejemplos, se han convertido en un espacio en constante expansión. Estas nuevas perspectivas se articulan con los aportes de las Humanidades Digitales, un área de investigación y enseñanza que aplica las nuevas tecnologías y los saberes del campo de la informática al terreno de las humanidades. Esta área ha introducido cambios radicales en la investigación. Sin embargo, hay que tener en cuenta que nos hallamos ante un campo nuevo, con pocos años de desarrollo, y aún queda un largo recorrido hasta contar con unas bases de trabajo sólidas y compartidas.

La experimentación con tecnologías digitales e inmersivas atraviesa diversos campos disciplinares. En los años setenta se realizaron los primeros experimentos digitales con imágenes en movimiento en cuanto a plataformas de producción, visionado y modos de interacción. En los últimos años, en el terreno de la antropología visual, la arqueología, la historia y la historia del arte, las tecnologías digitales han permitido experimentar con plataformas en línea (dispositivos de realidad virtual e instalaciones, tours virtuales y experiencias múltiples que incluyen los videojuegos). Se han incorporado cada vez con más frecuencia, como estrategias innovadoras para la investigación y divulgación, la realidad virtual y aumentada, el video 360° o la visualización de datos o el modelado 3D. Si bien las primeras experiencias con tecnologías digitales en el campo de las humanidades se desarrollaron fundamentalmente a través del *digital cataloguing*, *websites* o reconstrucciones en 3D, la aplicación de las técnicas digitales al Patrimonio Cultural se ha ido transformando a la par del desarrollo tecnológico, ofreciendo hoy resultados prometedores.

---

<sup>1</sup> De acuerdo con lo dispuesto por REDEC-2021-2174-UBA-DCT#FFYL, la cual establece para el dictado de las asignaturas de grado durante la cursada del 1° y 2° cuatrimestre de 2022 las pautas complementarias a las que deberán ajustarse aquellos equipos docentes que opten por dictar algún porcentaje de su asignatura en modalidad virtual.

En el terreno de la arqueología y la historia, las primeras reconstrucciones virtuales realizadas en los años 90, presentaban un marcado interés en la reproducción principalmente de espacios arquitectónicos vacíos, donde el pasado era pensado como una instantánea de modelos artificiales en 3D. Una arqueología virtual principalmente reconstructiva del pasado, potenciada por el auge del desarrollo de los software de tratamiento de imágenes y las representaciones de alta resolución de ese momento. Los primeros modelos 3D se basaron en reconstrucciones evocadoras más que en un proceso de documentación o análisis científico. Estas primeras aplicaciones de la denominada arqueología virtual, estaban guiadas fundamentalmente por la búsqueda de generar modelos realistas para ser vistos en una pantalla. El ámbito del patrimonio es un buen ejemplo de la necesidad creciente de profundización en torno a bases teóricas sólidas que permitan superar la visión de las tecnologías digitales como simples herramientas de registro o análisis y abandonar la concepción de la relación entre humanidades e informática como una mera colaboración entre dos campos separados. Las humanidades son un área que implica cada vez más la necesaria formación digital de las y los investigadores. La relación entre informática y humanidades, antes que una colaboración, es una transformación completa de nuestros métodos y enfoques. El resultado más importante de estas nuevas metodologías, es el aprendizaje y la transmisión del conocimiento generada a partir de la interacción y enacción producida por la actividad en entornos virtuales frente al aprendizaje tradicional que pasa por sistemas lineales, como libros, textos, informes. La antropología visual y la historia del arte, por su parte, vienen explorando el uso de la realidad virtual y los espacios inmersivos como espacios de conocimiento que hacen necesario desarrollar nuevas ideas y conceptos de diseño basados en la experiencia de las y los usuarios y el concepto de embodiment.

Este seminario ofrece a las y los alumnas/os de las carreras de Antropología, Arqueología, Historia e Historia del Arte, una propuesta teórica y práctica que tiene como base los estudios de la imagen, desde líneas de trabajos provenientes de la Antropología Visual, los *Visual Studies*, la *Bildwissenschaft* [ciencia de la imagen] y la estética experimental, que pueden ofrecer una experiencia útil a la hora de articular todas las necesidades (técnicas y teóricas) que se requieren en el desarrollo de proyectos de investigación y de divulgación. El seminario tendrá una orientación teórico-práctica que se completará con un proyecto final integrador. Para ello, se prevé la consecución de diversas sesiones teóricas, acompañadas del conocimiento de plataformas e iniciativas ya existentes y posteriormente, se llevará a cabo un trabajo práctico para poder tener un primer contacto con una selección de las herramientas digitales y recursos en línea, para estimular la innovación y las habilidades digitales. Las y los alumnas/os participaran durante la cursada, del desarrollo de un proyecto colectivo de humanidades digitales, a realizarse en una institución que informaremos de modo oportuno.

## **b. Objetivos:**

---

Este seminario propone acercar a las/os alumnas/os a nuevas perspectivas teórico-metodológicas que articulan los aportes de la ciencia de la imagen, los estudios visuales y la estética experimental junto con el aporte de las Humanidades Digitales, como base de una metodología específica para el desarrollo de proyectos de investigación y de divulgación, en el campo de la Antropología Visual, la Arqueología, la Historia y la Historia del Arte.

### Objetivos

Ofrecer a las/os alumnas/os una perspectiva interdisciplinaria para el estudio de la imagen como base para el desarrollo de proyectos de investigación y de divulgación.

Acercar a las y los alumnas/os a las bases teóricas y ámbitos de aplicación de las humanidades digitales.

Explorar diversas herramientas digitales para el desarrollo de proyectos de investigación y divulgación científica.

Introducir a las/os alumnas/os en el uso de software especializado para modelado 3D y desarrollo de experiencias inmersivas y de realidad virtual.

Explorar diversos dispositivos e interfaces de usuario para analizar los criterios básicos de diseño.

Desarrollar un proyecto colaborativo a partir del uso de algunas de estas herramientas digitales y dispositivos en una institución.

### **c. Contenidos:**

---

#### Unidad 1: La imagen como objeto de estudio de la Antropología.

- Antropología e Historia del Arte.
- Problemas y dificultades en torno al concepto de arte y estética.
- De la historia del arte a la historia de las imágenes.
- La Arqueología y la imagen como problema. Imagen, tiempo y sentido.
- Antropología Visual y Antropología de la imagen.
- Teoría del Acto de Imagen.
- Origen y genealogía del concepto de Cultura Visual
- Historia de los medios de la imagen.
- Análisis de casos.

#### Unidad 2: Introducción a las Humanidades digitales.

- Definición y alcance de las Humanidades Digitales.
- Ámbitos de aplicación
- Nuevos aportes teóricos y metodológicos para el campo de la antropología visual, la arqueología, la historia y la historia del arte.
- Enfoques interdisciplinarios.
- Estética experimental y experiencias inmersivas.
- Antropología Visual y herramientas digitales.
- Patrimonio cultural y herramientas digitales.
- Aspectos sociales, institucionales, inter y multiculturales relacionados con las humanidades digitales.

### Unidad 3: Herramientas digitales aplicadas a la investigación.

- Realidad virtual, realidad aumentada, realidad mixta, e-learning.
- Programas de tratamiento y procesamiento de imágenes.
- Realidad Virtual y Antropología visual.
- Modelado 3D y fotogrametría.
- Videojuegos, Historia y Arqueología.
- Software, plataformas y entornos de trabajo colaborativo en línea.
- Catalogación. Análisis de redes y datos.
- Diseño de entornos virtuales inmersivos y de aprendizaje.
- Realidad virtual y Arqueología. Cybearqueología.
- Desarrollo de sitios web y herramientas de visualización de datos para la investigación.
- Análisis de casos.

### Unidad 4: Antropología visual Inmersiva

- Antropología visual y herramientas digitales.
- Tecnologías hápticas y experiencias inmersivas.
- Embodiment y realidad virtual.
- La investigación audiovisual. Problemáticas, desarrollos teóricos y elaboración de proyectos
- Cómo intervienen los marcos teóricos y metodológicos cuando se investiga desde el campo específico de las imágenes.
- Video 360° y tours virtuales: Del concepto de exhibición al de experiencia cultural.
- Museos y Antropología. Exhibiciones virtuales. Experiencia digital.
- Museos y experiencias interactivas.
- EduVr. Aplicaciones para el ámbito educativo, formación y turismo cultural.
- Diversidad, accesibilidad e inclusión.
- Museos y discapacidad.
- Análisis de casos

### **d. Bibliografía, filmografía y/o discografía obligatoria, complementaria y fuentes, si correspondiera:**

---

#### **Unidad 1**

#### **Bibliografía obligatoria**

Belting, Hans. *Antropología de la Imagen*, Katz, Buenos Aires, 2007.

Bredekamp, Horst. *Teoría del acto icónico*, Akal, Madrid, 2017.

Bredekamp, Horst et al. *The Technical Image: A History of Styles in Scientific Imagery*, University of Chicago Press, 2015. [Traducción de la cátedra]

Faeta, Francesco. “Crear un objeto nuevo, que no pertenezca a nadie. Campo artístico, antropología, neurociencias”, *Revista Sans Soleil*, n.o 1 (2013): 18-19.

Gutiérrez De Angelis, Marina (2021). “Antropología Visual Expandida: Grafismo parietal y Realidad Mixta en el sitio arqueológico Cuevas de las Manos (Argentina)”, *Revista de Antropología Visual* 29, 1-20.

Gutierrez De Angelis, Marina y López de Munain, Gorka. *Guía de estudio de arte y cultura. Introducción a los estudios de la imagen*, Sans Soleil Ediciones, España-Argentina, 2021.

Moxey, Keith. *El tiempo de lo visual*, Sans Soleil Ediciones, Buenos Aires, 2016.

Rampley, Matthew. “La Cultura Visual en la era poscolonial: El desafío de la antropología”, *Estudios Visuales* ,1 (Diciembre 2003).

Venegas Ramos, Alberto. “La prehistoria a través del videojuego”, *Revista Espacio, tiempo y forma, serie I*, Vol.10, 2017.

### **Bibliografía complementaria**

Elkin, James. *Art History and Images That Are Not Art*, *The Art Bulletin*, Vol. 77, No. 4 (Dec., 1995), pp. 553-571.

Conkey, Margaret W., “Images without Words: The Construction of Prehistoric Imaginaries for Definition on ‘Us’”, in «*Journal of Visual Culture*», 9, 2010. pp. 272-283.

Gell, Alfred (1998), *Art and Agency. An Anthropological Theory*, Oxford, OUP.

Grimshaw, Anna. *The Ethnographer's Eye: Ways of Seeing in Anthropology*, Cambridge University Press, Cambridge, 2001.

Mitchell, W. J. T. *¿Qué quieren las imágenes? Una crítica de la cultura visual* (Buenos Aires: Sans Soleil Ediciones, 2017

Pinotti, Andrea. “Estética, visual culture studies, Bildwissenschaft”, *Studi di estetica*, anno XLII, IV serie, 1-2/2014.

Severi, Carlo. (2018) *L'oggetto-persona. Rito, memoria, immagine*, Piccola Biblioteca Einaudi.

### **Unidad 2**

#### **Bibliografía obligatoria**

Baraibar, Álvaro; Cohen, Shai, “Nuevas tecnologías y redes sociales en la investigación en Humanidades”, *La perinola*, 16, 2012, pp.155-164.

del Río Riande, María Gimena y Elena González Blanco García. *Introducción a las Humanidades Digitales*. Material Didáctico Sistematizado. UNED, 2015.

Forte, Maurizio. (1997). *Virtual Archaeology: re-creating ancient worlds*, Nueva York, Abrams.

Forte, Maurizio; Gallese, Vittorio. “Embodiment and 3D Archaeology: a Neolithic House at Çatalhöyük”, En: *Breaking Barriers. Proceedings of the 47th Annual Chacmool Archaeological Conference*, Noviembre 7-9, Universidad de Calgary, Canada, 2015.

Gallese, Vittorio. “The Aesthetic World in the Digital Era. A Call to Arms for Experimental Aesthetics, Reti, saperi, linguaggi”, 1/2020 a. 9 (17) pp. 55-84.

Gutiérrez De Angelis, Marina y López de Munain, Gorka. “Patrimonio cultural y entornos virtuales. Aportes teóricos desde los estudios de la imagen y la estética experimental”, III Simposio Internacional de Cultura Visual, 27, 28 y 29 de octubre de 2021, en la Facultat de Geografia i Història de la Universitat de València.

Rojas Castro, A. (2013). “Las Humanidades Digitales: principios, valores y prácticas”. *JANUS*, 2.  
Ziegler Delgado, M. M. (2020). “El tiempo de las humanidades digitales”. *Revista De Comunicación De La SEECI*, (52), 29-47.

Romero Frías, Esteban (2014). “Ciencias Sociales y Humanidades Digitales: una visión introductoria”, En: *Ciencias Sociales y Humanidades Digitales Técnicas, herramientas y experiencias de e-Research e investigación en colaboración*, CAC, Cuadernos Artesanos de Comunicación / 61.

### **Bibliografía complementaria**

del Río Giande, G. y Tóth-Czifra, E. (2019). “El metablog OpenMethods o cómo abrir la investigación en Humanidades Digitales”. *Hipertext.net*, (19), 63-73.

Fingerhut, Joerg (2018). “Enactive Aesthetics and Neuroaesthetics”, *Phenomenology and Mind*, nº. 14, 80-97.

Gallese, V. (2002). *Mirror Neurons and the Evolution of Brain and Language*. Filadelfia: John Benjamins.

Gallese, Vittorio; Guerra, Michele. *Lo schermo empatico. Cinema e neuroscienze*. Milán: Raffaello Cortina, 2015.

Munster, S. et Al. “Digital Cultural Heritage meets Digital Humanities”, *The International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences*, Volume XLII-2/W15, 2019. 27th CIPA International Symposium “Documenting the past for a better future”, 1–5 September 2019, Ávila, Spain.

## **Unidad 3**

### **Bibliografía obligatoria**

Diamanti, Tiziano; Mauro Felicori, Antonella Guidazzoli; Maria Chiara Liguori y Sofia Pescarin (2004). “3D Temporal Landscape: A New Medium to Access and Communicate Archaeological and Historical Contents”, en Nicolucci, F. and S. Hermon (eds.), *Beyond the Artifact. Digital Interpretation of the Past*. Proceedings of CAA, Budapest, 376-380.

Forte, Maurizio (2014). “Virtual Reality, Cyberarchaeology, Teleimmersive Archaeology”, en Fabio Remondino y Stefano Campana (eds.). *3D Recording and modelling in Archaeology and Cultural Heritage*, British Archaeological Reports, 113-127. [Traducción de la cátedra]

Izeta, A., & Cattáneo, R. ¿Es posible una arqueología digital en Argentina? Un acercamiento desde la práctica. En G. del Rio Grande, G. Calarco, G. Striker & R. De León (Eds.), *Humanidades Digitales: Construcciones locales en contextos globales*. Actas del I Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales, Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras, 2016.

Pescarin, Sofia. “Virtual Reality and Cyberarchaeology. Virtual Museums”, *3D Recording and Modelling in Archaeology and Cultural Heritage*, BAR International Series 2598, 2014, 130-136.

Gonizzi Barsanti, S; Caruso, G; Micoli, L; Covarrubias Rodriguez, M; Guidi, G. “3D Visualization of Cultural Heritage with Virtual Reality”, Department of Mechanical Engineering – Politecnico di Milano, Italy.

Staropoli, Laura, Lanza, Alejandra, Avido, Daniela Noemi y Herrera, Valeria (2019). *La construcción del patrimonio virtual en la investigación, conservación y difusión del pasado*. XX Congreso Nacional de Arqueología Argentina. Universidad Nacional de Córdoba; IDACOR-CONICET, Córdoba.

### **Bibliografía complementaria**

Bekele MK and Champion E (2019). “A Comparison of Immersive Realities and Interaction Methods: Cultural Learning in Virtual Heritage”. *Front. Robot. AI* 6:91.

Casella, G., y Coelho, M. (2013). “Augmented heritage: situating augmented reality mobile apps in cultural heritage communications”, *Proceedings of the 2013 International Conference on Information Systems and Design of Communication*, 1-3.

Layng, Kris; Perlin, Ken; Herscher, Sebastian; Brenner, Corinne; Meduri, Thomas. (2019). “CAVE: Making Collective Virtual Narrative”, *Leonardo*, Vol. 52, nº 4, pp. 349-356.

Pujol-Tost, Laia. “Did We Just Travel to the Past? Building and Evaluating With Cultural Presence Different Modes of VR-Mediated Experiences in Virtual Archaeology”. *J. Comput. Cult. Herit.* 12, 1, Artículo 2, Febrero, 2019.

Martínez Gil y Victoria López Benito (2014). *La tecnología móvil: de medio de comunicación a instrumento educativo y de inclusión*”, en Joan Santacana Mestre y Victoria López Benito (coords.), *Educación, tecnología digital y patrimonio cultural. Para una educación inclusiva*, Gijón, Trea, 39-46.



Ravazzola, Alejandro, Landa, Carlos; Vitores, Marcelo; Avido, Daniela. "Territorios virtuales y campos de batalla. El uso de mapas digitales como espacios multimedia de estudio y divulgación", *Revista de Humanidades Digitales*, , N°. 6, 2021, págs. 217-235.

Venegas Ramos, Alberto (2020). *Pasado interactivo. Memoria e historia en el videojuego*, Vitoria-Gasteiz, Sans Soleil Ediciones.

Venegas Ramos, Alberto. "La problemática de la imagen como forma de transmisión histórica en la cultura digital", *Caracteres: estudios culturales y críticos de la esfera digital*, ISSN-e 2254-4496, Vol. 7, N°. 2, 2018, págs. 36-56.

## **Unidad 4**

### **Bibliografía obligatoria**

Ćosović, Marijana, and Belma R. Brkić. 2020. "Game-Based Learning in Museums—Cultural Heritage Applications" *Information* 11, no. 1: 22.

Fegely, A., & Cherner, T. (2021). "A comprehensive rubric for evaluating EduVR". *Journal of Information Technology Education: Research*, 20, 137-171

Forte, M.; Pescarin, S.; Pujol Tost, L.(2006). "VR applications, new devices and museums: visitors's feedback and learning. A preliminary report", *The 7th International Symposium on Virtual Reality, Archaeology and Cultural Heritage VAST*, M. Ioannides, D. Arnold, F. Niccolucci, K. Mania (eds.).  
Grau, Oliver. *Virtual Art. From Illusion to Immersion*. MIT Press Leonardo Book Series. 2003.

Gutiérrez De Angelis, Marina; López de Munain. Gorka,b "Patrimonio Cultural y conocimiento: Propuestas para el diseño de una experiencia inmersiva basada en Realidad Mixta para el sitio arqueológico Cueva de las Manos (Argentina)", V Congreso HDH 2021, Santiago de Compostela.

Pescarin, Sofía. *Esperienze interattive nei musei: dieci regole d'oro*, Franco Angeli: Milán, 2020.

Maria Roussou, Laia Pujol, Akrivi Katifori, Angeliki Chrysanthi, Sara Perry, Maria Vayanou, *The museum as digital storyteller: Collaborative participatory creation of interactive digital experiences*, MW2015: Museums and the Web, Abril 8-11, Chicago, 2015.

Pérez-Castellanos, Leticia (Ed), *Estudios sobre públicos y museos. Vol I, Públicos y museos: ¿Qué hemos aprendido?*, ENCRyM, México, 2016.

Sheehy, Kieron; Garcia Carrizosa, Helena; Rix, Jonathan; Seale, Jane and Hayhoe, Simon (2019). "Inclusive museums and augmented reality. Affordances, participation, ethics and fun". *The International Journal of the Inclusive Museum*, 12(4), 67–85.

Valtierra, Ana. *Realidad virtual y educación en los museos de Arte Antiguo y Arqueología*, José Montegudo-Fernández, Ainoa Escribano-Miralles y Cosme J. Gómez-Carrasco (Eds.). (2018). *Educación histórica y competencias transversales: narrativas, TIC y competencia lingüística*, Murcia: Editum.

## **Bibliografía complementaria**

Brinck, Ingar. Empathy, engagement, entrainment: the interaction dynamics of aesthetic experience, Cogn.Process, 2017.

De la Torre Cantero, Jorge, et. al. (2015). “Creación de réplicas de patrimonio escultórico mediante reconstrucción 3D e impresoras 3D de bajo coste para uso en entornos educativos”, Arte, individuo y sociedad, 27, N° 3, 2015, 429-446.

Moens, Bart G. (2018). “Aesthetic Experience in Virtual Museums: A Postphenomenological Perspective”, Studies in Digital Heritage 2(1), 68-79. [Traducción de la cátedra]

Santacana Mestre, Joan; Martínez Gil, Tènia y López Benito, Victoria (2014). “Una aplicación experimental para tecnología móvil: planteamiento didáctico y desarrollo”, en Joan Santacana Mestre y Victoria López Benito (coords.), Educación, tecnología digital y patrimonio cultural. Para una educación inclusiva, Gijón, Trea, 161-166.

Stiller, Daniel R. y Beex, Willem (2017). “Apps under the surface. Problems with Cultural Heritage apps”, Studies in Digital Heritage, 1, 2, 326-343.

Venegas Ramos, Alberto. “Ver y sentir. La reconstrucción fotorrealista del pasado en el videojuego histórico”, e-tramas 5, Marzo 2020, pp. 54-70.

Venegas Ramos, Alberto. “El videojuego como forma de memoria estética. Pasado y Memoria”. Revista de Historia Contemporánea, 20, pp. 277-301

#### e. Organización del dictado de seminario

---

El seminario se dicta atendiendo a lo dispuesto por REDEC-2021-2174-UBA-DCT#FFYL la cual establece pautas complementarias para el dictado de las asignaturas de grado durante la cursada del 1º y 2º cuatrimestre de 2022.

Seminario cuatrimestral
<p>El seminario se dictará completamente en modalidad virtual.</p> <p><i>El dictado de clases se realiza a través del campus virtual de la Facultad de Filosofía y Letras y de otros canales de comunicación virtual que se consideren pertinentes para favorecer el intercambio pedagógico con los/las estudiantes. Con ese objetivo, la cátedra cuenta con un aula virtual propia a la que se dará acceso a las y los alumnos/os, junto con el espacio dentro del campus de la facultad.</i></p> <p><i>La materia se organiza a través del dictado de una clase teórica y una clase práctica en la que las y los alumnos/os realizan ejercicios tanto individuales como grupales. La cátedra cuenta con un aula virtual propia en la que encontrarán las clases teóricas y prácticas así como todo el material bibliográfico, filmografía y software. No es necesario tener conocimientos previos de edición o programación. El dictado del seminario se estructurará en dos grandes bloques de trabajo (además del trabajo final). Una vez presentadas y adquiridas unas competencias mínimas en este campo, pasaremos a un segundo bloque con un perfil más práctico en el que se presentarán las principales herramientas y recursos digitales junto a material bibliográfico. Conoceremos algunas de las herramientas más importantes y accesibles y, también, realizaremos algunas prácticas sencillas y concretas (por ejemplo, procesado fotogramétrico de un objeto sencillo, subida a plataformas de modelos 3D como Sketchfab, diseño de un tour 360º con recursos de e-learning; exhibiciones virtuales con Mozilla Hubs, diseño de un sitio web, todo ello a partir de materiales ofrecidos por la cátedra). Se propone durante toda la cursada el análisis de casos y el acercamiento a recursos en línea para estimular la innovación y las habilidades digitales. El seminario tiene como objetivo final la realización de un proyecto integrador colectivo en el que cada alumna/o participará en un área de trabajo. El trabajo final se publicará en línea en la página web del Área de Antropología Visual (UBA).</i></p>

**Carga Horaria: 64 hs**

Seminario cuatrimestral
La carga horaria mínima es de 64 (sesenta y cuatro) horas y comprenden un mínimo de 4 (cuatro) y un máximo de 6 (seis) horas semanales de dictado de clases.

#### f. Organización de la evaluación

---

El sistema de regularidad y aprobación del seminario se rige por el Reglamento Académico (Res. (CD) N° 4428/17):

##### **Regularización del seminario:**

Es condición para alcanzar la regularidad del seminario aprobar una evaluación con un mínimo de 4 (cuatro) durante la cursada. Para ello los/las docentes a cargo dispondrán de un dispositivo definido para tal fin.

**Aprobación del seminario:**

Los/as estudiantes que cumplan el requisito mencionado podrán presentar el trabajo final integrador que será calificado con otra nota. La calificación final resultará del promedio de la nota de cursada y del trabajo final integrador.

Si el trabajo final integrador fuera rechazado, los/as interesados/as tendrán la opción de presentarlo nuevamente antes de la finalización del plazo de vigencia de la regularidad. El/la estudiante que no presente su trabajo dentro del plazo fijado, no podrá ser considerado/a para la aprobación del seminario.

**VIGENCIA DE LA REGULARIDAD:** El plazo de presentación del trabajo final de los seminarios es de 4 (cuatro) años posteriores a su finalización.

**RÉGIMEN TRANSITORIO DE ASISTENCIA, REGULARIDAD Y MODALIDADES DE EVALUACIÓN DE MATERIAS:** El cumplimiento de los requisitos de regularidad en los casos de estudiantes que se encuentren cursando bajo el Régimen Transitorio de Asistencia, Regularidad y Modalidades de Evaluación de Materias (RTARMEM) aprobado por Res. (CD) N° 1117/10 quedará sujeto al análisis conjunto entre el Programa de Orientación de la SEUBE, los Departamentos docentes y los/las Profesores a cargo del seminario.

Marina Gutiérrez De Angelis / Carmen Guarini

Buenos Aires , 21 de noviembre de 2021