



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

**DEPARTAMENTO:** CIENCIAS ANTROPOLÓGICAS

**CÓDIGO N°:**

**SEMINARIO:** ANTROPOLOGÍA VISUAL INMERSIVA

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

**PROFESORA:** GUARINI, CARMEN

**PROFESORA:** GUTIÉRREZ DE ANGELIS, MARINA

**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:** GUARINI, CARMEN

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

### **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.

En el terreno de la arqueología y la historia, las primeras reconstrucciones virtuales realizadas en los

<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.

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.

## **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.

### **c. Contenidos:**

---

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

- El arte como una categoría problemática.
- Antropología e Historia del Arte. Problemas y dificultades en torno al concepto de arte y estética.
- El valor cultural y el valor de exhibición. Imágenes, objetos y artefactos.
- La Arqueología y la imagen como problema. Imagen, tiempo y sentido.
- De la historia del arte a la historia de las imágenes.
- Antropología Visual y Antropología de la imagen.
- Imagen, medio y cuerpo.
- Teoría del Acto de Imagen.
- Origen y genealogía del concepto de Cultura Visual
- Historia de los medios de la imagen.
- Dispositivos de la imagen y experiencia medial.
- La antropología visual y los modos de construcción de la mirada.
- 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. Neuroestética 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. Transferencia de conocimiento.
- 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.

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

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

Guarini, Carmen, “Nuevas formas de etnografías filmicas”, “, e-imagen. Revista 2.0, Sans Soleil Ediciones, España-Argentina, 2014.

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.

Moxey, Keith. “Los estudios visuales y el giro icónico”, Estudios visuales , nº 6 (2009): 7-27.

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

MacDougall, David. The body in Cinema. In. The corporeal image. Film, ethnography and the senses. Princeton, New Jersey, Princeton University Press, 2006.

### Bibliografía complementaria

Bredenkamp, Horst. Teoría del acto icónico, Akal, Madrid, 2017.

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

Elkin, James. Art History and Images That Are Not Art, The Art Bulletin, Vol. 77, No. 4 (Dec., 1995), pp. 553-571. [Traducción de la cátedra]

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. [Traducción de la cátedra]

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

MacDougall, David. The body in Cinema. In. The corporeal image. Film, ethnography and the senses. Princeton, New Jersey, Princeton University Press, 2006.

Martínez Luna, Sergio. Cultura visual. La pregunta por la imagen, Sans Soleil Ediciones, Vitoria Gasteiz-Buenos Aires, 2019.

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

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

Nichols, Bill. La representación de la realidad, Paidós, Barcelona, 1997

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. [Traducción de la cátedra]

### Unidad 2

#### Bibliografía obligatoria

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.

Forte, Maurizio. (1997). Virtual Archaeology: re-creating ancient worlds, Nueva York, Abrams. [Traducción de la cátedra]

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. [Traducción de la cátedra]

Gallese, Vittorio; Guerra, Michele. Lo schermo empatico. Cinema e neuroscienze. Milán: Raffaello Cortina, 2015. [Traducción de la cátedra]

Gallese, V. (2002). *Mirror Neurons and the Evolution of Brain and Language*. Filadelfia: John Benjamins. [Traducción de la cátedra]

Gutiérrez De Angelis, Marina. 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.

### Bibliografía complementaria

del Río Riande, 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. [Traducción de la cátedra]

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. [Traducción de la cátedra]

### 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]

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.). [Traducción de la cátedra]

Grau, Oliver. Virtual Art. From Illusion to Immersion. MIT Press Leonardo Book Series. 2003. [Traducción de la cátedra]

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.

Pescarin, Sofia. “Virtual Reality and Cyberarchaeology. Virtual Museums”, 3D Recording and Modelling in Archaeology and Cultural Heritage, BAR International Series 2598, 2014, 130-136. [Traducción de la cátedra]

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

### Bibliografía complementaria

Beaudoin. J.E., Brady, J. (2011). “Finding visual information: a study of image resources used by archaeologists, architects, art historians, and artists”. Art Documentation 30(2): 24-36.[Traducción de la cátedra]

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.

Gonizzi Barsanti, S., G Caruso, L.L Micoli, M Covarrubias Rodríguez, y G Guidi (2015). “3D Visualization of Cultural Heritage Artefacts with Virtual Reality devices”. ISPRS International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences, 165-72. [Traducción de la cátedra]

Kevin Garstki et. al. (2019). “A Role for Immersive Visualization Experiences in Teaching Archaeology”. Studies in Digital Heritage, 3, 1, 46-59

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

López Benito, Victoria; Martínez Gil, Tània y Santacana Mestre, Joan (2014), “Aplicaciones: ¿también instrumentos educativos para descodificar el mundo de los museos y la cultura?, en Joan Santacana Mestre y Victoria López Benito (coords.), Educación, tecnología digital y patrimonio cultural. Para una educación inclusiva, Gijón, Trea, 71-84.

Mafkereseb Kassahun Bekele, Erik Champion. “A Comparison of Immersive Realities And Interaction Methods: Cultural Learning in Virtual Heritage”, Frontiers in Robotics and AI, September 2019, Volume 6 , Article 91.

Pujol, Laia y Champion, Erik (2012). "Evaluating presence in cultural heritage projects, International Journal of Heritage Studies", International Journal of Heritage Studies 18:1, 83-102.

## Unidad 4

### Bibliografía obligatoria

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.

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

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. [Traducción de la cátedra]

### Bibliografía complementaria

Garstki, Kevin, et. al. (2019). "A Role for Immersive Visualization Experiences in Teaching Archaeology. SDH, 3, 1, 46-59. [Traducción de la cátedra]

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

Nash, Kate; Krage Summerhayes (Eds). New documentary ecologies. Emerging Platforms, Palgrave MacMillan, 2014

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

Stiller, Daniel R. y Beex, Willem (2017). "Apps under the surface. Problems with Cultural Heritage apps", Studies in Digital Heritage, 1, 2, 326-343. [Traducción de la cátedra]

## **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 1° y 2° cuatrimestre de 2022.

### Seminario cuatrimestral

El seminario se dictará completamente en modalidad virtual.

*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 alumnas/os, junto con el espacio dentro del campus de la facultad.*

*La materia se organiza a través del dictado de una clase teórica y una clase práctica en la que las y los alumnas/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 360° 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).*

### 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.



Lic. MARÍA JOSEFINA MARTINEZ  
Directora  
Dpto. de Ci. Antropológicas - FFyL - UBA