

PROGRAMA DE LA ASIGNATURA: Taller I
 (0265)
CÓDIGO: 0265**AÑO DE UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS:**

4 año

FECHA ULTIMA REVISIÓN DE LA ASIGNATURA:

2020-09-11

CARRERA/S: Licenciatura en Medios
 Audiovisuales,
CARÁCTER: CUATRIMESTRAL (2do)
TIPO: OBLIGATORIA
NIVEL: GRADO
MODALIDAD DEL DICTADO: PRESENCIAL (EN
 LÍNEA)
MODALIDAD PROMOCION DIRECTA: SI
CARGA HORARIA SEMANAL: 3 HS
CARGA HORARIA TOTAL: 51 HS
EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellido	Cargo	e-mail
Marcelo Dematei	Profesor Adjunto	madematei@untdf.edu.ar
Carlos Echeverria	Asistente Principal	cecheverria@untdf.edu.ar
Betiana Bellofatto	Asistente de Primera	bbellofatto@untdf.edu.ar

1. FUNDAMENTACION

TALLER I se articula en el programa de la carrera de Medios Audiovisuales como un nexo entre las prácticas realizadas en los talleres de las asignaturas de Proyecto y el Taller de Integración Final que marcará el egreso de la carrera y la producción completa de un proyecto totalmente autoral del alumno.

Los dos últimos años de la licenciatura conciben tres espacios dedicados a la concepción y realización del Trabajo Final de Carrera. En ese recorrido académico TALLER I es el primer paso. Por eso la propuesta de trabajo de esta asignatura tiene en cuenta la correlatividad con TALLER II y TALLER DE INTEGRACIÓN FINAL que se dictaran en los dos cuatrimestres siguientes y el proyecto que comience a gestar el estudiante en nuestra cursada seguirá desarrollando y produciendo en los dos talleres subsiguientes.

Partimos de la certidumbre de que durante la carrera se adquirieron conocimientos y prácticas específicas, como procesos de realización adaptados incluso a particularidades de medios y formatos. Por esto proponemos en TALLER I un espacio de práctica pura a partir de las motivaciones de los estudiantes.

Queremos tener en cuenta la diversidad de esquemas y procesos de producción existentes en el audiovisual actual. Deseamos tener en cuenta todos los formatos, ventanas y lenguajes y aspectos de la producción que constituyen flujos de trabajo específicos y diversos dentro del audiovisual. Por eso no suponemos ningún esquema fijo de etapas de producción dado que estos mismos tienen asociados un tipo de práctica audiovisual específica y por ende estética e ideológica. Teniendo en cuenta esta diversidad y la continuidad que el proyecto ideado por los alumnos deba tener en el próximo año, situaremos a TALLER I en el espacio de la poiesis, entendiéndolo como el desarrollo de una idea, desde las motivaciones que la llevan a nacer hasta una propuesta concreta de un

proyecto audiovisual con su correspondiente exposición teórica.

El proceso de práctica pura hará hincapié en las etapas de conceptualización, diseño proyectual, y reflexión crítica que este mismo genere, de una pieza audiovisual; y serán entonces fundamentales como una estructura a replicar en sus propios proyectos personales de final de carrera.

Teniendo en cuenta el horizonte transmedia en el que se enmarca gran parte del desarrollo audiovisual actual y en el inmediato futuro, nuestra intención será que el estudiante comience a desarrollar el proyecto desde la concepción de un universo, sin que eso implique en una primera etapa la elección de un soporte específico.

2. OBJETIVOS

a) OBJETIVOS GENERALES

Que el estudiante sea capaz de:

Concebir, idear, plantear y comenzar a desarrollar un proyecto audiovisual, que pueda servir como primera fase del proyecto a diseñar, realizar y producir en los talleres posteriores para presentar luego como Trabajo de Integración Final de la Licenciatura. Para poder cumplir con lo dicho será necesario que el estudiante disponga de las herramientas y la guía necesaria que nos proponemos brindar.

b) OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Que el estudiante pueda ampliar su fondo de referencias audiovisuales y artísticas en relación a su proyecto y al de sus compañeros.
- Conocer las particularidades de distintos flujos de trabajo según el medio, soporte y ventana en la que su proyecto se inscriba
- Conocer, reflexionar y motivarse con los procesos creativos de otros artistas que fructificaron en obras destacadas.
- Ser consciente de la importancia del diseño de arte y sus herramientas en la concepción de una pieza audiovisual.
- Poner en práctica la correcta y eficaz comunicación de las propias ideas.
- Aprender a pensar el proyecto desde una perspectiva transmedia
- Aprender a calcular la viabilidad de un proyecto
- Que el estudiante llegue a la asignatura de TALLER II con un proyecto en desarrollo que sea sólido, viable, original y creativo.

3. CONDICIONES DE REGULARIDAD Y APROBACION DE LA ASIGNATURA

Las condiciones de regularidad y de aprobación se enmarcan en lo que dicta la resolución 350 - 2014 Reglamento Gral. de Estudios de Pregrado y Grado en su Capítulo 3 y la Disposición SA N° 003-2020.

La cursada de la asignatura estará aprobada sobre la base de un cubrimiento mínimo del 60% de los contenidos y competencias evaluadas. Es importante aclarar que los docentes tendrán en cuenta el nivel de participación, la calidad de las intervenciones en los diversos foros, la responsabilidad para presentar los trabajos en tiempo y forma.

Se trata de una asignatura promocional que se termina con la entrega de un Dossier o carpeta de proyecto, que debe cumplir ciertas pautas específicas. Para llegar a ese dossier final se articulan varias entregas parciales o trabajos prácticos (en distintos soportes como audiovisual, gráfico, sonoro, escrito, etc), con continuidad o autoconclusivos. Los trabajos prácticos actúan como disparadores de los conceptos a trabajar y se articulan dentro de las etapas de producción dentro

de la fase de desarrollo.

Se entiende como fundamental para dar por aprobada la asignatura el desempeño en los trabajos prácticos. Se valorará la pertinencia de la resolución práctica a partir de la consigna, la búsqueda de soluciones formales o de lenguaje en su resolución, la originalidad y el proceso de trabajo siguiendo las etapas de investigación y diseño. Se premiará el esfuerzo técnico y la capacidad de presentar propuestas que impliquen poner en crisis lo aprendido durante la carrera.

Será condición para la promoción la entrega del Dossier de proyecto completo, y haber entregado en tiempo y forma todas las entregas parciales o trabajos prácticos, obteniendo una nota igual o superior a 7 (siete). Ningún trabajo práctico puede tener menos de 4 (cuatro) para poder promocionar.

En caso que el estudiante no alcance la nota de promoción pero haya regularizado la cursada con 4 (cuatro) al menos, tendrá la opción de presentarse a un examen final. Este consistirá en desarrollar o realizar una fase irresuelta de su proyecto final de carrera a determinar según el estado del proyecto.

4. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Bloque 1 - Poiesis

Fase de trabajo a partir de la definición de identidad. Reflexión sobre la autopercepción del audiovisual. MoodBoard o panel de tendencias.

Definición y características del Diseño y pensamiento Proyectual. Que significa diseñar una pieza audiovisual.

Primera definición del TEMA.

Bloque 2 - Investigación

Desarrollo de la investigación documental y temática sobre la primera definición de TEMA. Ampliación del objeto de estudio. Distintas fuentes para la investigación. Metodología de la investigación documental.

Relevamiento de otros abordajes artísticos o representacionales al mismo tema o similares.

Definición del tema de investigación para la memoria crítica. ¿Que es una memoria crítica?.

Metodología de la investigación académica en artes.

Concepto de audiencia o usuario o comitente. Investigación de target.

Esbozo de la investigación a desarrollar.

Redefinición del TEMA

Bloque 3 - Dossier

Definición y características del Transmedia y convergentes.

Primera planteamiento del PROYECTO

¿Qué es un dossier de proyecto?, ejemplos. Construcción del dossier. Sumario y partes.

Etapas de la producción en los distintos flujos de trabajo posibles.

5. RECURSOS NECESARIOS

- Pc
- Estudiantes Y Docentes Necesitaran Conexión A Internet Estable. Los Estudiantes Necesitaran Trabajar En Computadoras Y Manipular Software De Tratamiento De Imágenes, Animación Y Composición Audiovisual. Durante La Cursada Se Utilizaran La Plataforma Moodle Y Los Distintos Componentes De La Plataforma De Google.

6. PROGRAMACIÓN SEMANAL

Semana	Unidad / Módulo	Descripción	Bibliografía
1	1	Introducción -Lanzamiento TP1	
2	1	TP1 Entrega Parcial - Tutorías - Teórica Método proyectual	
3	1	Entrega TP1 - Presentación	
4	2	Presentación Tema del Proyecto - Tutorías - Lanzamiento TP2	
5	2	Tutorías - teórica Investigación documental	
6	2	Entrega Parcial TP2 - Tutorías - Teórica Metodología de la investigación en Artes	
7	2	Tutorías - teórica Transmedia	
8	2	Entrega TP2 - Presentación	
9	3	Redefinición Tema del Proyecto - Tutorías - Lanzamiento TP3	
10	3	Entrega Parcial TP3 - Pitching - Tutorías	
11	3	Tutorías Dossier	
12	3	Entrega Dossier TP3 - Cierre	

7. BIBLIOGRAFIA DE LA ASIGNATURA

Metodología del Diseño

MUNARI, BRUNO. (1983). Cómo nacen los objetos. Apuntes para una metodología proyectual. Versión castellana de Carmen Artal Rodríguez Ed. Gili, Barcelona

Procesos creativos.....

GURIDI (2019) Abitar el horror. Gustavo Gili Editor. Barcelona

Teoría del Color.....

Apunte sobre Teoría del Color

Transmedia.....

Apunte sobre Narrativas Transmedia

SCOLARI, CARLOS (2013) Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Deusto. Barcelona

Método científico e Investigación y arte.....

BORGDORFF, HENK, "El debate sobre la investigación en las artes", Amsterdam School of the Arts, 2005, en: <https://es.scribd.com/document/279835961/BORGDORFF-El-Debate-Sobre-La-Investigacion-en-Las-Artes>

CARRILLO QUIROGA, Perla. (2014) La investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales

AZZARETO, CLARA (2014) Investigar en Arte. Libros de la Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Bellas Artes.

ECO, UMBERTO (2003); "Cómo se hace una tesis. Técnicas y procedimientos de estudio, investigación y escritura"; Editorial Gedisa; Barcelona.

Firma del docente-investigador responsable

VISADO		
COORDINADOR DE LA CARRERA	DIRECTOR DEL INSTITUTO	SECRETARIO ACADEMICO UNTDF
Fecha :	Fecha :	

Este programa de estudio tiene una validez de hasta tres años o hasta que otro programa lo reemplace en ese periodo