

PROGRAMA DE LA ASIGNATURA: Taller II
(0267)**CÓDIGO:** 0267**AÑO DE UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS:**

5 año

FECHA ULTIMA REVISIÓN DE LA ASIGNATURA:

2021-03-30

CARRERA/S: Licenciatura en Medios
Audiovisuales,**CARÁCTER:** CUATRIMESTRAL (1ro)
TIPO: OBLIGATORIA
NIVEL: GRADO
MODALIDAD DEL DICTADO: PRESENCIAL (EN
LÍNEA)
MODALIDAD PROMOCION DIRECTA: SI
CARGA HORARIA SEMANAL: 4 HS
CARGA HORARIA TOTAL: 68 HS**EQUIPO DOCENTE**

| Nombre y Apellido | Cargo | e-mail |
|---------------------------|-----------|--------------------------|
| María Laura Piaggio | Adjunta | mрпиaggio@untdf.edu.ar |
| Betiana Bellofatto | Asistente | bbellofatto@untdf.edu.ar |

1. FUNDAMENTACION

TALLER II está pensando como el espacio en el que cada alumno deberá poner en práctica, acompañado del equipo docente, partiendo de una idea propia y con un tiempo razonable pero limitado, todo lo aprendido en el transcurso de la carrera. El lugar de esta asignatura en el programa de la licenciatura, es una continuación de TALLER I y justo antes de la aprobación y ejecución del TALLER DE INTEGRACIÓN FINAL (TIF).

Partimos de la certidumbre de que durante la carrera se adquirieron conocimientos y prácticas específicas, que incluyen procesos de desarrollo y producción de proyectos audiovisuales de diverso formato y género. Los estudiantes, durante la carrera, habrán también puesto en práctica los distintos roles de la producción audiovisual. En TALLER II, avanzaremos en el desarrollo y, si fuera el caso, la preproducción del proyecto audiovisual definido en TALLER I.

El desafío de la asignatura consiste, por un lado en profundizar en la práctica del rol de autor, director y productor del propio proyecto, y como tal, no solo alcanzar un estándar profesional en las cualidades artísticas y técnicas de dicha producción, sino garantizar, mediante ejercicios específicos y documentación pertinente, la viabilidad de la producción. Y por otro, hacer una observación y reflexión conscientes sobre la propia producción, acompañando al estudiante en el establecimiento de sus propios retos y objetivos en la consolidación de los conocimientos adquiridos en la carrera.

Podemos decir entonces, que TALLER II está pensado como un laboratorio de desarrollo y preproducción de proyectos en el que cada autor será responsable de alcanzar las metas planteadas con su proyecto, a la vez que ejercerá de "partenaire" analítico-crítico en el proceso de desarrollo de sus compañeros. En este proceso, a la vez individual y colectivo, es fundamental la experimentación de un proceso que, si bien hace uso de métodos específicos, requiere de un tiempo, objetivos y trabajo específico para cada caso: cada proyecto define un proceso de

desarrollo único, como es única cada obra.

Metodología

Trabajaremos una metodología de taller, a veces utilizando textos u obras de referencia para explorar los distintos aspectos a desarrollar en los proyectos. Pondremos un énfasis particular en la definición de la audiencia, la identificación de debilidades y fortalezas del proyecto y la necesidad de seguir un cronograma de trabajo intenso, pero preciso.

En momentos claves de la cursada, invitaremos a expertos de cada área de la producción. Estos especialistas realizarán clínicas específicas en aspectos clave de cada proyecto (guion, diseño de producción, diseño de sonido, expansión de la narrativa, etc.) Al definir estas clínicas, enfatizaremos los aspectos más desafiantes de cada proyecto en relación a la experiencia e intereses del estudiante autor.

2. OBJETIVOS

a) OBJETIVOS GENERALES

- Conocer y experimentar en profundidad el proceso de desarrollo de un proyecto audiovisual desde los roles de autor, director y productor.
- Fortalecer los proyectos en todas las áreas claves para asegurar su viabilidad como TIF.
- Producir como resultado del proceso, toda la documentación necesaria para iniciar la producción del TIF.
- identificar y definir los objetivos de investigación a desarrollar en la memoria crítica.

b) OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Completar la carpeta de proyecto en todas sus áreas (Guion, Dirección, Producción, Arte, Sonido, Postproducción y otras) y toda la documentación complementaria requerida según las características del proyecto.
- Generar un cronograma de trabajo personalizado, y ser capaces de su cumplimiento y ajuste.

3. CONDICIONES DE REGULARIDAD Y APROBACION DE LA ASIGNATURA

Para obtener la regularización de la cursada, el alumno deberá presentar y aprobar la carpeta de proyecto personal trabajada durante el curso, incluyendo toda la documentación básica y complementaria requerida y previamente haber asistido al 60% de las tutorías y actividades obligatorias y participado del 100% de las clínicas temáticas individuales.

Para promocionar la asignatura, la mencionada carpeta y la documentación complementaria requerida, deberán haber obtenido un promedio de 7, además de haber asistido al 100% de las tutorías y participado del 100% de las clínicas temáticas individuales y sus actividades relacionadas.

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 según lo establecido por Disposición SA N° 003-2020.

4. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

1. Proceso de desarrollo de un proyecto audiovisual

1.a. Elementos de análisis y evaluación del estado de un proyecto

1.b. Definición de objetivos y cronograma de desarrollo

1.c. Documentación básica de desarrollo

Formato de guion pertinente. Versiones y re-escrituras

Tratamiento y motivaciones

Definición de audiencia y referentes

Fortalezas y debilidades

Definición de formato

Investigación de arte

1.d. Narrativa expandida

Expansión del universo narrativo

Estructuras transmedia viables

1.e La memoria crítica

2. Carpeta de proyecto audiovisual

2.a Cortometraje

2.b Serie

2.c Otros formatos

2.d Documentación básica y documentación complementaria

Definición del proyecto y su audiencia

Guion

Tratamiento

Personajes

Biblia de Arte (color script, vestuario, locaciones, etc)

Diseño de sonido

Posproducción

Cronograma de producción

Definición de necesidades creativas, técnicas y legales.

Diseño de producción y presupuesto

Plan de difusión y distribución

3 Presentación del proyecto

3.a Carpeta y teaser

3.b Pitch de proyecto

5. RECURSOS NECESARIOS

- Pc
- Auriculares Con Micrófono Webcam En Caso De No Disponer De Pc Con Periféricos, Es Necesario Contar Con Algún Dispositivo De Conexión Alternativo: Teléfono Celular O Tableta. Google Meet Google Drive Conectividad

6. PROGRAMACIÓN SEMANAL

| Semana | Unidad / Módulo | Descripción | Bibliografía |
|--------|---|---|--------------|
| 1 | 1. Proceso de desarrollo de un proyecto audiovisual / 1.a. Elementos de análisis y evaluación del estado de un proyecto | Presentación de proyectos individuales a desarrollar. Identificación de elementos claves y procesos específicos. | |
| 2 | 1.b. Definición de objetivos y cronograma de desarrollo / 3.a Pitch de desarrollo | Presentación y evaluación del estado de proyecto. Definición de cronogramas personalizados de desarrollo, según el estado de proyecto y las características particulares. | |

| | | | |
|----|---|--|--|
| 3 | 1.b. Definición de objetivos y cronograma de desarrollo | Exploración de las motivaciones personales y los objetivos de aprendizaje planteados por cada estudiante. Documentación de procesos creativos. | |
| 4 | 1.c. Documentación básica de desarrollo | Guion. Análisis de formato y estado de la escritura. Clínica | |
| 5 | 1.c. Documentación básica de desarrollo | Tratamiento y motivaciones | |
| 6 | 1.c. Documentación básica de desarrollo | Definición de audiencia y formatos. Fortalezas y debilidades | |
| 7 | 1.c. Documentación básica de desarrollo | Investigación de arte. Referentes. Biblia en proceso. Clínicas. | |
| 8 | 1.c. Documentación básica de desarrollo | Diseño de sonido. Clínicas | |
| 9 | 1.d. Narrativa expandida | Expansión del universo narrativo. Formatos viables. Ejemplos y referentes. | |
| 10 | 1.e. La memoria crítica | Definición de conceptos claves, selección bibliográfica, trabajo con referentes. | |
| 11 | 2. Carpeta de proyecto audiovisual | Diseño de producción y presupuesto | |
| 12 | 2. Carpeta de proyecto audiovisual | Recopilación de la documentación necesaria. | |
| 13 | 2. Carpeta de proyecto audiovisual | Pre-entrega, análisis crítico colectivo de los proyectos. | |
| 14 | 3 Presentación del proyecto | Entrega de carpeta final. | |
| 15 | 3 Presentación del proyecto | Devolución docente y puesta en común grupal. | |

7. BIBLIOGRAFIA DE LA ASIGNATURA

| Autor | Año | Título | Capítulo/s | Lugar de la Edición | Editor / Sitio Web |
|--------------------------------------|------|---------------------------------------|------------------------------|---------------------|--------------------|
| Varios | 2012 | Pixel Lab Handbook | | Londres | Power To The Pixel |
| del Teso, Pablo | 2011 | Desarrollo de Proyectos Audiovisuales | | Buenos Aires | Nobuko |
| Chion, Michel | 1998 | La Audiovision | Cap 4: La escena audiovisual | Barcelona | Paidós |
| Schrott, Rosa Noemí | 2014 | Escribiendo series de televisión | Cap 5, 6, 8 y 13 | Buenos Aires | Manantial |
| Schrott, Rosa Noemí y Negro, Marcela | 2017 | Escribiendo series web | | Buenos Aires | Manantial |

| | | | | | |
|------------------|------|---|--|--------------------------------|--|
| OBS | 2017 | Diagramas de Gantt: utilidad, aplicaciones y comparativade software | | Barcelona | Universidad de Barcelona |
| Guzmán, Patricio | 1998 | El guion en el cine documental | | Madrid | revista "Viridiana" |
| Murch, Walter | 1989 | Claridad densa / Densidad clara | | San Antonio de los Baños, Cuba | ponencia presentada en la Escuela Internacional de Cine y TV de San Antonio de los Baños |

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