

PROGRAMA DE LA ASIGNATURA:

Proyecto V (0258)

CÓDIGO: 0258**AÑO DE UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS:**

3 año

FECHA ULTIMA REVISIÓN DE LA ASIGNATURA:

2023-06-30

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

Nombre y Apellido	Cargo	e-mail
LUCAS JOSE CONCIA	Profesor adjunto	lconcia@untdf.edu.ar
AGUSTIN ADOLFO GARCIA SERVENTI	Profesor adjunto	agarciaserventi@untdf.edu.ar
MARIA ALVERE DI PILATO	Asistente de primera	madipilato@untdf.edu.ar

1. FUNDAMENTACION

En el campo de la exploración y diseño audiovisual el concepto de PROYECTO es central y articulador de los saberes y necesidades que requiere el universo del trabajo y la investigación audiovisual. Hablar de convergencia digital en el campo audiovisual es pensar la elaboración de un proyecto con distintos modos y formas de producción, exhibición y consumo de contenidos audiovisuales que las tecnologías actuales nos permiten y demandan. El proyecto de diseño audiovisual que la materia propone da cuenta de la confluencia de diferentes conocimientos de planificación y realización del campo audiovisual en la denominada "convergencia digital", orientada desde los formatos y canales televisivos tradicionales, hasta su transformación y expansión en el universo de las plataformas digitales, medios y la comunicación en red. Esta articulación responde a entender la naturaleza de las prácticas comunicativas como un trabajo de carácter multidisciplinar y complejo en donde el pensar, planificar y diseñar es tan importante como el hacer, quizás la etapa más crucial de la producción audiovisual contemporánea recaiga en la planificación, el conocimiento del campo y el público destinatario del producto o servicio. Por ello es fundamental la búsqueda de articulación de los diferentes contenidos desarrollados por los estudiantes en el transcurso de la cursada para poder ejercitar las dinámicas productivas audiovisuales de la actualidad.

2. OBJETIVOS

a) OBJETIVOS GENERALES

Ejercitar las dinámicas y los métodos de la producción audiovisual de proyecto de diseño audiovisual en la producción televisiva y la convergencia digital. Ser un factor articulador y transversal de las diferentes materias que tiene la licenciatura en Medios Audiovisuales durante el sexto cuatrimestre, integrando sus contenidos en la realización de un proyecto vinculante.

b) OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Desarrollar el ciclo completo de un producto televisivo, desde la idea, carpeta y realización.
- Desarrollar la capacidad de organización y planificación del producto audiovisual multiplataforma.
- Desarrollar las capacidades y dinámicas propias del trabajo grupal, con énfasis en la asunción de roles dentro de la producción audiovisual multiplataforma.
- Aprender a comunicar en un proyecto audiovisual a partir de una creación audiovisual multiplataforma.
- Generar una actitud crítica y reflexiva sobre los medios audiovisuales.
- Crear y experimentar con las herramientas técnicas del medio audiovisual.
- Afianzar los conocimientos adquiridos en asignaturas anteriores.

3. CONDICIONES DE REGULARIDAD Y APROBACION DE LA ASIGNATURA

CONDICIONES DE REGULARIDAD Y APROBACIÓN DE LA ASIGNATURA

- La asignatura cuenta con régimen de promoción directa. Sin opción a rendir libre.
- El proyecto finalizado (ciclo televisivo en video, carpeta final e informe individual) deberá obtener una calificación igual o superior a los 7 (siete) puntos. En caso de que la calificación sea igual o inferior a 6 (seis) pero mayor a 4 (cuatro), el o la estudiante deberá presentarse a una instancia de examen final para la cual deberá rehacer su proyecto.

INSTANCIAS DE EVALUACIÓN

UNIDAD 1

- Entrega de la carpeta con la propuesta del ciclo de televisión.
- Coloquio de presentación.

UNIDAD 2

- Entrega del ciclo televisivo con sus expansiones en otras pantallas o medios.
- Informe por roles.

TRABAJOS PRÁCTICOS INDIVIDUALES

Los y las estudiantes deberán aprobar tres instancias de producción escrita, los cuales abordarán tres ejes temáticos:

- 1- Géneros y Formatos Televisivos
- 2- Flujo de Trabajos y Roles en el Canal de Televisión
- 3- Experiencias Transmedia

Dichos trabajos prácticos tienen como propósito generar un espacio de investigación y reflexión por parte de los y las estudiantes que les permitan incorporar herramientas a sus producciones televisivas.

4. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

UNIDAD 1 - DESARROLLO de PROYECTO

Tema 1. Indagación de formatos y géneros de la TV en la convergencia digital. Abordaje de un conflicto a través de distintas plataformas de comunicación. Siendo la televisión una de ellas.

Tema 2. Definir un formato para abordar y desarrollar una idea de programa para televisión con carácter de ciclo. Elaboración de carpeta de presentación. Pitch con autoridades del canal Público Fuego.

UNIDAD 2 - REALIZACIÓN

Tema 3. Desarrollo de los conceptos de transmedia, el funcionamiento de las diversas plataformas, el flujo de la información, la planificación del crecimiento narrativo de la historia, la estrategia del calendario y el entrecruce entre las diversas plataformas.

Tema 4. Realización del programa de televisión con sus expansiones en las demás plataformas o medios que se hayan seleccionado.

Propuesta de trabajo PROYECTO 5 > 2023 > UNTDF

Realización de un ciclo de TV de 26 minutos cada programa con una expansión narrativa en otras pantallas y/o medios. Mínimo 4 programas.

CONTENIDOS DEL PROGRAMA

- Grabación en el estudio
- Material de archivo
- Exteriores (enlatado)
- Contenido transmedia (redes y acciones para los usuarios)

TEMAS

- El tema para trabajar la idea del programa deberá versar en los 4 elementos, FUEGO, AIRE, AGUA y TIERRA atravesados por nuestro territorio y la juventud.
- Lo ORDINARIO y lo EXTRAORDINARIO
- REALIDAD – FICCIÓN – REALIDAD

EQUIPO DE TRABAJO

Cada equipo de trabajo será de 5 integrantes que deberán cubrir los siguientes roles:

- Productor de contenido
- Redes sociales y diseño de experiencia de usuario
- Guionista
- Arte y escenografía
- Edición y gráfica

> CONTENIDOS de la CARPETA

1. PRESENTACIÓN

1.1. Título del Programa

1.2. Objetivos y motivación del proyecto

Se deberán describir los objetivos principales y la motivación que los impulsa a realizar este proyecto. Puede completarse a partir de las siguientes preguntas: ¿para qué queremos llevar adelante esta propuesta? ¿Qué queremos lograr en términos de incidencia en la realidad local, regional o nacional? ¿Qué interés tiene el equipo de producción en desarrollar este tema en particular?

1.3. Temática que aborda

1.4. Público al que está orientada

1.5. Franja horaria

2. IDEA GENERAL

La idea o formato se trata de un resumen del programa, en cuanto a temática y forma. Se deben referir los aspectos más relevantes del programa para dar una visión general de una manera clara y resumida. Es relevante en este punto explicitar el género (por ejemplo: entrevistas, cocina, infantil) aclarar donde será grabado (estudio, piso, set, lugar específico), si tendrá conductores y cuántos, y cuáles serán las principales secciones del mismo.

3. ESTRUCTURA

Se deberá realizar una descripción de la estructura. La estructura es una forma que se repite en todos los capítulos, que es común al programa y se mantiene siempre de la misma manera. Tiene que ver con la organización interna de los programas, y está integrada por diversas partes que lo componen, por ejemplo podrían ser: la apertura, los distintos bloques, las secciones, los informes. Sugerimos describir estas partes, en cuanto al contenido y el espacio donde se desarrollarían, y adjudicarles una duración estimada a cada parte, algunos ejemplos: Apertura / 15 segundos / clip de animación e imágenes acompañado por música. Presentación / 1 minuto / en el estudio el presentador cuenta brevemente el tema del programa. Bloque 01 / 6 minutos / en el estudio el presentador y un invitado dialogan sobre el tema del programa. Separador / 30 segundos / imágenes de color sobre el tema del programa. Etc.

4. SINOPSIS

Se deberá realizar una sinopsis para 4 emisiones del programa.

Una sinopsis es un extracto de los aspectos más relevantes del asunto y que tiende a formar una visión general de una manera resumida. Debe escribirse en presente y utilizando los recursos narrativos para transmitir al lector lo que se pretende contar.

5. RUTINAS

De cada una de las cuatro emisiones del ciclo.

6. PROPUESTA ESTÉTICA

6.1. De cámara y fotografía.

Descripción clara con ejemplos que den cuenta de la realización, la fotografía, la puesta en escena, puesta de cámara e iluminación. Estas son algunas preguntas que podemos plantearnos: ¿Con cuántas cámaras vamos a trabajar? ¿Qué tipo de planos vamos a utilizar? ¿Qué tratamiento se le dará a la luz? Se pueden describir las puestas principales de cámara y luces. Si se utilizará alguna técnica de animación también debe incluirse.

6.2. De escenografía

Descripción clara con ejemplos que den cuenta de la propuesta estética para la escenografía o set en el cual se grabarán todos los programas semanales. Siendo que es muy protagónico el espacio y que será común a todos los programas, es importante definirlo claramente, ya sea que éste exista previamente o que se planee construirlo especialmente para el programa.

6.3. De sonido

6.4. De gráfica. Manual de estilo.

7. REFERENCIAS

Se deberán entregar imágenes de referencia, dibujos o fotos de la locación o estudio propuestos para la serie.

8. EXPANSIÓN

¿Cómo se ampliará hacia otras pantallas o medios? ¿Cómo generará vínculo con la audiencia?

5. RECURSOS NECESARIOS

- Proyector
- Parlantes
- Pc
- Laboratorio De Medios Audiovisuales | Canal TV Pública Fuegoína | Google Meet | Filmografía | Bibliografía | Mail Oficial

6. PROGRAMACIÓN SEMANAL

Semana	Unidad / Módulo	Descripción	Bibliografía
1	1	Presentación materia y del trabajo. Géneros y formatos de TV. Confección de los grupos. Presentación TP1: Géneros y Formatos Televisivos	Rincón, Omar (2011) - Nuevas narrativas televisivas relajar, entretener, contar, ciudadanizar, experimentar. Comunicar, 36, XVIII. Revista Científica de Educomunicación. Gordillo, Inmaculada (2009) - La hipertelevisión: géneros y formatos. Intiyan. Quito. Ecuador.
2	1	Flujo de trabajo en la TV. Puesta en común de las investigaciones sobre programas de TV. Visita presencial al canal. Entrega TP 1: Géneros y Formatos Televisivos.	Prado Mora, José Guadalupe (2011) - El Laboratorio de Televisión como espacio didáctico. Manual para usuarios. Universidad de Guadalajara. México.
3	1	Puesta en común de avances. Invitados: Autoridades del canal TV Pública Fuegoína. Presentación TP 2: Flujo de Trabajos y Roles en el Canal de Televisión	Hayes, Gary (2012) - Cómo escribir una biblia transmedia. Una plantilla para productores multiplataforma. Prado Mora, José Guadalupe (2011) - El Laboratorio de Televisión como espacio didáctico. Manual para usuarios. Universidad de Guadalajara. México.
4	1	Manual de estilo, la dirección de arte y contexto visual. Entrega TP 2: Flujo de Trabajos y Roles en el Canal de Televisión	Prado Mora, José Guadalupe (2011) - El Laboratorio de Televisión como espacio didáctico. Manual para usuarios. Universidad de Guadalajara. México.

5	1	Tutorías de proyecto. Presentación TP 3: Experiencias Transmedia.	Prado Mora, José Guadalupe (2011) - El Laboratorio de Televisión como espacio didáctico. Manual para usuarios. Universidad de Guadalajara. México. Varios autores (2015) - Revista Enfoque #49 Año 8. Escuela Internacional de Cine y TV. San Antonio de Los Baños. La Habana. Cuba.
6	1	Investigación de medios y plataformas para expansión. Entrega TP 3: Experiencias Transmedia.	Varios autores (2015) - Revista Enfoque #49 Año 8. Escuela Internacional de Cine y TV. San Antonio de Los Baños. La Habana. Cuba.
7	1	Pre entrega de carpeta. Análisis de los proyectos. Invitada/o especial.	
8	1	Tutorías de proyecto. Ensayo pitching.	
9	1	Entrega de carpeta. Presentación de la propuesta trabajo por parte de los grupos. Pitching virtual. Invitadas/os: Referentes del canal TV Pública Fuegoquina.	
10	2	Recuperación de carpeta. Rol de sonido y postproducción. Tutorías.	
11	2	Realización de proyecto con el canal TV Pública Fuegoquina. Tutorías.	
12	2	Realización de proyecto con el canal TV Pública Fuegoquina. Tutorías.	
13	2	Realización de proyecto con el canal TV Pública Fuegoquina. Tutorías.	
14	2	Pre entrega. Realización de proyecto con el canal TV Pública Fuegoquina. Tutorías.	
15	2	Entrega final.	
16	2	Recuperación de Entrega Final.	

7. BIBLIOGRAFIA DE LA ASIGNATURA

OBLIGATORIA 2023

Gordillo, Inmaculada (2009) - La hipertelevisión: géneros y formatos. Intiyan. Quito. Ecuador.

Hayes, Gary (2012) - Cómo escribir una biblia transmedia. Una plantilla para productores multiplataforma.

Prado Mora, José Guadalupe (2011) - El Laboratorio de Televisión como espacio didáctico.

Manual para usuarios. Universidad de Guadalajara. México.

Rincón, Omar (2011) - Nuevas narrativas televisivas relajar, entretener, contar, ciudadanizar, experimentar. Comunicar, 36, XVIII. Revista Científica de Educomunicación

Varios autores (2015) - Revista Enfoco #49 Año 8. Escuela Internacional de Cine y TV. San Antonio de Los Baños. La Havana. Cuba.

RECOMENDADA 2023

Lovato, Anahí y Irigaray, Fernando (2014) - Hacia la comunicación transmedia. UNR Editora. Editorial de la Universidad Nacional de Rosario. Rosario. Argentina.

Montanaro, Alina (2012) - Partido conceptual / Partido gráfico. UCES.DG - enseñanza y aprendizaje del diseño. Argentina.

Reyes, Carlos Andrés - Mesa de Guion - <https://mesadeguion.blogspot.com/2011/03/el-pitch.html>.

Señal Colombia (2015) - Manual General de Producción. Colombia

Serrano, Federico García (2009) - Las técnicas del "pitching" en el mercado audiovisual español: del caramelo al guion. Universidad Complutense, Madrid. España.

Scolari, Carlos (2013) - Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Deusto. Barcelona, España.

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