

DIPLOMATURA EN PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Esta diplomatura ofrece a los/as estudiantes los conocimientos y las herramientas necesarias para introducirse en el campo de la producción audiovisual. Las materias que la integran presentan un panorama de las distintas prácticas profesionales que forman parte del diseño, realización y distribución de contenidos audiovisuales poniendo énfasis en el lenguaje audiovisual, el uso de dispositivos y software para la producción, y el abordaje de los métodos y procedimientos que permiten gestionar obras audiovisuales contemplando la complejidad de la evolución y desarrollo de las nuevas tecnologías.

Finalizado el plan de estudios, podrán desempeñarse como asistentes de producción o productores de proyectos audiovisuales.

Las materias son equivalentes a las que integran el Plan de la tecnicatura y licenciatura en producción audiovisual de la UNTREF.

REQUISITOS

- Poseer título de nivel medio o polimodal en cualquiera de sus modalidades, otorgado por instituciones reconocidas de gestión oficial y/o privada, o bien,
- Poseer título de nivel terciario, otorgado por instituciones reconocidas de gestión oficial y/o privada, o bien,
- Poseer título universitario, otorgado por instituciones reconocidas de gestión oficial y/o privada.

DURACION

- Tres cuatrimestres.

ORGANIZACIÓN GENERAL DE LA DIPLOMATURA

La Diplomatura Universitaria en Producción Audiovisual se organiza en un solo ciclo de formación académica y técnico-profesional con tres cuatrimestres, 9 (nueve) asignaturas teórico-prácticas, incluida la producción de un trabajo final integrador en el marco de un programa semipresencial durante el cual se tendrán clases presenciales y clases dictadas mediante el uso de la plataforma de educación de la UNTREF.

Para obtener la certificación de la Diplomatura Universitaria en Producción Audiovisual, se deberán cursar y aprobar las asignaturas enunciadas con la producción de un trabajo final.

REQUISITOS PARA LA APROBACIÓN

El régimen de aprobación básico corresponde a condiciones de asistencia y aprobación de las evaluaciones individuales y grupales, y a la presentación y aprobación de trabajos prácticos que se especifican en el Reglamento de Estudios de la UNTREF. Cursar y aprobar la totalidad de las asignaturas y la evaluación final, y haber asistido al 75% de las actividades propuestas.

CONTENIDOS MÍNIMOS DE LAS ASIGNATURAS

TALLER DE IMAGEN Y SONIDO

Teoría y práctica de manejo de cámara, puesta de luces y recursos de grabación de imagen y sonido. El registro en exteriores y estudio. La técnica fotográfica. Composición de la imagen, encuadre y movimientos de cámara. Herramientas, equipamientos y tecnologías de registro de la industria cinematográfica y televisiva. Equipamiento de iluminación y sus características estéticas y técnicas. Sistemas de medición. Continuidad. Unidades móviles de exteriores. Mantenimiento y traslado de equipos. Registro de sonido. Micrófonos y grabadores. Procedimientos de registro de sonido en exteriores y en estudio. Registro y publicación de contenidos con tecnologías accesibles: teléfonos móviles inteligentes, tabletas, cámaras pequeñas, software y accesorios. Los trabajos prácticos se ajustarán en cada caso a las características y competencias de cada tecnicatura.

PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Introducción a la producción audiovisual. La cultura como sector productivo. Procesos involucrados en el diseño de producción de la industria audiovisual. Producción para Cine y Televisión. El equipo técnico. Recursos humanos y tecnología. Roles de la producción audiovisual. Elaboración de presupuesto. Cronogramas de producción. Plan financiero. Análisis de proyectos. El mercado audiovisual. La producción independiente. Diferencias en los procesos de producción del cine y la televisión. La exhibición en el sector cinematográfico. Fondos de promoción de la industria audiovisual. Acuerdos internacionales para la producción audiovisual.

NARRATIVA AUDIOVISUAL

Los elementos constitutivos del discurso audiovisual. Pintura, Fotografía y Cine. El lenguaje cinematográfico. “Gramática” del discurso fílmico. El espacio fotográfico y el espacio fílmico. La temporalidad. El proceso de montaje como generador de sentido. Los géneros cinematográficos y televisivos. Lo ficcional y lo documental. Entretenimiento e Información. Nuevas formas narrativas. El lenguaje de los nuevos medios. Virtualidad, hipertextualidad, discurso no-lineal, interactividad. El espectador participante. Percepción y participación. Análisis textual de obras.

TALLER DE EDICIÓN Y MONTAJE

Técnicas de edición y montaje de imagen y sonido. La tecnología. Formatos de archivos y su gestión. Diseño gráfico. Procedimientos técnicos y lenguaje. Sistemas de gestión de procesos de producción, ingesta, edición y publicación o distribución. El montaje sonoro. Creación y teoría de bandas de sonido o entornos sonoros para instalaciones audiovisuales. La espacialidad sonora. Técnicas para la creación de paisajes sonoros. La mezcla del sonido. Control de calidad. Los trabajos prácticos se ajustarán en cada caso a las características y competencias de cada tecnicatura.

TEORÍA DE LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA

Fundamentos de Narrativas Transmedia. Arqueología del concepto. Géneros Transmedia. La construcción del universo narrativo. Contexto. Personajes. Conflicto. Tramas. Mapas, Trayectos. Creación de personajes. La experiencia del usuario. Diseñar escenarios centrados en el usuario. La Biblia transmedia como bitácora del Universo narrativo. El Espectador / Usuario / Jugador (participante). Construcción de perfiles y usuarios modelo. Segmentación de públicos. Formas de participación. De la aceptación a la coautoría. El diseño tecnológico y la participación. Selección de canales y plataformas. Reglas de participación. Viajes de usuario. Objetivos, metas e indicadores de éxito. Articulación con el plan de negocios. Estudios de casos.

PRODUCCIÓN Y GRABACIÓN CON TECNOLOGÍA MÓVIL

La revolución móvil. Hardware, sistemas operativos, apps y complementos. Sensores de Video y Lentes. Almacenamiento. Resolución. Hardware de Audio. Apps de cámara. Apps de edición. Lentes. Preparación y seteo del equipo. Uso del Procesador del smartphone. Formatos de Audio. Micrófonos. Técnicas de Registro: Video y Audio. Técnicas de Edición. Transmisión de video en vivo. Algunos tips para una buena transmisión en vivo. Reinventar el contenido. Una propuesta de producción con smartphones en perspectiva transmedia. El smartphone como expresión de la convergencia digital y cultural.

VIDEOJUEGOS

Jugabilidad: Conceptualización. Arqueología del concepto. Narrativas y jugabilidad. Diversión y experiencia de Usuario. Diseño de experiencia de Usuario. Investigación sobre los modelos de usuario. Diseño de interacción e interfaces. Prototipado y testeo. Dirección de arte. Diseño gráfico. Software. Plataformas. Diseño de juegos destinados a experiencias artísticas, cambio social, ciencia, visualización de datos o educación. Estudios de juegos multijugador y plataformas móviles. Tecnologías ubicuas. Realidad aumentada. Estrategias de comercialización.

TALLER DE TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

Introducción a la animación. La narración mediante obras animadas. Guion y story-board. Software y Hardware. Stop-motion. Animación digital. La animación 2D y 3D. Modelaje de objetos. La escena, la iluminación, la puesta. Captura de movimiento. La planificación de la producción. Ajuste de gestualidad, expresividad. La banda de sonido y música. Efectos visuales.

Código Institucional	Asignaturas	Carga Horaria Semanal	Carga Horaria Total	Cuatrimestre	Correlatividades	Modalidad	Cuatrimestral
1420	Taller de Imagen y Sonido	6	96	1	Sin correlatividades	Regular	C
1421	Producción Audiovisual I	6	96	1	Sin correlatividades	Regular	C
307	Narrativa Audiovisual	6	96	1	Sin correlatividades	Regular	C
1422	Taller de Edición y Montaje	6	96	2	Taller de Imagen y Sonido	Regular	C
1427	Teoría de las Narrativas Transmedia	6	96	2	Producción Audiovisual I – Narrativa Audiovisual	Regular	C
1352	Producción y Grabación con Tecnología Móvil	6	96	2	Taller de Imagen y Sonido	Regular	C
1358	Taller de Técnicas de Animación	6	96	3	Taller de Edición y Montaje	Regular	C
1426	Videojuegos	6	96	3	Teoría de las Narrativas Transmedia	Regular	C
1117	Taller de Dirección y Puesta en Escena	6	96	3	Producción y Grabación con Tecnología Móvil	Regular	C