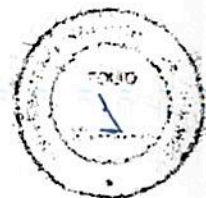


11/17



ANEXO I

Programa Regular – Cursos Presenciales

Carrera: TECNICATURA UNIVERSITARIA EN PRODUCCIÓN DIGITAL

Año: 2016

Curso: Producción Audiovisual para Redes Sociales

Profesor: Cristian Caraballo

Carga horaria semanal: 4 horas áulicas y 1 hora extra-áulica

Créditos: 10 créditos

Núcleo al que pertenece: Electiva

Tipo de Asignatura: Teórico-Práctico

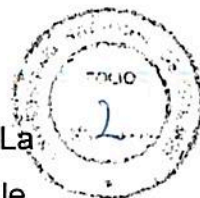
Presentación y Objetivos:

El propósito del curso es presentar núcleos conceptuales que permitan reconocer el flujo de trabajo en la realización audiovisual con preponderancia en la producción.

- **Adquirir el conocimiento del proceso de producción audiovisual,** reconociendo las etapas y su vinculación con las redes sociales
- **Desarrollar las habilidades para realizar y producir audiovisuales de manera grupal** y acercarlos a las experiencias de realización con trabajos de exposición pública
- **Estimular la creatividad, la realización y la búsqueda de identidad** audiovisual por parte de los realizadores
- **Buscar la experiencia de índole profesional,** que permita su desarrollo específico para el mundo laboral

CC

Contenidos mínimos:



Plataformas y aplicaciones Web 2.0 para el desarrollo de Redes Sociales. La estética audiovisual digital. El relato interactivo. You Tube, Yahoo, Google, Facebook y otras redes. Sus lógicas de producción y su articulación con los medios tradicionales. La producción de contenidos para redes sociales. La información, ficción, entretenimiento. Estrategias comerciales y publicitarias.

Contenidos Temáticos o Unidades:

1. La web 2.0. La galaxia internet. La Comunicación Digital Interactiva. Características de los Contenidos Digitales. El público, géneros y formatos.
2. Herramientas y/o aplicaciones. Flujo de trabajo en la realización audiovisual. Creación de Contenidos Digitales.
3. Nuevas pantallas, usos y formatos. Multimedia y transmedia.
4. Lógicas de producción y su articulación con los medios tradicionales. La no-ficción en la web. Facebook y otras redes
5. Derechos de autor. Licencias. Copyright, Copyleft. Distribución y realización de proyecto.

Bibliografía Obligatoria:

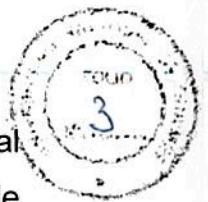
Scolari, Carlos (2008). "Hipermediaciones, Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva". Gedisa, Barcelona, pag. 87-100

Camus, Juan Carlos (2009). Tiene 5 segundos. Disponible en www.tienes5segundos.cl

CASTELLS, Manuel (2001). "La galaxia internet: reflexiones sobre internet, empresa y sociedad". Madrid: Areté. Pag 15 a 22

BARBERIS, Sergio y TURRIAGA, Lorena (Coordinadores) (2010). Guía para la presentación de contenidos en la televisión digital. Universidad Nacional de la Matanza. Buenos Aires. <http://es.scribd.com/doc/38717574/Guia-Para-La-Presentacion-de-Contenidos-deTV-Digital>

CC



MUROLO, NORBERTO LEONARDO (2009). "Nuevas pantallas frente al concepto de televisión. Un recorrido por usos y formatos". XIII Jornadas de Investigadores en Comunicación, "Itinerarios de la Comunicación, ¿Una construcción posible?", San Luis, Argentina.

SCOLARI, Carlos Alberto (2013). Narrativas Transmedia: cuando todos los medios cuentan. Deusto s.a. ediciones.

RINCÓN, Omar (2006), "Narrativas mediáticas", Gedisa, Barcelona.

GONZALEZ, Néstor Daniel (2010). "Comunicación, periodismo y nuevas tecnologías. Documentos de Trabajo N°5". Universidad nacional de Quilmes.

RIGO, Marisa Natalia. (2010) "Televisión e Internet: análisis de la producción de sentidos sobre estos medios de comunicación otorgados por jóvenes universitarios de la ciudad de La Plata". Congreso de Comunicación Alternativa: Medios Estados y Política. COMEP. Universidad Nacional de La Plata

VERÓN, Eliseo (2001), "El cuerpo de las imágenes", Norma, Bogotá.

Paginas de Consulta:

EXPANSIÓN, CNN (2016). INSTAGRAM ESTRENA SU PRIMERA SERIE: SHIELD FIVE. Disponible en:

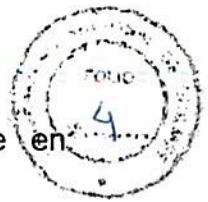
<http://expansion.mx/lifestyle/2016/02/03/instagram-estrena-su-primera-serie>

DIARIO EL PAIS (2014). Una serie en 15 segundos. Disponible en: http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2014/08/27/actualidad/1409128643_008701.html

Videos:

APPLE, Wendy (2004). The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing (La magia del montaje). British Broadcasting Corporation (BBC). Estados Unidos, Reino Unido y Japón.

TEDxRíodelaPlata (2011). Hernán Casciari, Cómo matar al intermediario. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=_VEYn3bXz34



SLOAN, Robin Y THOMPSON, Matt (2005). Epic 2015. Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=He22EGXJOql>

GRUESO, Stéphane M. (2011). ¡Copiad, malditos! Derechos de autor en la era digital. TVE, España. Disponible en:

<http://www.rtve.es/television/documentales/copiad-malditos/>

LA NACIÓN (2016). Entrevista con José Luis Massa: "Los diez youtubers más influyentes generan más audiencia que todos los canales para jóvenes". Disponible en:

<http://www.lanacion.com.ar/1880333-jose-luis-massa-los-diez-youtubers-mas-influyentes-generan-mas-audiencia-que-todos-los-canales-para-jovenes>

TEDxRiodelaPlataED (2015). Alvaro Liuzzi, Historias del pasado, experiencias del presente. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=a4h6M7qYwfY>

TEDXJOVEN@MONTEVIDEO (2013). La TV del futuro: Agustín Ferrando. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=MygDyd7GSOW>

OTRA SEMANA EN CARTOON (2015-2016), disponible en:

https://www.youtube.com/playlist?list=PL_6LW9tXrxg4eQGd1i0u5sRfyTg1jlqt

CINE DIGITAL (2015-2016). Videos varios. Disponibles en:

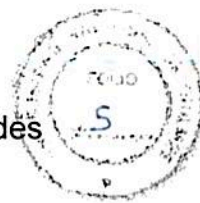
<https://www.youtube.com/user/CineDigitalTV/videos>

Bibliografía de consulta:

Modalidad de dictado:

"Producción audiovisual para redes sociales" adoptará una modalidad teórico-práctica. Se abordarán los siguientes ejes: de la web a la interactividad; los públicos, géneros y formatos; las características de los contenidos digitales; herramientas y/o aplicaciones; las etapas y procesos en el flujo de trabajo en la realización audiovisual; la creación de contenidos digitales; preproducción, idea, guión, realización, postproducción, pantalla y/o distribución; nuevas pantallas, usos y formatos, lo multimedial y transmedia; la no-ficción en la web,

NC



lógicas de producción y su articulación con los medios tradicionales y las redes sociales; derechos de autor, licencias, realización de proyecto.

Sobre la bibliografía sugerida se dará una presentación dialogada sobre los diferentes problemas y conceptos. Sin embargo, se trabajará predominantemente el espacio grupal, de reflexión, problematización y realización.

La parte práctica se realizará sobre visualización de producciones y lecturas que acompañarán los ejes conceptuales. En tanto el proceso individual se producirá un video formato selfie y un ensayo personal del recorrido de la materia

Los espacios grupales terminarán en la realización de diferentes productos con formatos relacionados a lo trabajado en clase:

Para la primera parte de la materia se producirán 4 producciones, un video Mushup (o mezcla), una Serie en instagram de 10 capítulos, y un formato a elección del grupo entre Tutorial, review, stopmotion, o videoclip.

Por otro lado, la segunda parte constará de la producción y realización de un proyecto audiovisual para redes sociales que consta de una carpeta de producción audiovisual hasta el producto terminado y online.

Actividades extra-áulicas obligatorias:

Los estudiantes desarrollarán la producción y realización de los trabajos solicitados. La clase será el lugar de presentación al igual de un lugar de encuentro online en alguna red social. De manera individual será la producción del ensayo, y de carácter grupal será la manera de lograr los trabajos solicitados.

Evaluación:

Los estudiantes deberán constatar una asistencia no inferior al 75% de las clases teóricas y de trabajos o actividades equivalentes.

cc

Se realizará una instancia individual parcial que consiste en un video y un ensayo personal sobre los temas abordados en la materia. Otra instancia parcial de grupos de 4, donde se producirán 4 producciones, un video Mushup (o mezcla), una Serie en instagram de 10 capítulos, y un formato a elección del grupo entre Tutorial, review, stopmotion, o videoclip. Por último, la instancia de la producción del proyecto audiovisual para redes sociales que consta de una carpeta de presentación de proyecto y el proyecto terminado y online.

Todas las instancias tienen una calificación, y a fin de cuatrimestre una calificación final que debe superar los 7 puntos y de un mínimo de 6 puntos en cada una de ellas.

Los estudiantes que obtengan de un mínimo de 4 puntos en cada instancia parcial se realizará un examen integrador como estipula el Régimen de Estudios, Resolución (CS) 04/08

Los alumnos que obtienen un mínimo de 4 puntos en cada una de las instancias parciales de evaluación y no hubieran aprobado el examen integrador mencionado, o hubieran estado ausentes en el mismo, deberán rendir un nuevo examen integrador que se administrara en un lapso que no superara el cierre de actas del siguiente cuatrimestre. El Departamento respectivo designara a un profesor del área, quien integrará con el profesor a cargo del curso, la mesa evaluadora de este nuevo examen integrador.

Se garantizara que los alumnos tengan al menos una instancia parcial de recuperación.



Cristian
Cerezo

Firma y Aclaración

Inicializar cada hoja y firma completa con aclaración en la última página