

### Programa Regular

**Carrera:** TECNICATURA UNIVERSITARIA EN PRODUCCIÓN DIGITAL,  
LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES

**Año:** 2018

**Curso:** Producción Audiovisual para Redes Sociales

**Profesor:** Néstor Luis González

**Carga horaria semanal:** 4 horas semanales + 1 hora de consulta

**Créditos:** 10 créditos

**Núcleo al que pertenece:** Electiva

**Tipo de Asignatura:** Teórico-práctica, presencial con campus

#### **Presentación y Objetivos:**

El propósito del curso es presentar núcleos conceptuales que permitan reconocer el flujo de trabajo en la realización audiovisual destinada a redes sociales, utilizando herramientas accesibles en la web.

- **Adquirir el conocimiento del proceso de realización audiovisual,** reconociendo las etapas y su vinculación con las redes sociales
- **Desarrollar las habilidades para realizar y producir audiovisuales de manera colaborativa en equipo** 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

### Contenidos mínimos:

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

### Contenidos Temáticos:



Unidad 1: La web 2.0. La galaxia internet. De la web a la interactividad. La Comunicación Digital Interactiva. Características de los Contenidos Digitales. Los públicos, géneros y formatos.

Unidad 2: Herramientas y/o aplicaciones. Flujo de trabajo en la realización audiovisual. Creación de Contenidos Digitales. Etapas de proceso para la producción audiovisual para redes sociales. Estrategias de promoción de contenidos en redes sociales.

Unidad 3: Nuevas pantallas, usos y formatos. Multimedia y transmedia. Webseries como formato emergente. Nuevas formas de contar historias con Realidad Virtual y Realidad Aumentada y video 360°.

Unidad 4: Lógicas de producción y su articulación con los medios tradicionales. La no-ficción en la web. Lógicas de producción para distintas redes sociales. *Derechos de autor. Licencias. Copyright, Copyleft. Distribución y realización de proyectos.*

### Bibliografía obligatoria

#### Unidad 1

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

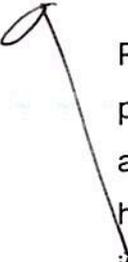
Escuela Universitaria de Artes

COBO ROMANÍ, C.; PARDO KUKLINSKI, H. (2007) Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food [en línea] Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic. Flacso México. Barcelona / México DF.<disponible en [www.oei.es/tic/planeta\\_web2.pdf](http://www.oei.es/tic/planeta_web2.pdf)>

THE OPEN UNIVERSITY; BBC. (2010). "La revolución virtual" disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=3d61dg07OrY>

Unidad 2

CAMUS, J; (2009). "Tienes 5 segundos". Disponible en [www.tienes5segundos.cl](http://www.tienes5segundos.cl)

 PISCITELLI, A; ADAIME, I; BINDER, I (2010). "El Proyecto Facebook y la posuniversidad. Sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje". Ed. Planeta. Barcelona. <Disponible en [https://www.fundaciontelefonica.com/arte\\_cultura/publicaciones-listado/pagina-item-publicaciones/itempubli/4/](https://www.fundaciontelefonica.com/arte_cultura/publicaciones-listado/pagina-item-publicaciones/itempubli/4/)>

NOGUERA VIVO, J.M. (2013). "Redes sociales móviles y contenido generado por el usuario". En Aguado, J., Feijóo, C., y Martínez, I. La comunicación móvil. Hacia un nuevo ecosistema digital. Barcelona: Editorial Gedisa. Cap. 9 (P. 90-102)

Unidad 3

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

SCOLARI, C. (2013). "¿Qué son las narrativas transmedia?". En Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan. (1º ed.). Barcelona: Deusto.6

Cap.1 (P. 1-38). Disponible en: <http://www.fadu.edu.uy/estetica-disenoii/files/2013/05/119756745-1r-Capitulo-Narrativas-Transmedia.pdf>

#### Unidad 4

LIPPENHOLTZ, B. "La realidad aumentada. Educación e inmersión. Una buena dupla para reflexionar sobre las posibilidades de las nuevas tecnologías". Disponible en: <http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/inclusion-digital/la-realidadaumentada-educacio.php>

MORALES MORANTE, F; HERNANDEZ, P. (2014). La webserie: convergencias y divergencias de un formato emergente de la narrativa en Red. Universidad Autónoma de Barcelona.

SUAREZ BONILLA, S (2010). "Gramáticas audiovisuales para plataformas celulares". Universidad de Cali.



#### Bibliografía de consulta

##### Unidad 1

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.

LE CORNU, A. y WHITE, D. (2013). Visitantes y Residentes: Una nueva tipología para el usuario digital. 1º Ed. [ebook] p.4. Disponible en:

[http://ciiepatagones.com.ar/sitio/wp-content/uploads/2013/02/Visitantes-yResidente-una-nueva-tipolog%C3%ADa-para-el-usuario-digital-.D.White\\_-](http://ciiepatagones.com.ar/sitio/wp-content/uploads/2013/02/Visitantes-yResidente-una-nueva-tipolog%C3%ADa-para-el-usuario-digital-.D.White_-)

##### Unidad 2

AGUADO, J., FEIJÓO, C., y MARTÍNEZ, I. (2013). "La comunicación móvil. Hacia un nuevo ecosistema digital". Barcelona: Editorial Gedisa.

##### Unidad 3

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

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

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

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

#### Unidad 4

DELGADO, R; PARRA, N. y NÚÑEZ, P. (2013). AR-Learning: libro interactivo basado en realidad aumentada con aplicación a la enseñanza. Tejuelo. Disponible en:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5385923>



#### **Modalidad de dictado:**

"Producción audiovisual para redes sociales" adoptará un formato bimodal, es decir será presencial con un aula virtual del campus UNQ. Se abordarán los contenidos temáticos descriptos, con la bibliografía sugerida se dará una presentación 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

## Escuela Universitaria de Artes

Los espacios grupales terminarán en la realización de diferentes productos con formatos relacionados a los contenidos trabajados en clase:

Para la primera parte de la materia se producirán videos Mushup (o mezcla), Serie en instagram de varios 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 las actividades propuestas. La clase será el lugar de presentación al igual que un lugar de encuentro online en el aula virtual y en redes sociales. De manera individual, o grupal según el caso, será la producción de actividades solicitadas en el aula virtual.

### **Evaluación:**

Los estudiantes deberán constatar la realización del 100% de las actividades obligatorias.

Se realizará una instancia individual parcial obligatoria que consiste en un video y un ensayo personal sobre los temas abordados en la materia y otra instancia parcial de grupos, donde se realizarán producciones (video Mushup, serie en instagram y un formato a elección del grupo). Por último, la instancia final de la producción del proyecto audiovisual para redes sociales que consta de una carpeta de presentación de proyecto, el proyecto terminado y publicado 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 garantizará que los alumnos tengan al menos una instancia parcial de recuperación.



**Firma y Aclaración**

Nelson Luis Gouvez