

**PROGRAMA DE LA ASIGNATURA:** Taller I  
(0265)**CÓDIGO:** 0265**AÑO DE UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS:**  
4 año**FECHA ULTIMA REVISIÓN DE LA ASIGNATURA:**  
2018-09-28**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
Marcelo Dematei	Profesor Adjunto	madematei@untdf.edu.ar
Betiana Bellofatto	Asistente de Primera	bbellofatto@untdf.edu.ar
Carlos Echeverria	Asistente Principal	cecheverria@untdf.edu.ar

## 1. FUNDAMENTACION

TALLER I está pensando como el espacio en el que cada alumno ponga en práctica con tutoría académica por primera vez a partir de una idea propia, todo lo aprendido en el transcurso de la carrera y con un tiempo prolongado de desarrollo. La asignatura tiene un lugar en el programa de estudios, donde articula esto dicho anteriormente con el hecho de ser el primer paso a la realización del proyecto final de licenciatura.

Los dos últimos años de la licenciatura conciben tres espacios dedicados a la concepción y realización del proyecto final de carrera como antesala del ingreso al mercado laboral. TALLER I es el primero de ellos. Por eso la propuesta de trabajo de esta asignatura tiene en cuenta la correlatividad con TALLER II y TALLER DE INTEGRACIÓN FINAL que se dictaran en los dos cuatrimestres siguientes.

A su vez partimos de la certidumbre de que durante la carrera se adquirieron conocimientos y prácticas específicas, como procesos de realización adaptados incluso a particularidades de medios y formatos. Por esto proponemos en TALLER I un espacio de práctica pura a partir de las motivaciones que los alumnos tengan sobre el proyecto final.

Queremos tener en cuenta la diversidad de esquemas y procesos de producción existentes en el audiovisual actual. Deseamos tener en cuenta todos los formatos, ventanas y otras diversidades, como la presupuestaria, que hace que se constituyan flujos de trabajo diferentes en el medio audiovisual. Por eso no suponemos ningún esquema fijo de etapas de producción dado que estos mismos tienen asociados un tipo de práctica audiovisual específica y por ende estética e ideológica. Teniendo en cuenta esta diversidad y la continuidad que el proyecto ideado por los alumnos deba tener en el próximo año, situaremos a TALLER I en el espacio de la poiesis, entendiendolo como el desarrollo de una idea, desde las motivaciones que la llevan a nacer hasta una propuesta concreta de un proyecto audiovisual con su correspondiente exposición teórica.

## Metodología

Se trata de clases de tutoría colectiva y permanente. Desde el primer día el alumno expone sus ideas o sus motivaciones y a partir de allí intentamos proveerle las herramientas y caminos adecuados para que pueda en un primer momento desarrollarlo y finalmente llevarlo a cabo, aunque este aspecto se completará en los dos talleres que siguen. Cada proyecto será individual para permitir que el alumno pase por todas las etapas del proceso de creación y desarrollo y tenga que pensar cada adaptación y cada apropiación. Si bien hay una estructura general de clases, cada proyecto tiene una propia lógica y por ende un propio calendario que será el que se maneje durante el cuatrimestre.

## 2. OBJETIVOS

### a) OBJETIVOS GENERALES

Brindar las herramientas y la guía necesaria para que el alumno pueda desarrollar eficazmente una idea de proyecto final.

Contribuir a la ampliación del fondo de referencias audiovisuales y artísticas en general del alumno en relación a su proyecto y al de sus compañeros.

Proponer recorridos que faciliten la apropiación por el alumno de las herramientas audiovisuales para la vehiculización de sus discursos.

Contribuir a que el alumno llegue a la asignatura de TALLER II con un proyecto desarrollado, sólido, viable y listo para comenzar a preproducir.

### b) OBJETIVOS ESPECIFICOS

Fomentar el aprendizaje de un determinado flujo de trabajo en relación a herramientas, lenguajes y tecnologías utilizadas.

Conocer, reflexionar y motivarse con los procesos creativos de otros artistas que fructificaron en obras destacadas.

Aprender a pensar el proyecto desde una perspectiva transmedia

Aprender a calcular la viabilidad de un proyecto

Concientizar sobre la importancia del diseño de arte y sus herramientas en la concepción de una pieza audiovisual.

Poner en práctica la correcta y eficaz comunicación de las propias ideas.

## 3. CONDICIONES DE REGULARIDAD Y APROBACION DE LA ASIGNATURA

Tener el 70% de asistencia.

El taller se aprueba con la entrega al final del dossier o carpeta de proyecto, cuyo contenido variará según la naturaleza de la idea trabajada, tanto en su parte audiovisual como teórica. Dado que la asignatura tiene una estructura articulada a partir del desarrollo de los proyectos de los alumnos, la presentación en clases de los avances del proyecto debe ser estricta y regular, concretamente cada clase debe de presentarse el proyecto con elementos nuevos a las de las

clases anteriores. Existen asimismo instancias de entrega parcial de la carpeta.  
La asignatura es promocionable con nota de 7 (siete)

## **4. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA**

Bloque 1 - Las fases del proceso de desarrollo. Formulación

Idea, motivaciones (escribir, dibujar, referenciar)  
Relevamiento documental sobre el tema  
Búsqueda de referentes visuales y sonoros  
Definición de Tema

Bloque 2 - Las fases del proceso de desarrollo. Concepto

Concepto audiovisual  
Tono  
Universo  
Guión

Bloque 3 - Las fases del proceso de desarrollo. Definición

Definición del soporte  
Definición del universo a crear  
Género, lenguaje, formato  
A quién está dirigido - público  
Necesidades humanas y técnicas. Condiciones de producción. Viabilidad..

Bloque 4 - Las fases del proceso de desarrollo. Dossier

Formulación del proyecto  
Diseño de arte, tratamiento  
Estudio de viabilidad - Presupuesto  
Perspectiva convergente. Transmedia  
Realización de carpeta

Bloque 5 - El estudio teórico.

Definición del tema a investigar. Resumen

Seminario de actualización teórica 1  
Transmedia y convergentes.  
Principios y adecuación a cada proyecto

Perspectivas de Pre Producción

Diseño de arte, tratamiento, casting, locaciones etc  
Diseño de producción - diseño de pipeline - workflow  
Story Board, guión técnico, plantas, animaticas, layout, etc

Referentes motivacionales  
Artistas explican sus procesos de creación

Seminario de actualización teórica 2

## 5. RECURSOS NECESARIOS

- Polycom
- Proyector
- Parlantes
- Pc
- 

## 6. PROGRAMACIÓN SEMANAL

Semana	Unidad / Módulo	Descripción	Bibliografía
1	Bloque 1	Tutoría	
2	Bloque 1	Tutoría	
3	Bloque 1	Tutoría	
4	Bloque 1	Tutoría	
5	Bloque 1	Tutoría	
6	Bloque 1	Tutoría	
7	Bloque 2	Tutoría	
8	Seminario	Transmedia	
9	Bloque 2	Tutoría	
10	Bloque 3	Tutoría	
11	Bloque 3	Tutoría	
12	Bloque 3	Tutoría	
13	Bloque 4	Tutoría	
14	Seminario	Proyectual	
15	Bloque 5	Tutoría	
16	Bloque 6	Presentación Dossier. Pitch	

## 7. BIBLIOGRAFIA DE LA ASIGNATURA

Autor	Año	Título	Capítulo/s	Lugar de la Edición	Editor / Sitio Web
-------	-----	--------	------------	---------------------	--------------------

-----  
Firma del docente-investigador responsable

<b>VISADO</b>		
<b>COORDINADOR DE LA CARRERA</b>	<b>DIRECTOR DEL INSTITUTO</b>	<b>SECRETARIO ACADEMICO UNTDF</b>
Fecha :	Fecha :	