

UNTREF

UNIVERSIDAD NACIONAL
DE TRES DE FEBRERO

UNTREF

VIRTUAL

**LICENCIATURA Y TECNICATURA EN
PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**

Modalidad a Distancia

Creación: septiembre de 2019

1. IDENTIFICACIÓN DE LA CARRERA

Denominación: Licenciatura en Producción Audiovisual

Nivel académico: Grado Universitario

Modalidad: A Distancia

Título a otorgar: Licenciado/a en Producción Audiovisual

Título intermedio: Técnico/a en Producción Audiovisual

Tipo: Carrera Completa

Duración del plan de estudios: 4 años; 2888 horas.

Tipo de plan de estudios: Continuo, estructurado.

2. FUNDAMENTACIÓN

Abstract:

La Licenciatura responde a una finalidad específica: contextualizar y actualizar el marco referencial y la formación de técnicos y profesionales especializados para la industria audiovisual incorporando y reflexionando sobre las nuevas variables de producción, distribución y comercialización de contenidos, obras, servicios audiovisuales para todos sus sectores en el marco del nuevo ecosistema de medios y de la convergencia digital con una perspectiva transmedia.

El actual ecosistema de medios de comunicación exige y propone respuestas innovadoras desde el campo académico para resolver nuevos problemas y ofrecer perspectivas a futuro para el desarrollo de la industria audiovisual. En este contexto convergen y se interrelacionan los medios preexistentes, las nuevas tecnologías, públicos en plena evolución, saberes, exigencias de mercado, políticas públicas, profesionales del sector audiovisual y de otras disciplinas involucradas estrechamente en el proceso creativo y productivo de obras audiovisuales.

Es preciso actualizar la oferta académica en esta área del conocimiento, planteando un abordaje consciente de la necesidad de pensar el aporte de la tecnología al servicio de la producción de contenidos audiovisuales de calidad, con un programa elaborado especialmente desde y para el contexto de nuestro país y la región.

Por todo ello, esta carrera tiene como objetivos el desarrollo de aspectos conceptuales, teóricos, metodológicos y prácticos para la creación, diseño, planificación, producción, elaboración, realización, gestión, distribución, transmisión y utilización de contenidos audiovisuales con una perspectiva transmedia y multidisciplinaria. Posee asimismo aplicaciones inmediatas en disciplinas como Comunicación, Producción y Dirección Televisiva, Producción y

Realización de Cine, Radio, Periodismo Digital, Diseño de Estrategias de Medios, Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma, Informática Educativa, Diseño y Producción de Nuevos Recursos Educativos.

La Licenciatura responde a una finalidad específica: contextualizar y actualizar el marco referencial de los técnicos y profesionales especializados del sector audiovisual incorporando y reflexionando las nuevas variables de producción, distribución y comercialización de contenidos, obras, servicios audiovisuales en el marco de la Convergencia de Medios Digitales.

La perspectiva a partir de la cual se construye el plan de la carrera es Transmedial. El concepto "Transmedia" fue creado por Marsha Kinder¹ en 1991, y redefinido en 2003 por Henry Jenkins² de esta manera:

*"La Narrativa Transmedia representa un proceso por el cual los elementos constitutivos de una ficción son dispersados sistemáticamente a través de múltiples canales de distribución con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. Idealmente, cada medio hace su propia contribución para la comprensión de la historia."*³

Este nuevo universo comunicacional impacta directamente en los procesos productivos tradicionales de las industrias culturales en general y de la industria audiovisual en particular. Esto conlleva repensar el rol del productor que debe involucrarse en el proceso productivo para detectar y maximizar la potencialidad de la idea original en su transmediación. Los productores deben asumir la responsabilidad, y su correspondiente exigencia profesional y creativa, para resolver todas las cuestiones propias de la gestión y facilitación de los procesos productivos y creativos -tal como se venía haciendo desde el inicio de la muy reciente industria audiovisual-, incluyendo estas nuevas dimensiones productivas en las que se interrelacionan nuevos oficios y experiencias, convergen nuevos profesionales y se amplía enormemente el sistema de distribución y comercialización de la producción resultante.

Una cuestión relevante de esta forma de producir es que las obras, o productos, se retroalimentan entre sí. Creemos, sin caer en la visión redentora y utópica de la digitalización como facilitadora de la igualdad y la libertad, que el campo de acción que abre la utilización de los nuevos medios permite competir con mejores armas y pocos recursos, siempre con ideas, para lograr una mayor presencia en el paisaje mediático de las obras de nuestros autores.

Vale reforzar lo dicho al pasar, las claves siguen siendo las ideas, los contenidos y la efectividad en el modo de presentarlos. Hasta hace pocos años el canal de transmisión o medio era la clave, la llave. Hoy podemos acceder a los recursos tecnológicos y a medios de

¹ Kinder, Marsha. *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teen-age Mutant Ninja Turtles*. Berkeley and Los Angeles, University of California Press, 1991.

² Jenkins, Henry. *Transmedia Storytelling*. Technology Review. Technology review, Biomedicine section. MIT. Enero, 2003. Visto el 12/12/2011 en <http://www.technologyreview.com/Biotech/13052/>

³ Jenkins, Henry. *Transmedia 202: further reflections*. Visto en el weblog oficial de Henry Jenkins, agosto de 2011, http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html

distribución globales con costos mínimos, inimaginables apenas una década atrás. La industria está tomando conciencia del fenómeno.

La convergencia de medios, factor clave para permitir el desarrollo de contenidos transmedia, hace que la gestión de la información sea preponderante. Los productores deben diseñar el mejor modo de hacer accesible al mayor público posible la información que generamos o capturamos, tanto los autores artistas como el público mismo con su participación. Los productores audiovisuales gestionan la información creada por el director y los técnicos creativos del proyecto en el que está involucrado y aquella que surge del aporte de los usuarios o consumidores que participan porque se les ofrece, a su vez, la herramienta y el espacio de interacción necesario vinculado al proyecto audiovisual.

Otro punto que consideramos importante es que el nuevo productor narrador debe estar involucrado plenamente con el desarrollo del medio o medios en los que se exprese y vierta su contenido. El medio no debe estar dado, tiene que redefinirse, e incluso reinventarse. La capacidad de creación e innovación debe llevarse al extremo de ponerse por objetivo la creación del medio adecuado para comunicar la idea que concebimos.

Los egresados de la carrera podrán contribuir, entonces, al desarrollo e innovación en las instancias de distribución y comercialización de lo producido. Los profesionales estarán para analizar distintos mercados para detectar oportunidades comerciales y estudiar los públicos que pueden ser receptivos para sus productos.

Los productores audiovisuales deben interactuar con los actores que gestionan los diversos medios de distribución, incluso más, ser los decisores de esos mismos medios. Hasta aquí hemos hecho notar la complejidad de la coordinación del trabajo, de la gestión de la información y los derechos de autor, se suma ahora la intrincada gestión de la distribución del contenido. Consideramos que, en el área de la distribución y comercialización, el nuevo estadio del desarrollo de la tecnología aplicada a la comunicación, la educación, el juego y el entretenimiento en general, exige también una o varias nuevas formas de administración y gestión. La superposición, coexistencia y complementariedad de los medios y contenidos, sumada a la creciente tendencia de los usuarios de compartir esos productos digitales en red, más la conformación de la nube de contenidos y la maximización de la capacidad de acceso a través de un sinnúmero de dispositivos cada vez más versátiles y de una elevada calidad de captura y reproducción de imagen y sonido, configuran un nuevo mundo de interacciones que impactan decididamente en el sistema de comercialización.

Un productor de contenido audiovisual es un productor de público. En el caso de la producción de contenidos transmediales el proceso de creación en sí comprende la formación o creación del público, y esto incluye la posibilidad de que el público interactúe con el contenido reconfigurándolo. El despliegue global de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación está creando, formando y actualizando el público.

Entonces, por último, si el objetivo principal es generar audiencia, los profesionales del sector tienen que ser conscientes de las limitaciones de nuestra región en lo que respecta a la accesibilidad a las nuevas tecnologías y servicios por parte de la población. La brecha digital sigue siendo importante. Cada decisión técnica que tomamos limita o expande el público que podrá acceder a nuestro producto, lo mismo para cada decisión estética.

El gusto, hábitos de consumo, nivel cultural y poder adquisitivo no alcanzan para definir el público de estos nuevos productos. Estamos en medio de una gran transformación. El

Productor Audiovisual debe atender a estas cuestiones para desempeñarse correctamente en su trabajo.

Por todo esto, el diseño curricular apunta a lograr una formación que, privilegiando la práctica profesional -lo que supone la adquisición de habilidades concretas de acción- no descuide la formación teórica necesaria para fundarlas.

En la actualidad, la producción audiovisual en toda la extensión del término no se limita a adaptar o traducir una idea o historia de un formato a otro, de un producto a otro, tampoco de replicarla simplemente, a modo de copia, en varias plataformas (cine, tv, internet, celulares, etc.), sino que hace que esa historia base, ese contenido rector, se impregne en los distintos medios adquiriendo formas diversas, interrelacionadas esencialmente, superadoras unas de las otras, autosuficientes, manteniendo coherencia con el relato total.

En síntesis, esta Licenciatura está orientada a la creación, sistematización y fortalecimiento de la formación de profesionales del campo de la comunicación y la producción audiovisual, con la finalidad de optimizar sus capacidades y competencias para la utilización y el aprovechamiento de las TICs y de todos los recursos que brinda el desarrollo de la tecnología en el ecosistema de medios digitales para el mejoramiento continuo de la producción de contenidos.

Fundamentación institucional

La UNTREF está claramente identificada con el desarrollo del campo cultural no sólo desde el punto de vista de su propuesta de formación, sino también, desde su experiencia en gestión, producción e investigación.

En el campo de la producción de contenidos audiovisuales la UNTREF cuenta con destacados antecedentes que cubren desde innovadoras propuestas académicas hasta la gestión y producción de contenidos con calidad y exigencia profesional.

En el campo académico de carreras de grado podemos mencionar las siguientes carreras:

Licenciaturas en Artes Electrónicas

Licenciatura en Gestión del Arte y la Cultura

Entre las carreras de posgrado:

Especialización en Industrias Culturales en la Convergencia Digital

Maestría en Periodismo Documental

Maestría en Escritura Creativa

Especialización en Gestión de la Tecnología e Innovación

Especialización y Maestría en Curaduría en Artes Visuales

Maestría en Creación Musical, Nuevas Tecnologías y Artes Tradicionales

Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas, entre otras propuestas.

La UNTREF cuenta también con espacios de producción directamente vinculados a la industria de contenidos audiovisuales en línea con esta propuesta de Licenciatura en

Producción Audiovisual. Se destaca en esta área UNTREF Media –la productora audiovisual de la universidad- y el canal de televisión universitario UN3. Podemos sumar también, como espacio de producción, a CONTINENTE, el centro de investigación y desarrollo de proyectos vinculados a las artes audiovisuales, organizador de la Bienal de la Imagen en Movimiento (BIM) y el Laboratorio de Arte Electrónico e Inteligencia Artificial, que trabaja la interconexión entre arte y ciencia. También el área de Extensión Universitaria ha realizado acciones en este campo: Cursos como Divulgación Científica Audiovisual, Marketing, Comercialización y Gestión de Ventas, Guion Cinematográfico y Dramaturgia Teatral, Realización de Cine, Introducción al Diseño Audiovisual, Efectos Visuales para Cine y Videos, entre otros.

La Licenciatura en Producción Audiovisual aspira a consolidar y potenciar el rol que la UNTREF desempeña en el campo artístico-cultural teniendo presente, además, la necesidad de ampliar la oferta académica en este campo para sumar conocimientos y experiencias al cambiante escenario de la producción de contenidos en la convergencia digital.

Antecedentes

En nuestro país existen numerosas ofertas académicas presenciales tanto públicas como privadas para la formación de realizadores audiovisuales, cinematográficos y/o televisivos. En su mayoría estas carreras terciarias o universitarias tienden a capacitar a sus alumnos en las técnicas de realización, registro y postproducción audiovisual, contemplando también las instancias de escritura y producción, poniendo énfasis en la dirección artística de los contenidos. La Licenciatura en Producción Audiovisual busca complementar esa oferta contribuyendo a formar profesionales capacitados para enfrentar los nuevos escenarios de la producción atravesados por las tecnologías digitales, tanto en la etapa de producción como en la de distribución de los contenidos y productos resultantes del proceso creativo.

Entre las carreras de otras instituciones nacionales relacionadas con la realización de contenidos audiovisuales podemos destacar, a nivel terciario y del ámbito público, la Escuela Nacional de Experimentación y Realización Cinematográfica (ENERC) dependiente del Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA). En el ámbito universitario público las Licenciaturas de Diseño de Imagen y Sonido de la Universidad Nacional de Buenos Aires (UBA); la Licenciatura en Producción Multimedial de la Universidad Nacional de La Plata; la Tecnicatura Universitaria en Medios Audiovisuales y la Licenciatura en Cinematografía de la Universidad Nacional de Tucumán; la Tecnicatura en Producción en Medios Audiovisuales y la Licenciatura en Cine y Televisión de la Universidad Nacional de Córdoba, entre otras. También podemos mencionar, en el ámbito privado, la Licenciatura en Cinematografía, con Orientaciones en Dirección, Producción, Guion o Animación y Multimedia, dictada por la Universidad del Cine.

Destacamos entre todas ellas, sobre todo por su punto de vista en lo que respecta a la producción de información y contenidos, a la Maestría en Comunicación Digital Interactiva dependiente de la Universidad Nacional de Rosario.

A nivel internacional, las siguientes instituciones, carreras o posgrados que tienen alguna similitud con la temática o el abordaje programático:

La *New York University* (NYU) cuenta con la Escuela de las Artes Tisch (*Tisch School of Arts*), es un centro de excelencia para el estudio de las artes en general (escénicas, cinematográficas y emergentes). El Instituto de Medios Emergentes de la Tisch se enfoca en el descubrimiento de nuevas formas de comunicarse. Los estudiantes no ven las nuevas

tecnologías como relegadas a las ciencias y la ingeniería, sino más bien como una parte cotidiana de su vida y la expresión artística.

Otra institución que consideramos de enorme importancia por el desarrollo y visión de su oferta académica es *The New School*, con sede central en Nueva York. Los cursos de esta Universidad exploran el impacto de los nuevos medios en la sociedad y experimentan con los desarrollos de las tecnologías de vanguardia.

Otro Centro que trabaja la producción audiovisual con la perspectiva que consideramos de interés para el desarrollo de la carrera es el Center for Media & Social Impact de la American University, de Estados Unidos, es una incubadora de innovación y de investigación que crea, estudia y exhibe los medios de comunicación teniendo en cuenta el impacto social de sus experiencias.

En el área de la Escritura Creativa para Nuevos Medios, recomendamos las iniciativas de la Universidad de Kangwon, de Corea. Este proyecto no sólo tiene como objetivo cultivar las habilidades literarias a través de la narración de historias, sino que también tiene como objetivo cultivar el desarrollo de las potencialidades narrativas de las nuevas tecnologías orientadas a los campos del cine, la animación (animación visual), la radiodifusión, la publicidad, el desarrollo de personajes, los dispositivos móviles, internet, los videojuegos, el entretenimiento y el arte, en resumen, la industria basada en el conocimiento.

Por último, las propuestas de la Universidad Autónoma de Barcelona son una referencia ineludible para proyectos como el que se propone. En especial, las maestrías en Diseño Multimedial; Estrategias y Creatividad Digital; Diseño y Gestión de la Producción Audiovisual; o la Maestría en Producción Audiovisual Transmedia.

Fundamentación de la modalidad a distancia:

La oferta de la Licenciatura en Producción Audiovisual de complementación curricular bajo la modalidad a distancia apunta a satisfacer, tomando en cuenta la experiencia previa y la matrícula registrada por la plataforma UNTREF Virtual, la demanda de formación universitaria en zonas alejadas de la Universidad que impiden a los potenciales alumnos el cursado presencial de la carrera. Asimismo, esta modalidad viene respondiendo a la demanda de formación de aquellas personas a las que su situación laboral o personal, les dificulta el acceso a cursos presenciales. A lo largo del dictado de carreras con modalidad a distancia, UNTREF Virtual ha ido perfeccionando los entornos de comunicación con una plataforma más actualizada, que permitió optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje con la aparición de nuevos modos de interacción entre los miembros de un grupo. Esto tiene especial impacto en la educación a distancia, ya que permite que profesores y alumnos logren una dinámica de intercambio similar a la presencial. Los instrumentos de comunicación presentes en el campus amplían las posibilidades educativas en la gestión de las aulas virtuales. El foro se convierte en un espacio privilegiado para el diálogo reflexivo, el análisis y la producción de pensamiento crítico compartido. El profesor, en su carácter de administrador de los contenidos a su cargo, propone temas para ser discutidos, especialmente en torno a las lecturas y visualizaciones indicadas y a sus interpretaciones, que facilitan el debate, el diálogo, el intercambio de información y el aprendizaje colaborativo como forma del modelo educativo. Por lo tanto, el uso de los recursos tecnológicos ofrecidos por la educación a distancia satisface por ende esta

demanda y pone, en manos de los postulantes, nuevas estrategias de aprendizaje para el logro de sus metas.

En el caso particular de la Licenciatura en Producción Audiovisual creemos que es un desafío importante avanzar en el desarrollo de los contenidos de la carrera utilizando todos los recursos de la educación a distancia ya que, estamos convencidos, el desarrollo y realización de los contenidos y entornos de la educación a distancia son un área de trabajo y crecimiento claro para los profesionales de la industria audiovisual. Películas documentales, animaciones, entrevistas en video, diseño de contenidos interactivos para internet son materiales imprescindibles para facilitar la transmisión de conocimientos en este tipo de plataformas. Conscientes de ello, nuestra carrera incluyó desde su inicio una materia dedicada específicamente a este tema: Tecnología Educativa Audiovisual.

La modalidad a distancia es una forma eficaz para responder a algunos de los desafíos que se presentan al sistema educativo, siendo una forma flexible y abierta, facilitada por una tecnología validada y adaptada a las necesidades de tiempo y espacio de los estudiantes. En este aspecto, debe destacarse además que la Universidad Nacional de Tres de Febrero desde su campo Virtual, dicta actualmente carreras relacionadas con esta área de conocimiento. Por otra parte, la experiencia formativa desarrollada desde esta misma carrera, pero en modalidad presencial, facilitará la implementación del ciclo que se propone, fortaleciendo la calidad de los contenidos y aportando una mayor capacitación del cuerpo docente. Sobre la base de lo expresado la Universidad Nacional de Tres de Febrero se propone implementar una carrera estructurada como Licenciatura destinada a formar egresados en Producción Audiovisual. Para ello se elaboró una propuesta educativa cuyo propósito es abordar la formación desde un enfoque amplio de la realización y gestión de obras audiovisuales, con sustento en el conocimiento de las disciplinas del área y en los aportes teórico-metodológicos de diversas disciplinas y con eje en el análisis crítico de las prácticas. Para la toma de decisiones relativas al proyecto formativo, se delimitó como objeto de estudio y de trabajo de la profesión los aspectos de diseño, desarrollo, gestión, comercialización y administración de producciones audiovisuales en todos los campos de aplicación teniendo en cuenta el impacto que las nuevas tendencias de consumo y realización tienen sobre el sector, las empresas y profesionales responsables de estas actividades.

Por último, debemos remarcar que no existe en Argentina, a la fecha de presentación de esta propuesta, ninguna licenciatura virtual de estas características para facilitar el crecimiento de un sector de las industrias culturales en el que, además, nuestro país tiene un puesto destacado a nivel internacional. Hay una oferta importante de tecnicaturas en modalidad presencial en diversos puntos del país cubriendo distintos rubros de la industria audiovisual: cine, televisión, comunicación social, publicidad, animación, videojuegos, diseño, radio, producción de espectáculos, artes, entre otras; esta propuesta permitirá ampliar la oferta y oportunidades para los estudiantes de esas carreras. Por otra parte, consideramos que la apertura de esta carrera virtual podrá ser una opción también para profesionales de otras áreas que puedan tener interés en incorporar o ampliar sus conocimientos sobre la industria audiovisual para especializarse y ofrecer sus servicios a las empresas del sector. En este sentido, profesionales de la administración de empresas, economía, marketing, gestión pública, educación podrían tener interés en cursar la licenciatura en Producción Audiovisual para sumar otro campo de desarrollo profesional.

3. OBJETIVOS DE LA CARRERA

- Formar egresados universitarios capaces de proyectar e implementar el proceso de producción de obras audiovisuales con sustento teórico-metodológico específico y tecnología informática y de realizar la comercialización y difusión de estas obras así como de desarrollar estudios e investigaciones destinados a generar conocimientos y tecnología en el área de su competencia.
- Formar profesionales capaces de colaborar en la implementación del proceso de producción de obras audiovisuales y de gestionar las tareas de apoyo al desarrollo interno de dicho proceso, así como de participar en la realización de estudios e investigaciones en el área de la producción de estas obras.
- Formar profesionales universitarios capaces de colaborar en la implementación las actividades de comercialización y difusión involucradas en el proceso de producción de obras audiovisuales, así como de participar en la realización de estudios e investigaciones en el área de la producción de estas obras.
- Contribuir a:
 - la generación de profesionales con formación universitaria, capacidad creativa y disponibilidad tecnológica;
 - la solución de problemas y la satisfacción de demandas y necesidades en este campo específico; y
 - al esfuerzo colectivo para el mejoramiento de la calidad de vida.

4. TÍTULOS DE LA CARRERA

El alumno que haya aprobado la totalidad de las actividades curriculares, así como el trabajo final, recibirá el título de **Licenciado/a en Producción Audiovisual**, grado básico de carácter permanente.

Título intermedio: **Técnico/a en Producción Audiovisual**, técnico-instrumental de carácter permanente.

5. PERFIL DE LOS TÍTULOS

PERFIL DEL LICENCIADO/A EN PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL:

El Licenciado en Producción Audiovisual de la Universidad Nacional de Tres de Febrero es un egresado universitario capaz de proyectar e implementar el proceso de producción de obras audiovisuales con sustento teórico-metodológico específico y tecnología informática y de realizar la comercialización y difusión de estas obras así como de desarrollar estudios e investigaciones destinados a generar conocimientos y tecnología en el área de su competencia.

Su capacitación tiene sustento en la formación disciplinaria y tecnológica necesaria para abordar un campo en permanente transformación y en un eje de la práctica con el alcance suficiente para realizar análisis crítico de obras y proyectos y proponer estrategias innovadoras.

Tiene conocimientos de:

- el contexto socio histórico, su transformación y su problemática contemporánea;
- los esquemas conceptuales de las ciencias sociales que posibilitan la comprensión de la cultura y de las relaciones interpersonales;
- los aportes y enfoques filosóficos y estéticos que subyacen a la producción artística y cultural y permiten su análisis e interpretación;
- la teoría y tecnología de la narrativa audiovisual y sus características distintivas para diversos medios y emprendimientos;
- las teorías y metodologías de la producción audiovisual y sus enfoques críticos;
- las teorías y prácticas de los contenidos audiovisuales y las narrativas transmedia;
- los elementos teórico-metodológicos de la comercialización y la comunicación;
- las teorías y enfoques de la administración aplicables a la conformación y dinámica operativa de las instituciones y a los procesos y procedimientos de la gestión de emprendimientos y el control de resultados;
- las normas y principios éticos que rigen y orientan la actividad profesional;
- las técnicas de elaboración y de análisis de datos e informaciones, la lógica y operatoria de indagación y los modelos de investigación aplicables al desarrollo de estudios e investigaciones;

Dispone además, de conocimientos técnico-instrumentales de informática y de idioma Inglés.

Posee capacidad para:

- diseñar, implementar y evaluar procesos de producción de obras audiovisuales;
- seleccionar estrategias destinadas a la realización de obras audiovisuales con ajuste a medios y propósitos específicos;
- identificar y aplicar estrategias innovadoras en el desarrollo de propuestas, en el marco de las condiciones de contexto;
- realizar análisis crítico de contenidos y narrativas;
- proyectar e implementar programas de comercialización y distribución de obras audiovisuales;
- aplicar el conocimiento de las teorías y principios de la administración y de los esquemas teórico-metodológicos de las disciplinas sociales en la organización y gestión de proyectos y programas;
- asesorar en lo relativo al proceso de producción de obras audiovisuales y en la formulación de normas y políticas vinculadas a esta actividad específica;
- aplicar la metodología de la investigación en la ejecución de estudios e investigaciones relativas a la producción de obras audiovisuales y a su comercialización y difusión.

Es consciente del compromiso intelectual y social que implica su práctica profesional y ha desarrollado una actitud crítica y cooperativa que le permite autoevaluar su trabajo, cooperar en equipos interdisciplinarios y apropiarse de innovaciones y sugerencias.

PERFIL DEL TÉCNICO/A EN PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL:

El Técnico en Gestión de Obras Audiovisuales de la Universidad de Tres de Febrero es un egresado universitario capaz de colaborar en la implementación del proceso de producción de obras audiovisuales y de gestionar las tareas de apoyo al desarrollo interno de dicho proceso, así como de participar en la realización de estudios e investigaciones en el área de la producción de estas obras.

Su formación pone énfasis en la capacidad para realizar actividades concretas y de colaboración con sustento en una fuerte formación teórica de base.

Tiene conocimientos de:

- el contexto socio histórico, su transformación y su problemática contemporánea;
- los esquemas conceptuales de las ciencias sociales que posibilitan la comprensión de la cultura y de las relaciones interpersonales;
- los aportes y enfoques filosóficos y estéticos que subyacen a la producción artística y cultural y permiten su análisis e interpretación;
- la teoría y tecnología de la narrativa audiovisual y sus características distintivas para diversos medios y emprendimientos;
- las teorías y metodologías de la producción audiovisual;
- las normas y principios éticos que rigen y orientan la actividad profesional;
- la normativa de aplicación a la contratación y gestión de recursos humanos y materiales en las distintas instancias de la producción audiovisual;
- las técnicas de relevamiento y sistematización de datos e informaciones vinculadas al desarrollo interno del proceso de producción de obras audiovisual.

Dispone además, de conocimientos técnico-instrumentales de computación y de idioma Inglés.

Posee capacidad para:

- relevar, clasificar y producir datos e informaciones vinculadas al proceso de producción de obras audiovisuales;
- gestionar la provisión de requerimientos instrumentales específicos para el desarrollo de la producción de obras audiovisuales;
- programar la secuencia de desarrollo de las tareas de apoyo a la implementación de obras audiovisuales y formular el cronograma correspondiente;
- colaborar con el productor en el desarrollo de las distintas instancias de producción de obras audiovisuales;
- colaborar en la realización de estudios e investigaciones en el área de la producción de obras audiovisuales.

Ha desarrollado una actitud crítica y cooperativa que le permite autoevaluar su trabajo y colaborar con equipos interdisciplinarios, aceptando objeciones y sugerencias.

6. ALCANCES DEL TÍTULO

ALCANCES/INCUMBENCIAS DEL TÍTULO DE LICENCIADO/A EN PRODUCCIÓN

AUDIOVISUAL:

- Proyectar e implementar procesos de producción de obras audiovisuales y evaluar sus resultados.
- Diseñar, implementar y evaluar estrategias destinadas a la realización de obras audiovisuales.
- Diseñar y desarrollar programas de comercialización y distribución de obras audiovisuales y evaluar su pertinencia y eficacia.
- Proyectar y producir obras audiovisuales para diversos medios comunicacionales, con ajuste a propósitos específicos.
- Asesorar en la elaboración de políticas y normas relativas al área de su competencia.
- Asesorar en lo relativo al proyecto e implementación del proceso de producción de obras audiovisuales con sustento teórico-metodológico específico y tecnología informática y a la comercialización y difusión de estas obras.
- Participar en planes y proyectos culturales y educativos que involucren la producción de materiales audiovisuales.
- Realizar estudios e investigaciones en lo concerniente al proyecto e implementación del proceso de producción de obras audiovisuales con sustento teórico-metodológico específico y tecnología informática y a la comercialización y difusión de estas obras.
- Realizar arbitrajes y peritajes en lo atinente al proyecto e implementación del proceso de producción de obras audiovisuales con sustento teórico-metodológico específico y tecnología informática y a la comercialización y difusión de estas obras.

**ALCANCES/INCUMBENCIAS DEL TÍTULO DE TÉCNICO/A EN
PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL:**

- Desglosar guiones y planes de producción y atender la provisión de instrumentos y materiales necesarios para la realización de obras audiovisuales.
- Relevar, clasificar y construir información relativa a los requerimientos de apoyo al desarrollo interno de la producción de obras audiovisuales.
- Programar la secuencia de desarrollo de las tareas de apoyo a la implementación de obras audiovisuales y elaborar el cronograma correspondiente.
- Seleccionar y completar la documentación que acredita las condiciones de realización de distintas actividades de la producción de obras audiovisuales.
- Colaborar en la gestión del presupuesto asignado para el desarrollo de obras audiovisuales.
- Colaborar con el productor en el desarrollo de las distintas instancias de producción de las obras audiovisuales y en la selección de estrategias destinadas a optimizar los resultados.

7. CONDICIONES DE INGRESO

- Estudios Secundarios completos o Educación Polimodal completa.

- Los mayores de 25 años que no posean título secundario pero que acrediten experiencia laboral reconocida y comprobada, previa evaluación y entrevista especial, podrán inscribirse según artículo 7° de la Ley de Educación 24.521/95
- Cumplimentar las actividades relativas al ingreso a las carreras, aprobadas por los órganos de administración académica de la Universidad.

8. ACTIVIDADES CURRICULARES

Los alumnos que cursen la **Licenciatura en Producción Audiovisual** deberán completar, con carácter obligatorio, el desarrollo de las siguientes actividades curriculares:

Nómina de asignaturas y actividades:

Treinta y un (32) Asignaturas
Cuatro (4) Talleres
Dos (2) Seminarios
Tres (3) niveles de Idioma Inglés
Dos (2) niveles de Informática
Un (1) Trabajo Final

Asignaturas y actividades:

01. Taller de Imagen y Sonido
02. Producción Audiovisual I
03. Narrativa Audiovisual
04. Introducción a la Problemática del Mundo Contemporáneo
05. Taller de Edición y Montaje
06. Producción Audiovisual II
07. Guion Audiovisual
08. Problemática de la Estética y la Filosofía
09. Cultura Contemporánea
10. Comercialización de Obras Audiovisuales
11. Videojuegos
12. Teoría de las Narrativas Transmedia
13. Cuestiones de Sociología, Economía y Política
14. Gestión de Archivos
15. Laboratorio de Formulación de Proyectos I
16. Desarrollo de Proyectos Interactivos
17. Administración General
18. Problemas de Historia del Siglo XX
19. Laboratorio de Formulación de Proyectos II
20. Diseño y Desarrollo de Plataformas
21. Tecnología Educativa Audiovisual
22. Estadística
23. Producción de Eventos Culturales
24. Mediamorfosis
25. Publicidad y Marketing
26. Gestión de Medios de Comunicación

27. Metodología de la Investigación
28. Industria Editorial
29. Economía de la Cultura
30. Tópicos de Convergencia Digital
31. Ética y Legislación Profesional
32. Artes Electrónicas
33. Tendencias y Prospectivas
34. Taller de Trabajo Final
35. Taller I
36. Taller II
37. Seminario I
38. Seminario II
39. Inglés Nivel I
40. Inglés Nivel II
41. Inglés Nivel III
42. Informática Nivel I
43. Informática Nivel II
44. Trabajo Final

Los alumnos que cursen la carrera de **Tecnicatura en Producción Audiovisual** deberán completar con carácter obligatorio, el desarrollo de las siguientes actividades curriculares:

Nómina de asignaturas y actividades:

Dieciséis (16) Asignaturas
Cuatro (4) Talleres
Dos (2) niveles de Idioma Inglés
Dos (2) niveles de Informática

Asignaturas y actividades:

01. Taller de Imagen y Sonido
02. Producción Audiovisual I
03. Narrativa Audiovisual
04. Introducción a la Problemática del Mundo Contemporáneo
05. Taller de Edición y Montaje
06. Producción Audiovisual II
07. Guion Audiovisual
08. Problemática de la Estética y la Filosofía
09. Cultura Contemporánea
10. Comercialización de Obras Audiovisuales
11. Videojuegos
12. Teoría de las Narrativas Transmedia
13. Cuestiones de Sociología, Economía y Política
14. Gestión de Archivos
15. Laboratorio de Formulación de Proyectos I
16. Desarrollo de Proyectos Interactivos
17. Administración General
18. Problemas de Historia del Siglo XX

- 19. Taller I (MAE)
- 20. Taller II (MAE)
- 21. Inglés Nivel I
- 22. Inglés Nivel II
- 23. Informática Nivel I
- 24. Informática Nivel II

9. PLAN DE ESTUDIOS

Estructura y carga horaria:

Licenciatura en Producción Audiovisual

Para obtener el título de Licenciado/a en Producción Audiovisual deberán aprobarse la totalidad de las actividades curriculares previstas en este Plan de Estudios.

El plan de estudios tiene una duración de cuatro (4) años calendario, con (2) dos cuatrimestres por año. El total de las actividades curriculares suman 2.688 horas, a las que se agregan 200 horas para la realización del Trabajo Final. La carga horaria de cada actividad curricular se distribuye a lo largo de cada cuatrimestre, contemplando actividades teórico-prácticas, foros de intercambio y consultas con los docentes. El plan de estudios incluye un Módulo de Actividades Electivas que deben aprobarse para alcanzar el título.

El estudiante deberá, además, presentar y aprobar un Trabajo Final, con arreglo a las prescripciones descriptas más abajo.

Las actividades curriculares seleccionadas para la carrera de Licenciatura, incluyen tres (3) niveles de Idioma Inglés y dos (2) de Informática, los que deberán acreditarse y/o aprobarse, en el marco de las actividades educativas relativas a éstas áreas, con ajuste a las demandas del perfil formativo.

Tecnicatura en Producción Audiovisual

El plan de estudios tiene una duración de dos (2) años y un (1) cuatrimestre calendario, con (2) dos cuatrimestres por año. El total de las actividades curriculares suman 1.504 horas. La carga horaria de cada actividad curricular se distribuye a lo largo de cada cuatrimestre, contemplando actividades teórico-prácticas, foros de intercambio y consultas con los docentes. El plan de estudios incluye un Módulo de Actividades Electivas que deben aprobarse para obtener el título.

Régimen de aprobación:

Para aprobar las asignaturas los alumnos deberán:

a) atenerse a las normas de asistencia establecidas en el Reglamento de Estudios para las carreras virtuales de la Universidad.

b) aprobar los exámenes parciales y finales, y los trabajos escritos que se exijan en cada asignatura.

La aprobación de las asignaturas requerirá en última instancia de una evaluación final presencial y escrita, realizada por profesionales docentes designados por esta Universidad. Dicha evaluación podrá incluir también, en forma adicional y en los casos en que se disponga, de una evaluación oral.

Plan de estudios

1er CUATRIMESTRE				
Año	Asignaturas	Carga horaria		Modalidad de cursada
		semanal	total	
1	Taller de Imagen y Sonido	4	64	A distancia
1	Producción Audiovisual I	6	96	A distancia
1	Narrativa Audiovisual	4	64	A distancia
1	Introducción a la Problemática del Mundo Contemporáneo	4	64	A distancia
1	Inglés Nivel I	2	32	A distancia
2do CUATRIMESTRE				
1	Taller de Edición y Montaje	4	64	A distancia
1	Producción Audiovisual II	4	64	A distancia
1	Guion Audiovisual	4	64	A distancia
1	Problemática de la Estética y la Filosofía	4	64	A distancia
1	Cultura Contemporánea	4	64	A distancia
1	Informática Nivel I	2	32	A distancia
1	Inglés Nivel II	2	32	A distancia
3er CUATRIMESTRE				
2	Cuestiones de Sociología, Economía y Política	4	64	A distancia
2	Videojuegos	4	64	A distancia
2	Teoría de las Narrativas Transmedia	6	96	A distancia
2	Comercialización de Obras Audiovisuales	4	64	A distancia
2	Taller I (MAE)	4	64	A distancia
2	Informática Nivel II	2	32	A distancia
4to CUATRIMESTRE				
2	Administración General	4	64	A distancia
2	Laboratorio de Formulación de Proyectos I	4	64	A distancia
2	Problemas de Historia del Siglo XX	4	64	A distancia

2	Desarrollo de Proyectos Interactivos	6	96	A distancia
2	Gestión de Archivos	4	64	A distancia
2	Taller II (MAE)	4	64	A distancia
Tecnicatura en Producción Audiovisual		1504 horas		
5to CUATRIMESTRE				
3	Laboratorio de Formulación de Proyectos II	4	64	A distancia
3	Diseño y Desarrollo de Plataformas	4	64	A distancia
3	Tecnología Educativa Audiovisual	4	64	A distancia
3	Estadística	4	64	A distancia
3	Producción de Eventos Culturales	4	64	A distancia
6to CUATRIMESTRE				
3	Mediamorfosis	4	64	A distancia
3	Publicidad y Marketing	4	64	A distancia
3	Gestión de Medios de Comunicación	4	64	A distancia
3	Metodología de la investigación	4	64	A distancia
7mo CUATRIMESTRE				
4	Industria Editorial	4	64	A distancia
4	Economía de la Cultura	4	64	A distancia
4	Tópicos de Convergencia Digital	4	64	A distancia
4	Ética y Legislación Profesional	4	64	A distancia
8vo CUATRIMESTRE				
4	Tendencias y Prospectiva	4	64	A distancia
4	Artes Electrónicas	4	64	A distancia
4	Taller de Trabajo Final	4	64	A distancia
4	Trabajo Final	4	200	A distancia
4	Seminario I (MAE)	4	64	A distancia
4	Seminario II (MAE)	4	64	A distancia
4	Inglés Nivel III	2	32	A distancia
	Carga horaria total de la carrera	2.888 horas		

10. CONTENIDOS MÍNIMOS DE LAS ACTIVIDADES CURRICULARES

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 I: 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.

Introducción a la Problemática del Mundo Contemporáneo: El mundo contemporáneo. Espacio y tiempo. La inserción social. Trabajo, tecnología y sociedad. Información y conocimiento. Universidad y crisis. Educación y sociedad. Política y movimientos sociales. La identidad nacional. Integración y perspectivas. Nuestra Universidad, vocación y orientación.

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.

Producción Audiovisual II: Televisión. Tecnología de la industria televisiva. El registro, la edición. Emisión y recepción. La distribución. Diseño de programas. Los programas en vivo. Producción de programas deportivos. Gestión de derechos. Gestión de recursos. La publicidad. La producción en el campo de los contenidos digitales. Plataformas. Software. Programación. Sistemas de distribución de contenidos digitales. Gestión de la programación de emisión de contenidos. Legislación relativa a la producción de contenidos audiovisuales. Contratos.

Guion Audiovisual: Fundamentos de la narrativa audiovisual. De la idea al guion. La estructura en actos. Las tramas. Líneas de acción y líneas de relación. Desarrollo de personajes. Caracterización. Escritura de las escenas. Exposición, contexto y subtexto. El diálogo. Los géneros audiovisuales de ficción y no-ficción. El guion en el documental. Las diferencias entre ficción televisiva y cinematográfica. Serialidad. Los arcos de historia y de personajes. La producción de historia en los formatos de no-ficción televisiva. El Reality. Los géneros de ficción televisivos. Particularidades de la escritura de comedias, sitcoms, dramas, telenovelas, miniseries. Análisis de textos literarios clásicos y contemporáneos. Análisis de guiones de films y programas televisivos. La creación experimental de las narrativas visuales y textuales a través de múltiples plataformas. El análisis de los textos transmediales.

Problemática de la Estética y la Filosofía: La decodificación de la obra de arte. El nacimiento de la estética y de las conceptualizaciones sobre el arte. Una introducción a la historia del arte. El arte como estructura formal y el arte como catarsis. El arte popular. El relativismo humanista. El barroco. El orden y el equilibrio en el arte como estructura formal paradigmática. La función pedagógica del arte. La construcción perspectivista como disposición ordenadora del mundo plástico renacentista. Nacimiento de la estética como disciplina. Romanticismo y subjetividad. La existencia como hecho estético. La alianza entre lo estético y lo político. Modernidad y posmodernidad. La modernidad en Latinoamérica. El mundo social como producción material. Las vanguardias. Las vanguardias latinoamericanas. La contracultura. Activismo social y artístico. Sociedad del espectáculo. Entretenimiento, Ocio y Cultura. La Performance. Teatro, danza, música. El arte electrónico. El arte digital. El software y la influencia sobre la cultura contemporánea.

Cultura Contemporánea: El concepto de cultura. La concepción descriptiva y la concepción semiótica de la cultura. La proximidad y la ajenidad cultural en el contexto actual. La crisis de los paradigmas polares en el análisis de la cultura y la reformulación del concepto clásico de identidad. La dimensión de la globalización. Cultura – Ciudad. La tensión global – local. Lugares y no lugares. Los muros de la ciudad: segregación espacial y fractura social. Espacio urbano y construcción de la otredad. Cultura y sujeto. Cultura de consumo y postmodernidad.

Comercialización de Obras Audiovisuales: La cultura en el marco de las negociaciones económicas internacionales. Diversidad cultural y excepción cultural. Tratados internacionales y reservas. La circulación de los bienes culturales. Lo global y lo local. Lo local y lo regional. El comercio global de bienes y servicios culturales: estado del arte, datos estadísticos. La comercialización de contenidos audiovisuales. La circulación regional de bienes culturales y productos audiovisuales. Comercio internacional de bienes y servicios culturales. Herramientas de promoción: Ferias, Mercados, Festivales, Rondas y misiones comerciales, y otras acciones. Gestión de Derecho de autor. Protección del derecho de autor y de los derechos conexos en el entorno digital. *E-commerce*. La publicidad como base del financiamiento de la producción. Promoción, venta y distribución de proyectos audiovisuales independientes.

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.

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.

Cuestiones de sociología, economía y política: El conocimiento de lo social. Conceptos y categorías básicas acerca de lo social. Origen histórico de las ciencias sociales. Origen histórico de la sociología clásica. Principales problemas y condiciones que la hacen posible. Conceptos y categorías básicas acerca de lo social. El materialismo histórico. Orígenes y antecedentes. El Estado. La ideología. El modo capitalista de producción. Plusvalía y acumulación. Las crisis cíclicas. El cambio social. La estratificación social. La enajenación. Estructura social capitalista. Cambio estructural y políticas sociales en Argentina.

Gestión de Archivos: Técnicas para la organización de archivos digitales sonoros, visuales y audiovisuales. Gestión de recursos técnicos y humanos. Desarrollo de bases de datos. Tecnología de software y hardware para la gestión de archivos. Sistemas de procesamiento y almacenamiento. Automatización de procesos con el uso de sistemas de gestión de contenidos audiovisuales. Vinculación de las bases de datos de los archivos con los sistemas de publicación, emisión y distribución. Los trabajos prácticos se ajustarán en cada caso a las características y competencias de cada tecnicatura.

Laboratorio de Formulación de Proyectos I: El espacio de laboratorio permitirá desarrollar la práctica de los conocimientos adquiridos en el resto de las materias y seminarios dictados. Se trabajará sobre proyectos ya sea generados por los alumnos de manera individual o grupal, o seleccionados de propuestas que surjan de los convenios que puedan establecerse con otras instituciones, de modo tal que se puedan diseñar y producir proyectos con un destino y ejecución específica para organismos públicos, empresas privadas, instituciones educativas, u otros interesados en contar con la colaboración del laboratorio para la concreción de un proyecto audiovisual. Se dará especial atención a la fundamentación, registro y publicación de los procedimientos llevados a cabo en cada uno de los proyectos que se consideren.

Desarrollo de Proyectos Interactivos: Particularidades del entorno digital para desarrollar un proyecto. La importancia de la Innovación como marco conceptual de desarrollo. Gestión de la innovación. Concepto y definición de proyecto. Ciclo de vida de un proyecto. Preparación de un proyecto: estudio de mercado, técnico, legal, financiero y organizacional. Criterios de evaluación de proyectos. Plan de negocios. Definición del alcance. Herramientas para la planificación y gestión. Diferentes enfoques para la creación de experiencias narrativas visuales y textuales a través de plataformas de medios. Experiencias narrativas

cinematográficas y televisivas interactivas. Efectos de las tecnologías digitales en la subjetividad y la construcción del espacio narrativo no lineal. Generación de proyectos para distintos dispositivos. Realidad aumentada. Big Data. Visualización de datos.

Administración General: Teorías de la administración. Sistemas administrativos. Conceptos de fijación de precios, ingresos, costo de ventas, rentabilidad, presupuestos, retorno de la inversión, impuestos y asignación de capital. Contabilidad. Administración general. Régimen tributario. Estadística. Cálculo financiero. Administración de Recursos Humanos. Gestión de las relaciones laborales. Administración financiera. Información financiera. Teoría de la decisión. Planeamiento de mediano y largo plazo. Costos. Dirección General. Administración contable de la producción. Técnicas de evaluación de gastos e ingresos, balances y financiamiento. Análisis de documentos financieros de empresas que cotizan en bolsa. Evaluación de métricas, principios de capitalización y estrategias de búsqueda y recaudación de capital.

Problemas de Historia del Siglo XX: Objetivos: 1) Conocer los acontecimientos relevantes del siglo XX; 2) comprender los principales rasgos de los procesos económicos, políticos y sociales que signan el siglo XX; y 3) comprender la articulación de América Latina y la Argentina con los momentos claves de la historia del siglo XX. Contenidos: El legado del siglo XIX: el desarrollo del capitalismo industrial, la nueva expansión europea y el auge del liberalismo. Las guerras mundiales. La crisis económica. Los fascismos. La evolución de la Unión Soviética. La Guerra Fría. El Tercer Mundo. Rasgos principales de los procesos económicos, sociales y políticos en América Latina y Argentina durante el siglo XX.

Laboratorio de Formulación de Proyectos II: En esta asignatura se continuará el trabajo con los proyectos generados en el Laboratorio de Formulación de Proyectos I.

Diseño y Desarrollo de Plataformas: La tecnología detrás de la distribución de contenidos. Arquitectura de la información. Diagramas de flujos de producción y transmisión. Conceptos de programación y control de flujos e intercambios de contenidos. Diferentes metodologías de desarrollo de software. Diseño de interfaces. Estrategias de investigación y testeo. Usabilidad. Uso de herramientas en línea. Plataformas de comercio electrónico. Sistemas de control de derechos de autor. Licencias digitales. Sistemas de seguridad.

Tecnología Educativa Audiovisual: Análisis y producción de contenidos educativos para plataformas virtuales con predominancia de formatos audiovisuales. Las plataformas de educación virtual. Las estrategias pedagógicas. Desarrollo de series, programas, microprogramas para la educación a distancia. La transmisión en vivo. Videoconferencia. Sistemas de navegación cerrados para la oferta de capacitación virtual. Sistemas de educación virtual abiertos. Producción en masa y aporte de contenidos por parte de los alumnos de las plataformas. La interactividad y los videojuegos como soporte educativo. Nuevas tendencias.

Estadística: Sistemas de Información Estadística. Análisis y Métodos Estadísticos. Teoría y Técnicas del Muestreo. Teoría de la Decisión Estadística. Diseño Experimental y Análisis de la Variancia. Introducción a la Opinión Pública. Técnicas de Investigación de Mercado. Análisis Exploratorio de Da-tos. Bioestadística. Técnicas de Investigación en Ciencias Sociales. Psicometría. Econometría. Técnicas de Muestreo Aplicado. Técnicas estadísticas para estudios

de audiencia. Beneficios y limitaciones de los estudios de consumo de medios y contenidos. Definición de audiencia. Estudios cualitativos y cuantitativos. Las estadísticas como insumo para el desarrollo de producto y para el diseño de estrategias de comercialización y distribución. Estadística Aplicada al Control de Calidad.

Producción de Eventos Culturales: Concepto de evento cultural. Dimensión del proceso: de la pequeña propuesta al megaevento. Factibilidad y financiamiento de proyectos. Cálculo de costos y evaluación de necesidades. Generación de recursos financieros. Preproducción y planeamiento de exposiciones y conciertos, conferencias, presentaciones de libros, concursos. Diseño de montaje y material gráfico. Difusión y publicidad. Concepto de convocatoria según áreas de interés. Posproducción. Elaboración de informes técnicos y de evaluación. Elaboración de agenda cultural anual. Proyectos para instituciones públicas y privadas.

Mediamorfosis: El ecosistema de medios. Teoría sobre el origen y la transformación de los medios de comunicación. Los medios y su impacto en la sociedad. Historia de los medios de comunicación. La evolución de los medios y su impacto e interrelación con la evolución de las técnicas narrativas. El público y su mutación.

Publicidad y Marketing: Ecosistema de la comunicación actual: aceleración, digitalización y complejidad exponencial. Medios tradicionales y medios nuevos: reemplazos y solapamientos. El campo de la comunicación en sus aspectos sociales y publicitarios. Los límites entre la comunicación y el marketing. La Marca. Marca y construcción de valor. Circulación de contenidos. Legitimación y consumo. Construcción de agendas. Construcción de la Imagen y percepción. Definición de públicos, construcción e interpretación de estudios de mercado y de opinión. La comunicación en el campo audiovisual. El guion. Spot publicitario. Diferentes piezas de comunicación. Armado de campaña y su relación con los diferentes medios. Desarrollo de Brief. Posicionamiento. Estrategia de medios y canales. Comunicación integral, difusión en medios tradicionales y sociales. Nuevas tendencias en el campo de la comunicación. La comunicación de organizaciones y marcas en las redes sociales.

Gestión de Medios de Comunicación: Televisión y radio. Gestión de medios públicos. Políticas de comunicación. El derecho a la información. Los medios nacionales, provinciales, municipales, universitarios. Los medios comunitarios y populares. Medios de Organizaciones No Gubernamentales. Educación y medios audiovisuales. Casos internacionales. La producción de contenidos informativos y de servicios. Organización de la producción: Producción, Técnica y Administración. Los costos de instalación y los costos de funcionamiento. La programación de contenidos. Gestión económica. La empresa privada de medios de comunicación. Estrategias de promoción de contenidos y programación. Modelos de negocios nacionales e internacionales. La producción de contenidos. Sistemas de distribución: televisión abierta, sistemas de distribución de cable y satelitales, sistemas de distribución digitales. La pauta publicitaria.

Metodología de la Investigación: Lógica. Lenguaje, funciones del lenguaje, niveles del lenguaje. Semiótica. Introducción histórica a la epistemología. Contextos de descubrimiento y justificación. Conocimiento y ciencias. Inductivismo. Método hipotético- deductivo. Método hipotético deductivo liberalizado. La evolución de la ciencia como evolución de paradigmas. Ciencia Normal. La investigación bajo el paradigma. Modelos de aplicación. Paradigmas y

ciencias sociales. Programas de investigación. La evolución de la ciencia como programa de investigación. Estructuras de las teorías científicas. Ciencia y desarrollo.

Industria Editorial: Cadena de valor del libro. El autor y el agente literario. El contrato de edición. Los derechos subsidiarios. El rol del editor. Diseño editorial. Diseño y géneros literarios. Panorama argentino del mercado editorial. La autopublicación. El mercado de la literatura infantil y juvenil. Hibridación de géneros literarios y audiovisuales. Los canales de comercialización. Distribución y comercialización. Concentración editorial. Marketing editorial (analógico y digital). El periodismo cultural frente a los nuevos prescriptores. Librerías en América Latina. La gestión cultural en las librerías. Las librerías en el mundo. Ebook. Las empresas de tecnología como nuevos actores en el ámbito editorial. Políticas editoriales y de fomento de la lectura. La extraducción.

Economía de la Cultura: La economía de la cultura como disciplina incipiente. Evolución hacia los conceptos de Economía Creativa, Economía del Conocimiento, Economía Gratuita, Economía Líquida, Economía Naranja, Economía de la Colaboración. Mercado. El concepto de la larga cola y el consumo de nicho. Financiamiento cultural y nuevos modelos del entorno digital: financiación masiva (*crowdfunding*) y estrategias en la red. Sistemas de información cultural. Sistemas e instituciones de medición en Argentina y el mundo. La construcción de indicadores adecuados al entorno cultural. La medición de la economía de la cultura y de las industrias culturales. Estudios de mercado. Herramientas de diagnóstico. Los desafíos e implicancias del entorno digital en el relevamiento e investigación del campo cultural. La complejidad de la medición del impacto social de la cultura.

Tópicos de Convergencia Digital: Pensamiento utópico y determinismo tecnológico: la ambivalencia del progreso técnico, la aldea global y la Sociedad de redes. La Convergencia o la nueva utopía tecnológica. Modelos de convergencia. Impacto en las lógicas sectoriales de las Industrias Culturales. Factores que reconfiguran las Industrias Culturales en la Convergencia. Transmediatización: nuevas experiencias de consumo cultural. Contenidos de usuario. La teoría del excedente cognitivo. La teoría del generoso compartir. Las Industrias Culturales en la virtualidad. Diversidad y segmentación. Nomadismo tecnologizado: ubicuidad, cuarta pantalla y viralización de los contenidos culturales. Los contenidos multiplataforma y transmediales.

Ética y Legislación Profesional: Cuestiones fundamentales de la Ética. Diferentes ámbitos de aplicación con respecto al derecho y a la moral. Ética y Derechos Humanos. Los derechos culturales en la Constitución Nacional y en los Tratados Internacionales de derechos humanos. Derecho constitucional de la comunicación. Libertad de expresión. La ley 11723, la protección de los derechos autorales y su aplicación en el campo de la producción audiovisual. Régimen legal de la radio, la televisión y la actividad cinematográfica. El Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales. Regulación de otras industrias culturales. Legislación comparada con países de la región y el panorama mundial. La Ética aplicada al desarrollo de las profesiones y sus incumbencias. Rol social de los profesionales relacionados a la industria audiovisual. Nuevas Tecnologías, estudios y referencias del impacto sobre la propiedad intelectual, la seguridad, privacidad y diversidad cultural. Ética de la obtención, análisis, almacenamiento y exhibición de datos de los usuarios.

Artes Electrónicas: Las nuevas tecnologías y el arte. Entornos artísticos interactivos. Arte Digital. Net-art. Arte robótico. Instalaciones interactivas. Inmersión. Nuevas estéticas. Historia del arte digital y electrónico. Videoarte. El software y el arte. Nuevas tendencias del mercado del arte.

Tendencias y Prospectivas: Conceptos sobre la evolución de las tecnologías de la industria audiovisual. Ciudadanía digital. Impacto sobre la sociedad. Perspectivas de desarrollo a futuro. Nuevas líneas de investigación y desarrollo para la producción de contenidos y su distribución. Regulación de las industrias.

Taller de Trabajo Final: Los alumnos realizarán el Proyecto de Trabajo Final Integrador, contando con asesoría tutorial metodológica y temática. Las actividades incluyen: Selección del área temática sobre la cual se desarrollará el trabajo, la metodología de búsqueda bibliográfica y antecedentes, la relevancia y factibilidad del proyecto, la elaboración de preguntas de investigación, el planteamiento de hipótesis, la determinación de los objetivos generales y específicos, la selección del universo en estudio y las técnicas de muestreo, la elección del diseño metodológico, la planificación de los recursos necesarios para llevar a cabo la investigación, la identificación de los reparos éticos y conflictos de interés bajo los cuales se realiza la investigación, la operacionalización de las variables, la selección de los métodos de recolección de información, el análisis estadístico con el que se analizarán los datos, las estrategias para presentar los resultados, la contrastación de las hipótesis, la elaboración de conclusiones e informe final, la factibilidad de publicar la investigación en medios de comunicación científicos.

Módulo de Actualización y Fortalecimiento

Taller I y II: Tiene como propósito fortalecer en el estudiante la capacidad para integrar y aplicar conocimientos y habilidades adquiridas al análisis y resolución de situaciones específicas y comunicar el producto de su trabajo en forma oral y escrita.

Contenidos: los contenidos temáticos serán seleccionados cuatrimestralmente según las necesidades y demandas de las distintas cohortes, sobre la base de la evaluación de los aprendizajes y de las posibilidades de convocatoria a docentes/especialistas de las temáticas a abordar.

Modalidad de trabajo: la modalidad de trabajo se ajustará al planeamiento y desarrollo de las actividades formativas con carácter de taller, en especial al tratamiento de contenidos temáticos acotados. La evaluación podrá ser individual o grupal a través del aula virtual. Los estudiantes podrán acceder a estos espacios de trabajo en cualquier momento de la carrera, siempre que hayan cumplimentado los requisitos de correlatividades que se establezcan en cada caso.

Seminario I y II: Tiene como propósito posibilitar al estudiante la apropiación de temas novedosos y planteos críticos, así como la consolidación de algunos aspectos de interés profesional.

Contenidos: los contenidos temáticos serán seleccionados cuatrimestralmente según las demandas del avance teórico-metodológico y las propuestas de los docentes de la carrera.

Modalidad de trabajo: la modalidad de trabajo se ajustará a la metodología de seminario, así como a las características de la temática de que se trate. Los temas serán presentados por los profesores de la carrera o por especialistas nacionales o extranjeros y podrán convocarse un máximo de cuatro (4) docentes o expositores por seminario.

Evaluación: la evaluación en esta actividad curricular requerirá de una presentación escrita y en tal caso, también oral, a través del aula virtual de acuerdo con las propuestas que los docentes realicen en cada caso. Podrá usarse la *webconference* en caso de necesidad de fundamentación oral.

Temáticas posibles:

- **Talleres:** Taller de Gestión de Datos, Taller de Gerenciamiento de Redes Sociales, Taller de Escritura Creativa, Taller de Animación Digital, Taller de Diseño Gráfico, u otros.
- **Seminarios:** Usabilidad, Historia de los Medios de Comunicación en Argentina, Políticas públicas de fomento de la industria audiovisual en Latinoamérica, Periodismo digital, u otros.

Trabajo Final

Este trabajo puede ser una tesina de licenciatura consistente en una disertación escrita, sobre la base de un trabajo de investigación original, o una obra audiovisual, en la que el estudiante tenga participación, acompañada por un informe de práctica preprofesional que describa y reflexione sobre los procedimientos y técnicas utilizadas para la realización de la obra y distintos aspectos de la producción audiovisual relacionados con los contenidos desarrollados durante el estudio de la carrera.

Inglés e Informática

Los contenidos temáticos correspondientes a los niveles de Idioma y de Informática, son comunes para todas las carreras de la Universidad y se encuentran prescriptos por la norma correspondiente.

CUADRO DE SÍNTESIS DE LA LICENCIATURA Y TECNICATURA EN PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL (a distancia)

1er. AÑO						
1er CUATRIMESTRE						
Asignaturas	Carga horaria		Regimen de cursada	Régimen de correlativas	Regular/libre	Modalidad de cursada
	Semanal	Total				
Taller de Imagen y Sonido	4	64	Cuatrimestral	Sin correlatividades	R	A distancia
Producción Audiovisual I	6	96	Cuatrimestral	Sin correlatividades	R	A distancia
Narrativa Audiovisual	4	64	Cuatrimestral	Sin correlatividades	R/L	A distancia
Introducción a la Problemática del Mundo Contemporáneo	4	64	Cuatrimestral	Sin correlatividades	R	A distancia
Inglés Nivel I	2	32	Cuatrimestral	Sin correlatividades	R/L	A distancia
2do CUATRIMESTRE						
Asignaturas	Carga horaria		Cuatrim/anual	Régimen de correlativas	Regular/libre	Modalidad de cursada
	Semanal	Total				
Taller de Edición y Montaje	4	64	Cuatrimestral	Taller de Imagen y Sonido	R	A distancia
Producción Audiovisual II	4	64	Cuatrimestral	Producción Audiovisual I	R	A distancia
Guion Audiovisual	4	64	Cuatrimestral	Sin correlatividades	R	A distancia
Problemática de la Estética y la Filosofía	4	64	Cuatrimestral	Sin correlatividades	R/L	A distancia
Cultura Contemporánea	4	64	Cuatrimestral	Sin correlatividades	R	A distancia
Informática Nivel I	2	32	Cuatrimestral	Sin correlatividades	R/L	A distancia
Inglés Nivel II	2	32	Cuatrimestral	Inglés Nivel I	R/L	A distancia

2do. AÑO						
3er CUATRIMESTRE						
Asignaturas	Carga horaria		Regimen de cursada	Régimen de correlativas	Regular / Libre	Modalidad de cursada
	Semanal	Total				
Cuestiones de Sociología, Economía y Política	4	64	Cuatrimstral	Sin correlatividades	R	A distancia
Videojuegos	4	64	Cuatrimstral	Producción Audiovisual II	R	A distancia
Teoría de las Narrativas Transmedia	6	96	Cuatrimstral	Sin correlatividades	R/L	A distancia
Comercialización de Obras Audiovisuales	4	64	Cuatrimstral	Producción Audiovisual II	R	A distancia
Taller I (MAE)	4	64	Cuatrimstral	Sin correlatividades	R/L	A distancia
Informática Nivel II	2	32	Cuatrimstral	Informática Nivel I	R/L	A distancia
4to CUATRIMESTRE						
Asignaturas	Carga horaria		Regimen de cursada	Régimen de correlativas	Regular/ libre	Modalidad de cursada
	Semanal	Total				
Administración General	4	64	Cuatrimstral	Sin correlatividades	R/L	A distancia
Laboratorio de Formulación de Proyectos I	4	64	Cuatrimstral	Taller de Edición y Montaje, Producción Audiovisual II	R	A distancia
Problemas de Historia del Siglo XX	4	64	Cuatrimstral	Sin correlatividades	R	A distancia
Desarrollo de Proyectos Interactivos	6	96	Cuatrimstral	Sin correlatividades	R/L	A distancia
Gestión de Archivos	4	64	Cuatrimstral	Sin correlatividades	R	A distancia
Taller II (MAE)	4	64	Cuatrimstral	Sin correlatividades	R	A distancia
Tecnicatura en Producción Audiovisual			1504 horas			

3er. AÑO						
5to CUATRIMESTRE						
Asignaturas	Carga horaria		Regimen de cursada	Régimen de correlativas	Regular/libre	Modalidad de cursada
	Semanal	Total				
Laboratorio de Formulación de Proyectos II	4	64	Cuatrimestral	Laboratorio de Formulación de Proyectos I	R	A distancia
Diseño y Desarrollo de Plataformas	4	64	Cuatrimestral	Desarrollo de Proyectos Interactivos	R	A distancia
Tecnología Educativa Audiovisual	4	64	Cuatrimestral	Sin correlatividades	R/L	A distancia
Estadística	4	64	Cuatrimestral	Sin correlatividades	R	A distancia
Producción de Eventos Culturales	4	64	Cuatrimestral	Sin correlatividades	R/L	A distancia
6to CUATRIMESTRE						
Asignaturas	Carga horaria		Cuatrim/anual	Régimen de correlativas	Regular/libre	Modalidad de cursada
	Semanal	Total				
Mediamorfosis	4	64	Cuatrimestral	Sin correlatividades	R/L	A distancia
Publicidad y Marketing	4	64	Cuatrimestral	Sin correlatividades	R/L	A distancia
Gestión de Medios de Comunicación	4	64	Cuatrimestral	Sin correlatividades	R/L	A distancia
Metodología de la Investigación	4	64	Cuatrimestral	Sin correlatividades	R	A distancia

4to. AÑO						
7mo CUATRIMESTRE						
Asignaturas	Carga horaria		Regimen de cursada	Régimen de correlativas	Regular/libre	Modalidad de cursada
	Semanal	Total				
Industria Editorial	4	64	Cuatrimestral	Sin correlatividades	R/L	A distancia
Economía de la Cultura	4	64	Cuatrimestral	Sin correlatividades	R/L	A distancia
Tópicos de Convergencia Digital	4	64	Cuatrimestral	Sin correlatividades	R	A distancia
Ética y Legislación Profesional	4	64	Cuatrimestral	Sin correlatividades	R/L	A distancia
8vo CUATRIMESTRE						
Asignaturas	Carga horaria		Cuatrim/anual	Régimen de correlativas	Regular/libre	Modalidad de cursada
	Semanal	Total				
Tendencias y Prospectiva	4	64	Cuatrimestral	Haber completado el cursado de la totalidad de las asignaturas	R	A distancia
Artes Electrónicas	4	64	Cuatrimestral	Haber completado el cursado de la totalidad de las asignaturas	R/L	A distancia
Taller de Trabajo Final	4	64	Cuatrimestral	Haber completado el cursado de la totalidad de las asignaturas	R	A distancia
Trabajo Final	4	200	-	Haber completado el cursado de la totalidad de las asignaturas	R	
Seminario I (MAE)	4	64	Cuatrimestral	Se determinan oportunamente	R	A distancia
Seminario II (MAE)	4	64	Cuatrimestral	Se determinan oportunamente	R	A distancia
Inglés Nivel III	2	32	Cuatrimestral	Inglés Nivel II	R/L	A distancia
Carga horaria total de la carrera					2.888 horas	