



SAENZ PEÑA, 09 de mayo de 2023

VISTO el expediente N° 341/23 del registro de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRES DE FEBRERO, y

CONSIDERANDO:

Que por los presentes actuados se tramita la creación de la DIPLOMATURA EN DISEÑO NARRATIVO DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES EN LA CONVERGENCIA en modalidad a distancia.

Que la convergencia digital y cultural ha abierto la posibilidad de producción de múltiples tipos y géneros de narrativas: lineales, no lineales, interactivas, ergódicas, transmedia, expandidas, espaciales, y más. Entonces, es posible inferir que este fenómeno ha atravesado los modos de narrar generando un aparente doble movimiento: por un lado, hacia la abstracción, tendiente al desarrollo de mundos narrativos “agnósticos” de plataforma; y por otro, de especificación y modalización, tendiente al desarrollo de estrategias de producción y análisis de narraciones teniendo en cuenta las plataformas mediales.

Que este nuevo escenario ha generado nuevas demandas que, a su vez, fueron dando forma al diseño narrativo, concepto que aborda centralmente esta Diplomatura.

Que la Diplomatura en Diseño Narrativo de Contenidos Audiovisuales en la Convergencia ha sido diseñada para reflejar los modos convencionales y no convencionales de narrar a través de una variedad de plataformas basadas en lo audiovisual, brindando a los asistentes una amplia gama de habilidades para contar historias y entender la realidad de un mercado en transformación.

Que algunos de los objetivos de la Diplomatura son proporcionar a los estudiantes



habilidades en el diseño narrativo de formatos convencionales así como no convencionales, atender a la adquisición de competencias narrativas en un ámbito pos-convergente que abarque los discursos basados en la palabra, la imagen y el sonido en un enfoque multiplataforma y extendido y generar un enfoque innovador de laboratorio para el aprendizaje, el intercambio de conocimientos y la realización de proyectos.

Que la Diplomatura se desarrolla en modalidad a distancia, tiene una duración total de DOSCIENTAS CINCUENTA Y SEIS (256) horas-reloj en ocho (8) meses y comprende un trabajo telepresencial y asíncrono.

Que la Diplomatura está dirigida a Productores audiovisuales, creadores digitales interactivos, Educadores que analizan y producen contenidos digitales e interactivos; Periodistas y comunicadores que quieran desarrollar la más amplia gama de habilidades mediáticas, en la más amplia gama de plataformas, Documentalistas; fotoperiodistas, entre otros.

Que los/as aspirantes deben poseer como requisito de admisión título de nivel medio o polimodal en cualquiera de sus modalidades, otorgado por instituciones reconocidas de gestión oficial y/o privada; o bien poseer título de nivel terciario o universitario, otorgado por instituciones reconocidas de gestión oficial y/o privada.

Que la Asesoría Letrada ha tomado la intervención de su competencia.

Que el suscripto es competente para dictar el presente acto en virtud de las facultades conferidas por el artículo 34 del Estatuto Universitario.

Por ello,

EL RECTOR DE LA

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRES DE FEBRERO

RESUELVE:

# **UNTREF**

UNIVERSIDAD NACIONAL  
DE TRES DE FEBRERO



ARTICULO 1°- Crear la Diplomatura en Diseño Narrativo de Contenidos Audiovisuales en la Convergencia; de acuerdo al programa, contenidos y carga horaria que se detallan en el Anexo I que forma parte integrante de la presente resolución.

ARTÍCULO 2°.- Regístrese, comuníquese, y posteriormente archívese.

RESOLUCION 361-2023



## ANEXO I

# Diplomatura en Diseño Narrativo de Contenidos Audiovisuales en la Convergencia

## Duración

Duración total: doscientas cincuenta y seis (256) horas-reloj (comprende trabajo telepresencial y asíncrono) en ocho (8) meses según el siguiente detalle:

- Sesenta y cuatro (64) horas-reloj de cursado telepresencial divididos en cuatro (4) módulos de dieciséis (16) horas-reloj cada uno. Cada módulo, de corte teórico, está compuesto por siete (7) clases de dos (2) horas y una (1) masterclass de dos (2) horas con un invitado nacional o internacional.
- Sesenta y cuatro (64) horas-reloj de cursado telepresencial de Laboratorio, eminentemente práctico, en el cual el estudiante trabajará en proyectos y diseños narrativos aplicando los contenidos teóricos de cada módulo en pos del diseño de un proyecto final.
- Ciento veintiocho (128) horas-reloj de trabajo asíncrono bajo tutoría.

## Fundamentación

El campo de la Narrativa, tradicionalmente ligado a la Literatura, fue expandiéndose para llegar a tener una gran complejidad: las diversas plataformas mediales ofrecen hoy posibilidades de narración e interacción inéditas. Por otra parte, y si bien la narrativa acompaña a los seres humanos desde los inicios de la civilización, actualmente, narrar se ha vuelto una competencia decisiva para la casi totalidad de las profesiones. En este contexto se torna importante reflexionar acerca de lo que es y lo que implica narrar y poder desarrollar un “saber hacer con” las narrativas potente, preciso y adecuado a los ámbitos mediales en que circulan las historias y a las comunidades a la que se dirigen.

La convergencia digital y cultural ha abierto la posibilidad de producción de múltiples tipos y géneros de narrativas: lineales, no lineales, interactivas, ergódicas, transmedia, expandidas, espaciales, y más. Entonces, es posible inferir que este fenómeno ha atravesado los modos de narrar generando un aparente doble movimiento: por un lado, hacia la abstracción, tendiente al desarrollo de mundos narrativos “agnósticos” de plataforma; y por otro, de especificación y modalización, tendiente al desarrollo de estrategias de producción y análisis de narraciones teniendo en cuenta las plataformas



mediales.

Este nuevo escenario ha generado nuevas demandas que, a su vez, fueron dando forma al diseño narrativo, concepto que aborda centralmente esta Diplomatura.

## Objetivos Generales

La Diplomatura en Diseño Narrativo de Contenidos Audiovisuales en la Convergencia ha sido diseñada para reflejar los modos convencionales y no convencionales de narrar a través de una variedad de plataformas basadas en lo audiovisual, brindando a los asistentes una amplia gama de habilidades para contar historias y entender la realidad de un mercado en transformación.

La Diplomatura apunta a:

- proporcionar a los estudiantes habilidades en el diseño narrativo de formatos convencionales así como no convencionales.
- atender a la adquisición de competencias narrativas en un ámbito pos-convergente que abarque los discursos basados en la palabra, la imagen y el sonido en un enfoque multiplataforma y extendido.
- generar un enfoque innovador de laboratorio para el aprendizaje, el intercambio de conocimientos y la realización de proyectos.
- crear un marco teórico/práctico adaptado a los cambios que la convergencia digital está generando en la industria.

## Objetivos Específicos

La Diplomatura tiene como objetivos:

- Desarrollar una comprensión crítica del diseño narrativo tanto en lo referente a los modos de concebir y contar las historias, al tipo de plataformas en que se desarrollan dichas narraciones y a las comunidades a las que van dirigidas.
- Estimular un pensamiento creativo, capaz de investigar y producir proyectos que estén fundamentados técnica y conceptualmente en las prácticas del campo.
- Conocer profundamente las fases de diseño y producción necesarias para llevar adelante una producción de narrativa digital audiovisual, incluidas distintas metodologías ágiles y diseño centrado en el usuario.
- Promover habilidades necesarias para trabajar en un equipo interdisciplinario, comprendiendo la importancia de cada función y desarrollando el lenguaje adecuado para relacionarse con los miembros del equipo.



- Incentivar las habilidades necesarias para la presentación y comunicación de ideas y proyectos a través de “pitches”, críticas en equipo y presentaciones en grupo.
- Proporcionar herramientas en lo referente a la resolución de problemas para actuar de forma autónoma y efectiva en la planificación e implementación de narrativas de distinto tipo de acuerdo con las necesidades existentes.
- Invitar a la participación en un espacio seguro para la experimentación de nuevas ideas y métodos de trabajo con el fin de poner a prueba suposiciones y poder desarrollar un proceso de creación práctico e iterativo.
- Animar a una relación crítica y reflexiva entre la práctica profesional y el aprendizaje obtenido en la Diplomatura.
- Brindar habilidades profesionales que permitan generar proyectos escalables y flexibles, desde el trabajo de diseño narrativo y comunicacional en el ámbito de ONGs a la integración de equipos de creación de contenidos para productoras y empresas comerciales.

## Destinatarios

- Productores audiovisuales;
- Creadores digitales interactivos;
- Educadores que analizan y producen contenidos digitales e interactivos;
- Periodistas y comunicadores que quieran desarrollar la más amplia gama de habilidades mediáticas, en la más amplia gama de plataformas;
- Tecnólogos que se adentran en el negocio de la narración;
- Consultores que apoyan a ONG, empresas e instituciones;
- Documentalistas;
- Fotoperiodistas;
- Community managers;
- Productor/a de videojuegos;
- Productor/a de novelas gráficas interactivas;
- Productor/a de instalaciones de museo;
- Desarrollador de sitios web multimedia;
- Desarrollador de aplicaciones;
- Diseñadores digitales y gráficos;
- Profesores

## Requisitos

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



- Poseer título de nivel terciario, otorgado por instituciones reconocidas de gestión oficial y/o privada, o bien,
- Poseer título universitario, otorgado por instituciones reconocidas de gestión oficial y/o privada.

## Modalidad

La Diplomatura se cursará en **modalidad a distancia**.

## Mapa del Curso y Contenidos

	Primer Cuatrimestre				Segundo Cuatrimestre			
	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Set	Oct	Nov
Módulo 1 (16 h)	X	X						
Módulo 2 (16 h)			X	X				
Módulo 3 (16 h)					X	X		
Módulo 4 (16 h)							X	X
Laboratorio (64 h)	X	X	X	X	X	X	X	X

## CONTENIDOS MÍNIMOS

### Módulo 1 - Fundamentos de las Narrativas Audiovisuales Digitales

#### Núcleos principales:

- Convergencia digital y cultural. La narrativa en el centro de la convergencia.
- La “operación narrativa” y la emergencia del Mundo Narrativo. Características, modelos, elementos. La importancia de la concepción del Mundo.
- La cuestión de la ficción, la realidad y la verdad. Narrativa como realidad virtual. Las lecciones de los Reality. El diseño narrativo.
- Storytelling y su influencia en la construcción narrativa



## Módulo 2 - Estructuras Narrativas Audiovisuales Convencionales

### Núcleos principales:

- Narrativa cinematográfica como modélica de la narrativa visual en movimiento del S.XX. Estructura narrativa en tres actos. Elementos involucrados.
- Planificación de una estructura convencional en tres actos. Estudio y análisis de casos.
- Las tradiciones narrativas de la ficción y el documental entendidos como géneros. Informe y crónica. Estudio y análisis de casos.

## Módulo 3 - Estructuras Narrativas Audiovisuales No Convencionales

### Núcleos principales:

- Los recursos narrativos cruzan las fronteras y los géneros se hibridan: el docudrama, el docureality, el mockumentary. Estudio y análisis de casos.
- La ruptura de la linealidad narrativa. Narrativas en paralelo: tándem, flash back y sus variantes. Estudio y análisis de casos.
- Interacción e interactividad y su impacto en el desarrollo de narrativas.

## Módulo 4 - Narrativas<sup>(x)</sup>

### Núcleos principales:

- Una narratología consciente de los medios. Un recorrido por las narrativas “modalizadas” por las plataformas digitales en que circulan.
- Conceptos de interacción e interactividad. Semejanzas y diferencias. Estudio de casos y ejemplos
- Narrativas interactivas, espaciales, expandidas, inmersivas, transmedia, ergódicas, de videojuegos. Características. Estudio y análisis de casos.
- La cuestión del control narrativo.

## Laboratorio

En este espacio se pondrán en práctica las nociones trabajadas a lo largo de los cuatro módulos. Los estudiantes, acompañados por los tutores, irán analizando diversos casos e irán desarrollando su proyecto, desde la idea al desarrollo del “pitch deck” que cada uno deberá presentar y defender en la instancia final del cursado.

En este espacio también, y de acuerdo con las necesidades y demandas planteadas por los estudiantes desde sus proyectos, los tutores desarrollarán algunos aspectos ligados al negocio del diseño narrativo en la industria, estrategias de reproducción y de financiamiento.



## El Proyecto final

El proyecto final es la instancia de evaluación del trayecto recorrido por el estudiante durante la Diplomatura. Con el desarrollo, comunicación (“pitch”) y defensa del proyecto la Diplomatura pretende que el estudiante:

- demuestre su conocimiento para diseñar narrativamente un proyecto, contemplando las posibilidades de los modos de producción disponibles y atendiendo a la comunidad de usuarios a la que apunta.
- sea capaz de evaluar y argumentar la viabilidad de su proyecto.

## Equipo Docente

### Coordinadores:

- Romero, Sergio Fabián
- Moura, Fernando Carlos

### Docentes:

- Bertolotti, Julio
- Cazzaniga Hernán
- Moura, Fernando Carlos
- Romero, Gabriel
- Romero, Sergio Fabián

### Posibles docentes invitados nacionales e

### internacionales (masterclasses)

- Farji, Sabrina (Arg.)
- Gifreu Castells, Arnau (Esp.)
- Giovagnoli, Max (Ita.)
- Marcos Molano, Mar (Esp.)
- Nieto, Patricia (Col.)
- Quiroga, Marisa (Arg.)
- Santorum, Michael (Esp.)
- Torres, Alejandro Ángel (Col.)
- Tosca, Susana (Esp./ Din.)
- Trejo, Juan (Esp.)
- Fernando Moreira (Brasil),



- Almir Almas (USP-Brasil)
- Deisy Feitosa (OBTED/USP/Brasil)
- Moreno, Tato (Arg.)