

PROGRAMA DE CURSO

1. Nombre de la actividad curricular

TALLER DE MEDIOS II

2. Nombre de la actividad curricular en inglés

3. Código: CYTVI29

4. Carrera: Cine y TV

5. Unidad Académica / organismo de la unidad académica que lo desarrolla

Carrera de Cine y TV

6. Área de Formación: Especializada

7. Carácter: Obligatorio

8. Semestre: VIII

9. Año: 2020

10. Número de créditos SCT – Chile: 9

11. Horas de trabajo

Presencial: 3

No presencial: 9

12. Requisitos: Taller de medios I

13. Propósito general del curso:

-Comprender funcionamiento y estructura de distintos medios(cines, tv aire, tv cable, OTT, web, nuevos medios)

-Desarrollo de proyectos para medios y pantallas diferentes(tv, teléfonos, tablet, nuevos medios)

- Creación de formatos narrativos(factual, ficción, documental, experimental)

-Desarrollo de modelos de gestión de proyectos.

Contribuye al perfil de egreso del Realizador de Cine y Televisión a construir relatos audiovisuales distintos géneros, medios y soportes, a través de un proceso colaborativo, autónomo y crítico donde confluyen diversas perspectivas autorales. Su preparación le permite innovar y experimentar en el lenguaje, valorar y

resguardar el patrimonio, y contribuir al desarrollo de la creación y reflexión en el campo audiovisual.

14. Competencias y Sub competencias a las que contribuye el curso

Ámbito:

Competencia:

4.- Articular la reflexión e investigación teórica con la operación artística como partes inseparables de los procesos de creación audiovisual.

Subcompetencias:

4.2.- Crear obras que dialoguen con los problemas teóricos relevantes del contexto contemporáneo del arte, el cine y los medios de comunicación.

Ámbito: Comunicación

Competencia:

3.- Interpretar y definir las transformaciones y relaciones entre cambios tecnológicos, estructuras narrativas y sistemas de visualidad.

Subcompetencias:

3.1.- Identificar la relación de sentido entre técnica, imagen y sociedad, considerando sus cruces y desarrollos transversales.

3.2.- Comprender las prácticas y procesos que organizan la creación de discursos y de productos audiovisuales, en el marco de las nuevas tecnologías.

Competencias genéricas:

- Responsabilidad Social y Compromiso Ciudadano, contribuyendo positivamente a través de su capacidad de servicio y liderazgo social.

Subcompetencia:

15. Resultados de Aprendizaje

Al finalizar el curso el/la estudiante será capaz de:

- Diseñar formatos y contenidos.
- Comprender en qué medio habita mejor su proyecto audiovisual para ser presentado en el ámbito laboral y profesional.
- Elaborar propuestas audiovisuales de distintas pantallas, formatos y públicos para aportar contenidos pertinentes a la realidad de los medios.

16. Unidad (es)/ Indicadores de aprendizajes

Nombre de la Unidad	Contenidos	Indicadores de Aprendizaje (Observables, medibles y cuantificables)(Uso de Taxonomía de Marzano- Bloom)
ESTUDIO DE AUDIENCIAS	<i>Definición de audiencia primaria, secundaria y terciaria</i>	Organiza y da coherencia interna a su propuesta de contenido/ público/ pantalla
DESARROLLO DE PROYECTO Según las necesidades de cada proyecto se adaptarán todos los requerimientos, según la naturaleza del proyecto y el timing de ejecución.	<u>1) Dossier de presentación</u> <ul style="list-style-type: none"> • Logline • Concepto • Formato • Sinopsis cta • Descripción de personajes(si procede) • Propuesta de estilo • Contexto (histórico si procede) • Sinopsis episódica • Audiencia 	Desarrolla coherencia entre la idea y el proyecto Crea propuesta audiovisual Desarrolla coherencia entre la idea y el proyecto Propone viabilidad entre el proyecto y el medio



	<ul style="list-style-type: none">• Referencias estéticas <p><u>2) Biblia</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Argumento• Descripción de personajes y Arcos y conflictos(si procede)• Mapa de tramas(si procede)• Sinopsis episódica larga• Documentación• Universo del proyecto• Viaje de usuario <p><u>3) Guión/ Estructura/ Escaleta</u></p> <p><u>4) Carta Gantt, desglose y presupuesto</u></p> <p>5) Ejercicios prácticos audiovisuales a modo de pruebas:</p> <p>Actuación</p> <p>Ambientación</p> <p>Luces</p> <p>Dirección de fotografía</p> <p>Punto de Vista-Tratamiento</p> <p>Viaje de Usuario</p>	Crea maqueta audiovisual de proyecto
<p><i>PRODUCCIÓN Y GRABACIÓN DE PROYECTO AUDIOVISUAL PARA UN MEDIO DETERMINADO</i></p>	<p>PILOTO, TEASER, PROTOTIPO, OBRA. (UNA DE LOS Cuatro)</p>	<p>Finalizar un proceso de creación y de producción de obra audiovisual.</p>



17. Metodología de Enseñanza y Aprendizaje

Este curso considera diversas metodologías de enseñanza y aprendizaje para el logro de sus aprendizajes, tales como:

- SEGUIMIENTO DE PROCESO, EN METODOLOGÍA DE TALLER
- CLASES EXPOSITIVAS
- INVITADOS EXPERTOS

18. Evaluación

Tipo de evaluación	Modalidad	Descripción de la evaluación	Cantidad	Porcentaje	Contenidos considerados	Resultado de aprendizaje al que contribuye	Indicadores de logros de aprendizajes
Escrito y visual	grupo	Dossier	1	25%	<ul style="list-style-type: none"> • Logline • Concepto • Formato • Sinopsis corta • Descripción de personajes • Look and feel • Contexto (histórico si procede) 	Elaborar una propuesta audiovisual. Comprensión general del medio donde se alojara el proyecto	coherencia de la propuesta.
Escrito	grupo	Guión	1	25%	Guión del piloto	Creación de la estructura y personajes de la obra	Coherencia de la obra
Audio visual	grupo	Piloto	1	50%	Capitulo 1 de la obra	Producir y grabar una obra audiovisual para un medio determinado	Calidad técnica, artística y coherencia de la obra.

19. Requisitos de Aprobación

Asistencia:

Calificación mínima: 4,0 (escala de 1,0 a 7,0)

20. Bibliografía Obligatoria (no más de 5 textos)

- Perlmutter, Tom (2014). The Interactive Documentary a Transformative Art Form. Option Politiques.
- Fajnzylber, Víctor (2013). La imagen táctil, de la estereoscopia fotográfica al cine tridimensional. Editorial Fondo de Cultura Económica, México.
- Irigaray Fernando y Lovato Anahí (2015). Producciones Transmedia de No Ficción. Análisis, experiencia y tecnologías. UNR EDITORA, Argentina.
- Laura Cortés-Selva (2016). En busca del VR Cinema. Del cine proto-inmersivo al cine inmersivo. Publicado en Revista Discursos fotográficos, Universidad Estatal de Londrina, Brasil.

21. Bibliografía Complementaria

- Petros Losifidis. (2007). The public television in the digital Era. Pulgrave Macmillan, UK
- Agustín Rubio Alcózer (2006). La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos. Tesis doctoral, Universidad Jaume I, España.
- Julia Cage. (2019) Salvar los medios de comunicación. Editorial Anagrama, España - MIT Docubase Lab:
<http://docubase.mit.edu/>
- I-docs: Interrogating the field of Interactive Documentary: <http://i-docs.org/> - <https://immerse.news/>

22. Recursos web

<https://www.invisionapp.com/>- prototipado rápido de diseño

<https://sites.google.com/>- sitios web



<http://es.wix.com>- sitios web

<http://shorthand.com/>- web multimedia <https://studio.helloeko.com/>- video interactivo

<https://www.wondavr.com>- video 360

<https://studio.hpreveal.com/landing> - Realidad Aumentada <https://www.reach.love/>- web colaborativa para
Captura volumétrica

<https://vrroom.buzz/> - web sobre realidad virtual y tecnologías inmersivas

<https://culturevr.fr/en/> - web sobre realidad virtual y tecnologías en Francia

23. Filmografías.

[Notes on Blindness](#)- Vr y largometraje

[The Waiting Room](#)- Vr y cortometraje The Guardian

[4 Feet, Blind Date](#)- [VR Do Not Track](#)- serie web interactiva

[Alma a Tale of Violence](#)- doc interactivo

[A Journal of Insomnia](#)- doc interactivo

[The Enemy](#)- realidad virtual y realidad aumentada

<https://vrtov.com/>- proyectos de Chileno Oscar Raby VR

<https://www.with.in/>- empresas VR reconocida en USA e internacionalmente