



PROGRAMA DE CURSO

1. Nombre de la actividad curricular

TALLER DE MEDIOS I

2. Nombre de la actividad curricular en inglés

3. Código: CYTVI26

4. Carrera: Cine y TV

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

Escuela de Cine y TV

6. Área de Formación: Especializada

7. Carácter: Obligatorio

8. Semestre: VII

9. Año: 2023

10. Número de créditos SCT – Chile: 9

11. Horas de trabajo:

Presencial: 3

No presencial: 10,5

12. Requisitos: Taller Documental II

13. Propósito general del curso:

Este curso tiene como propósito que los estudiantes comprendan diversos medios audiovisuales, sus formatos, contenidos, modelos de gestión y pantallas de distribución con la finalidad de que puedan diseñar y producir contenidos audiovisuales para distintos medios.

Se relaciona curricularmente con los cursos de Taller y aporta Taller de Medios II.

Contribuye al perfil de egreso del Realizador de Cine y Televisión a construir relatos audiovisuales en 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, valorizar y resguardar el patrimonio, y contribuir al desarrollo de la creación y reflexión en el campo audiovisual.

14. Competencias y Subcompetencias a las que contribuye el curso

Ámbito: Creación

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.
- Capacidad Crítica.

15. Resultados de Aprendizaje



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

- Analizar críticamente los contenidos de medios masivos y propios y sus audiencias.
- Diseñar contenidos audiovisuales para distintos medios.
- Identificar 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
GÉNEROS Y FORMATOS	GÉNEROS (drama, comedia, policial, thriller, melodrama, documental, otros) FORMATOS (largometraje unitario, series, miniserias, teleseries) PÚBLICOS	Aplica conceptos. Identifica formatos y tipos de géneros. Reconoce distintas audiencias.
MEDIOS Y VENTANAS DE DISTRIBUCIÓN	- TELEVISIÓN ABIERTA (Televisión digital terrestre, canales generalistas) - TELEVISIÓN POR CABLE - TELEVISIÓN COMUNITARIA - OTT (Over the top) (Netflix – Amazon - Ondamedia - Disney Plus) - PLATAFORMAS STREAMING y/o MOTORES DE BÚSQUEDA (Youtube) - WEB - CELULARES - TEATRICAL (Cines) - VR/AR - videojuegos narrativos	Identifica los tipos de medios y ventanas de distribución.



<p><i>Desarrollo y presentación de proyecto</i></p>	<ul style="list-style-type: none">- Ideación inicial.- Investigación.- Escritura y desarrollo de proyecto.- Dossier de proyecto y presentación (pitch).	<p>Organiza y da coherencia interna a su propuesta de contenido, considerando formato, género, medio y ventanas de distribución.</p>
---	--	--

17. Metodología de Enseñanza y Aprendizaje

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

- CLASES EXPOSITIVAS
- INVITADOS EXPERTOS
- EJERCICIOS DE APLICACIÓN DE CONTENIDOS DE CLASES
- VISIONADOS

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	Individual	Análisis de una obra	1	10%	Unidad 1	Analizar críticamente los contenidos de medios masivos y propios y sus audiencias para diseñar formatos y contenidos.	Investiga los tipos de obras y pantallas en relación a su pertinencia al medio.
Escrito	Grupal	Comparar dos ventanas de exhibición	1	30%	Unidad 1	Analizar críticamente los contenidos de medios masivos y propios y sus audiencias para diseñar formatos y contenidos. Comprender en qué medio habita mejor su proyecto audiovisual para ser presentado en el ámbito laboral y profesional.	Aplica conceptos. Investiga los tipos de pantallas. Define formatos y tipos de géneros.
Escrito y Audiovisual	Grupal	Dossier de presentación de proyecto y/o ejercicio de realización/creación (según sección)	1	30%	Unidad 2	Comprender en qué medio habita mejor su proyecto audiovisual para ser presentado en el ámbito laboral y profesional. propuestas audiovisuales de distintas pantallas, formatos y públicos para aportar contenidos	Define tipos de públicos. Organiza y da coherencia interna a su propuesta de contenido/ público/ pantalla.



						pertinentes a la realidad de los medios.	
Escrito	Grupal	Guión capítulo 1 y/o ejercicio de realización/ creación (según sección)	1	30%	Unidad 3	Elaborar propuestas audiovisuales de distintas pantallas, formatos y públicos para aportar contenidos pertinentes a la realidad de los medios.	Crea propuesta audiovisual.
Presentación oral y maqueta audiovisual	Grupal (examen)	Presentación oral de proyectos	1	30% de nota final	Todas las unidades.	Elaborar propuestas audiovisuales de distintas pantallas, formatos y públicos para aportar contenidos pertinentes a la realidad de los medios.	Crea propuesta audiovisual.

19. Requisitos de Aprobación

Asistencia: 75%

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

20. Bibliografía obligatoria.

21. Bibliografía Complementaria

- Petros Losifidis. The public television in the digital era.
- Julia Cage. Salvar los medios de comunicación
- Lev Manovich. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación
- Chile en las Series de Televisión. Javier Mateos y Gloria Ochoa
- Series documentales chilenas: Su hora de salir al mundo
- <https://www.chiledoc.cl/series-documentales-chilenas-su-vida-fuera-de-la-casa-materna/>
- Guía Chiledoc: las rutas del documental
Dossier Interactividad y Crossmedia. Páginas 141 - 175
<https://ccdoc.cl/documentos/>

22. Recursos web.



- Chiledoc (web de la marca que reúne al sector documental chileno)
- <https://www.chiledoc.cl/>
- CCDoc - Corporación Chilena del Documental
<https://ccdoc.cl/>
- MIT Docubase Lab: <http://docubase.mit.edu/>
- I-docs: Interrogating the field of Interactive Documentary: <http://i-docs.org/>
- National Film Board of Canada - sección interactiva: <https://www.nfb.ca/interactive/>

Herramientas:

- Studio Eko <https://studio.helloeko.com->

video interactivo

- Twine <https://twinery.org/>

herramienta de código abierto para contar historias interactivas y no lineales

- RPG Maker <https://www.rpgmakerweb.com/>

Fácil herramienta de creación de videojuegos RPG

- Unity <https://unity.com/> y Unreal <https://www.unrealengine.com/>

Motor de videojuegos (creación)

- Meta Spark Studio <https://sparkar.facebook.com/ar-studio/>

Creación de filtros de realidad aumentada (filtros de Instagram)

- Spatial <https://www.spatial.io/> y VRChat <https://hello.vrchat.com/>

Plataforma para crear y compartir en mundos virtuales online

- RunwayML <https://runwayml.com/>

Plataforma hecha por y para artistas para utilizar machine learning (inteligencia artificial) en la generación de contenido audiovisual

23. Filmografías.