

PROGRAMA DE CURSO		
1. Nombre de la actividad curricular <i>Proyecto de Título</i>		
2. Nombre de la actividad curricular en inglés <i>Final Project Development</i>		
3. Carrera: Cine y Televisión		
4. Área de formación: Ámbito Creción; Línea de formación especializada.		
5. Carácter: Obligatorio		
6. Semestre: Noveno		
7. Número de créditos SCT – Chile: 15 <i>1 SCT-Chile representa entre 24 a 31 horas de trabajo académico.</i>		
8. Horas de trabajo semanal	Presencial: 5	No presencial: 15
9. Propósito general del curso: Este curso pertenece a la última etapa en la Línea de Taller de la malla curricular de la carrera de Cine y Tv, que se compone por los cursos “Proyecto de título” y “Obra de título”, conducentes a la titulación del estudiante. Ambos “consideran el diseño y la realización de una obra de titulación, y su presentación ante una Comisión Examinadora establecida para este fin” (Art. 14, D.E. N° 006157, 2022, que modifica el D.U. N° 0036349, 2016). “Durante el curso Proyecto de título los/as estudiantes realizarán el diseño, investigación y preparación de la obra de titulación a realizar” (Ibíd.). Esta puede ser una obra audiovisual o escrita; para mayor información recurrir al Protocolo Complementario de Titulación, según el reglamento que señala que “La definición específica de Obra de Titulación, así como sus características técnicas de extensión, formato, género y soporte, podrá ser revisada y actualizada por la Dirección de la Escuela y el comité académico, y consignada en un protocolo complementario” (Ibíd). Además de clases lectivas y reuniones, la distribución de las horas destinadas al desarrollo de este curso, incluye el diseño y la preparación de proyectos presentados por estudiantes para la selección inicial, el proceso de evaluación y selección de proyectos, la conformación de grupos y el emparejamiento con profesores guía, así como también una jornada de cierre donde todos los proyectos presentarán sus avances ante docentes y pares. Las fechas de estas actividades son: a. Envío de postulación para Pre-selección de proyectos: primera semana de clases del noveno semestre b. Pre-selección: segunda semana de clases del noveno semestre.		

- c. Presentación Final Para Selección: **tercera semana** del noveno semestre.
- d. Selección y asignación de profesores guías: **cuarta semana** de clases del noveno semestre.
- e. Conformación de Equipos de Trabajo: **cuarta semana** de clases del noveno semestre.
- f. Desarrollo de proyectos: durante el noveno semestre hasta el momento en que la profesora o profesor guía estime que puede pasar a la siguiente etapa.
- g. Presentación pública del desarrollo del proyecto: al cierre del **noveno semestre**.

10. Competencias y sub-competencias a las que contribuye el curso

Aquellos grupos que desarrollen proyectos de obras audiovisuales, se contemplan las siguientes competencias del Ámbito de la creación:

I. Ámbito Creación

Competencias y sub-competencias.

- 1.- Producir obras audiovisuales de ficción y no ficción que interpelen la realidad, construyan mundos y produzcan sentido en el contexto contemporáneo del arte, el cine, la televisión y otros medios de comunicación.
 - 1.1.- Estructurar relatos en lenguaje audiovisual que hagan emerger una nueva mirada sobre lo biográfico, lo social y lo político.
 - 1.2.- Crear, seleccionar y aplicar estrategias narrativas en función de los objetivos particulares de cada proyecto audiovisual.
 - 1.3.- Entender la dinámica de la producción audiovisual contemporánea y su inserción e impacto en los distintos contextos de difusión y distribución.
2. Experimentar con el lenguaje audiovisual explorando los límites y posibilidades de su materia y estructura, en procesos colaborativos productores de conocimiento.
 - 2.1.- Explorar y comprender los nuevos formatos audiovisuales y las estrategias narrativas que de ellos se derivan.
 - 2.2.- Desarrollar y ejercitar la creatividad y capacidad de invención, entendiéndolas como frutos de una práctica constante, personal o colectiva.
 - 2.3.- Conocer, a través de la práctica y la experimentación, la gramática del lenguaje audiovisual en su carácter dinámico.
3. Utilizar tecnologías y técnicas en procesos de producción propios de la creación audiovisual, manteniéndose actualizado a través de una constante revisión y diálogo con el contexto internacional, nacional y latinoamericano.
 - 3.1.- Realizar el registro, edición y post producción de materiales audiovisuales a nivel autónomo
 - 3.2.- Liderar y participar en equipos de artistas y técnicos audiovisuales para desarrollar proyectos desde su escritura hasta su exhibición.
 - 3.3.- Actualizar de manera constante y relevante los conocimientos sobre innovaciones en tecnologías y técnicas audiovisuales
4. Articular la reflexión e investigación teórica con la operación artística como partes inseparables de los procesos de creación audiovisual.

4.1.- Desarrollar proyectos en los que se articule metodológicamente la investigación teórica con la experimentación en obra.

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

Aquellos grupos que desarrollen proyectos de investigación y proyectos de investigación en obra, contemplarán las siguientes competencias propias del Ámbito Investigación (II)

II. Ámbito Investigación

Competencias y sub-competencias

1. Realizar investigaciones teóricas que formulen preguntas relevantes al campo audiovisual, aplicando metodologías pertinentes provenientes de distintas áreas del conocimiento.

1.1.- Proponer preguntas de investigación, de articulación coherente, acerca de las distintas dimensiones del campo audiovisual.

1.2.- Integrar distintas aproximaciones teóricas, debates y dimensiones relevantes para el campo de la visualidad, la audiovisibilidad y la comunicación.

1.3.- Aplicar metodologías provenientes de distintos marcos conceptuales relacionados con el estudio de la visualidad, audiovisibilidad y comunicación en proyectos de investigación.

2. Realizar obras audiovisuales que al igual que las investigaciones de carácter teórico, generen conocimiento y reflexión que cuestionen los horizontes del campo.

2.1.- Reconocer los distintos géneros cinematográficos, formatos audiovisuales y soportes, comprendiendo los debates actuales en torno a sus fronteras, hibridajes y posibles proyecciones.

2.2.- Formular preguntas o puntos de vista que, desde el lenguaje audiovisual, generen obras capaces de proponer nuevas perspectivas en diversas áreas del conocimiento.

2.3.- Interrelacionar conceptos teóricos y su puesta en escena en una narración audiovisual.

3. Diseñar y desarrollar métodos y procesos de investigación aplicados a la articulación de una narración audiovisual.

3.1. Identificar metodologías de investigación para ser aplicadas en la realización de una obra audiovisual, coherentes a la naturaleza del proyecto y los alcances que ésta persigue.

3.2 Diseñar y desarrollar las etapas correspondientes a un proceso de investigación vinculado estrechamente con la narración audiovisual.

Aquellos grupos que desarrollen proyectos de investigación, podrían contemplar las siguientes competencias propias del Ámbito Comunicación (III)

III. Ámbito Comunicación

Competencias y Sub-competencias

1.- Analizar objetos culturales audiovisuales y sus modos de circulación y recepción, para comprender la forma en que se relacionan con lo social, lo político y lo estético.

- 1.1.- Reconocer la estructura y los modelos de significación de los objetos culturales audiovisuales en relación con lo contemporáneo y sus contextos.
- 1.2.- Analizar desde la comunicación audiovisual los modos de circulación y recepción de los objetos culturales.
- 1.3.- Relacionar los modelos de pensamiento sobre la visualidad con la producción de imágenes e identificar las formas y procesos que los caracterizan.
- 2.- Analizar los procesos de articulación y significación del lenguaje audiovisual en su inscripción social y cultural, desde un enfoque interdisciplinario.
- 2.1.- Identificar los componentes fundamentales del lenguaje audiovisual en función de sus operaciones y modelos.
- 2.2.- Comprender las relaciones y vínculos entre los estudios de la comunicación, el cine y la televisión.
- 2.3.- Aplicar saberes interdisciplinarios a los problemas y temas que conforman la cultura y la comunicación audiovisual.
- 3.- Interpretar y definir las transformaciones y relaciones entre cambios tecnológicos, estructuras narrativas y sistemas de visualidad.
- 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.

Aquellos grupos que desarrollen proyectos de obras audiovisuales, se contemplan las siguientes competencias del Ámbito de Gestión:

IV. Ámbito Gestión

Competencias y subcompetencias específicas

- 2.2.- Construir estrategias de financiamiento que las hagan posible, acorde con las fuentes disponibles y en coherencia con la envergadura de la iniciativa
- 3.- Estructurar y liderar equipos de trabajo atingente requeridos para la articulación de proyectos específicos.
- 3.1.- Organizar equipos de trabajo asignando tareas de manera realista y controlando su cumplimiento oportuno.
- 3.2.- Saber aplicar las leyes de contratación de trabajadores de artes y espectáculos de manera pertinente.

11. Resultados de aprendizaje

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

Construir relatos audiovisuales en distintos géneros, medios y soportes, a través de un proceso colaborativo, autónomo y crítico donde confluyen diversas perspectivas autorales.

Innovar y experimentar en el lenguaje, y/o valorizar y resguardar el patrimonio, y/o contribuir al desarrollo de la creación y reflexión en el campo audiovisual.

Al finalizar el curso, el (los) estudiante(s) deberán haber completado la etapa de desarrollo de la obra audiovisual, produciendo todos los materiales relevantes para esta etapa, y compartiéndolos con toda la generación en una presentación pública del desarrollo del proyecto al cierre del semestre, presentación que será evaluable como última nota parcial para el curso “Proyecto de título”.

El (los) estudiante(s) que realicen títulos en el ámbito de Investigación, deberán haber completado el diseño de la investigación, presentándolo públicamente durante la misma jornada de cierre.

12. Unidad (es) / Indicadores de aprendizajes

1. Desarrollo de Proyectos	De acuerdo a las necesidades de cada proyecto.	<i>Producción de materiales (posibles) en desarrollo de obras: argumento, escaleta, descripción de personajes, guion, storyboard, guion técnico, propuestas por departamento (fotografía, sonido), carpeta de arte, diseño de producción, desgloses, plan de rodaje, presupuesto detallado, plan de financiamiento, búsqueda de financiamiento, scouting de locaciones, casting, cronograma de producción, visitas técnicas, ensayo, modo-board, modo-teaser, etc.</i> <i>Producción de materiales posibles en investigación: abstract, pregunta de investigación, marco teórico, cronograma, hipótesis, lecturas y bibliografía, corpus, diseño de trabajo, escritura, visionados, diseño de herramientas analíticas, etc.</i>
----------------------------	--	---

13. Metodología de enseñanza y aprendizaje

A definir por cada profesor, de acuerdo a las necesidades inherentes de cada proyecto. El curso tiene un carácter semanal.

14. Evaluaciones

A definir por cada profesor, de acuerdo a las necesidades inherentes de cada proyecto. Deberán ser 3 evaluaciones parciales, incluyendo la nota por la presentación pública de los resultados del proceso.

15. Requisitos:

Para poder cursar “Proyecto de título” es requisito haber aprobado toda la línea de taller de la malla curricular (Taller de Realización I y II, Taller de ficción I y II, Taller documental I y II, y Taller de Medios I y II).

Nota mínima de presentación a examen: 4.0

Nota mínima de aprobación examen: 4.0

Asistencia mínima: 75% Asistencia mínima para los cursos de Formación Especializada de carácter teórico- práctico, es decir los de la Línea de Talleres y Técnicas y Estéticas, así como a las Actividades de Titulación (Art. 7, D.U. N° 0036349, 2016)

16. Bibliografía obligatoria

A definir por cada profesor, de acuerdo a las necesidades inherentes de cada proyecto.