

Universidad Nacional de Quilmes
Escuela Universitaria de Artes
Programa Regular – Cursos Presenciales

CARRERA/S:	Tecnicatura en Producción Digital y Licenciatura en Artes Digitales
AÑO:	2020
ASIGNATURA:	Producción Audiovisual para Redes Sociales
DOCENTE:	Néstor Luis González
CARGA HORARIA:	4 horas áulicas+ 1 extra áulica
CRÉDITOS:	10 créditos
TIPO DE ASIGNATURA:	Teórico- Práctica
PRESENTACIÓN Y OBJETIVOS:	
El propósito del curso es presentar núcleos conceptuales que permitan reconocer el flujo de trabajo en la realización audiovisual destinada específicamente a redes sociales, utilizando herramientas disponibles en la web 2.0. - Adquirir el conocimiento del proceso de realización audiovisual, reconociendo las etapas y su vinculación con las redes sociales. - Reconocer las lógicas de producción, publicación, promoción y los tipos de contenidos de las RRSS más utilizadas. -Desarrollar las habilidades para realizar y producir audiovisuales de manera colaborativa y promocionarlos en RRSS. -Estimular la creatividad, la realización y la búsqueda de identidad audiovisual por parte de los realizadores utilizando tecnologías emergentes y dispositivos móviles.	
CONTENIDOS MÍNIMOS:	
Plan de estudios 2015: Resolución CS 460/15 - Plataformas y aplicaciones Web 2.0 para el desarrollo de Redes Sociales. La estética audiovisual digital. El relato interactivo. YouTube, Yahoo, Google, Facebook y otras redes. Sus lógicas de producción y su articulación con los	

medios tradicionales. La producción de contenidos para redes sociales. La información, ficción, entretenimiento. Estrategias comerciales y publicitarias.
CONTENIDOS TEMÁTICOS O UNIDADES:
Unidad 1: La galaxia internet. De la web 1.0 a la web social. La Comunicación Digital Interactiva. Características de los Contenidos Digitales. Los públicos, géneros y formatos. Unidad 2: Redes sociales. Herramientas y/o aplicaciones 2.0 para crear y gestionar RRSS. Flujo de trabajo en la realización audiovisual para redes sociales. Creación de Contenidos Digitales. Etapas de proceso para la producción audiovisual para redes sociales. Estrategias de promoción de contenidos en redes sociales. Unidad 3: Nuevas pantallas, usos y formatos. Multimedia y transmedia. Webseries como formato emergente. Nuevas formas de contar historias con Realidad Virtual, Realidad Aumentada y video 360° Unidad 4: Lógicas de producción, publicación, promoción en RRSS y su articulación con los medios tradicionales. Derechos de autor. Licencias. Copyright, Copyleft. Distribución y promoción de proyectos audiovisuales: El calendario editorial.
MODALIDAD DE EVALUACIÓN:
Según el régimen de estudio vigente aprobado por la Universidad Nacional de Quilmes según Resolución (CS): 201/18. Capítulo II: Evaluación y Acreditación http://www.unq.edu.ar/advf/documentos/5bbb4416f0cdd.pdf
Los estudiantes deberán realizar el 100% de las actividades obligatorias. Una instancia individual parcial obligatoria que consiste en la realización de un videominuto y un ensayo personal sobre los temas abordados en las unidades 1 y 2 de la asignatura y otra instancia parcial obligatoria en grupos, donde se realizará una producción destinada a RRSS (video Mashup, serie, videoclip, etc). Por último, el trabajo práctico final obligatorio es una producción audiovisual para redes sociales que consta de una carpeta de presentación de proyecto, la producción audiovisual terminada, publicada online y promociada en redes sociales. Todas las instancias tienen una calificación, y a fin de cuatrimestre una calificación final que debe superar los 7 puntos y de un mínimo de 6 puntos en cada una de ellas.

Los estudiantes que obtengan de un mínimo de 4 puntos en cada instancia parcial se realizará un examen integrador como estipula el Régimen de Estudios, Resolución (CS) 201/18

Los alumnos que obtienen un mínimo de 4 puntos en cada una de las instancias parciales de evaluación y no hubieran aprobado el examen integrador mencionado, o hubieran estado ausentes en el mismo, deberán rendir un nuevo examen integrador que se administrara en un lapso que no superara el cierre de actas del siguiente cuatrimestre. El Departamento respectivo designara a un profesor del área, quien integrará con el profesor a cargo del curso, la mesa evaluadora de este nuevo examen integrador.

Se garantizará que los alumnos tengan al menos una instancia parcial de recuperación.

BIBLIOGRAFIA OBLIGATORIA:

Unidad 1

CASTELLS, Manuel (2001). "La galaxia internet: reflexiones sobre internet, empresa y sociedad". Madrid: Areté. Pag 15 a 22

COBO ROMANÍ, C.; PARDO KUKLINSKI, H. (2007) Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food [en línea] Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic. Flacso México. Barcelona / México DF. <disponible en www.oei.es/tic/planeta_web2.pdf>

THE OPEN UNIVERSITY; BBC. (2010). "La revolución virtual" disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=3d61dg07OrY>

Unidad 2

CAMUS, J; (2009). "Tienes 5 segundos". Disponible en www.tienes5segundos.cl

PISCITELLI, A; ADAIME, I; BINDER, I (2010). "El Proyecto Facebook y la posuniversidad. Sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje". Ed. Planeta. Barcelona. <Disponible en https://www.fundaciontelefonica.com/artes_cultura/publicaciones-listado/paginaitem-publicaciones/itempubli/4/>

NOGUERA VIVO, J.M. (2013). "Redes sociales móviles y contenido generado por el usuario". En Aguado, J., Feijóo, C., y Martínez, I. La comunicación móvil. Hacia un nuevo ecosistema digital. Barcelona: Editorial Gedisa. Cap. 9 (P. 90-102)

Unidad 3

SCOLARI, Carlos Alberto (2013). Narrativas Transmedia: cuando todos los medios cuentan. Deusto s.a. ediciones. SCOLARI, C. (2013). "¿Qué son las narrativas transmedia?". En Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan. (1º ed.). Barcelona: Deusto. 6 Cap.1 (P. 1-38). Disponible en:

<http://www.fadu.edu.uy/esteticadisenoii/files/2013/05/119756745-1r-Capitulo-Narrativas-Transmedia.pdf>

Unidad 4

LIPPENHOLTZ, B. "La realidad aumentada. Educación e inmersión. Una buena dupla para reflexionar sobre las posibilidades de las nuevas tecnologías". Disponible en: <http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/inclusion-digital/larealidadaumentada-educacio.php>

MORALES MORANTE, F; HERNANDEZ, P. (2014). La webserie: convergencias y divergencias de un formato emergente de la narrativa en Red. Universidad Autónoma de Barcelona.

SUAREZ BONILLA, S (2010). "Gramáticas audiovisuales para plataformas celulares". Universidad de Cali.

Aplicaciones

Quiver: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.puteko.colarmix>

CamonApp: <https://www.camonapp.com/>

InkHunter: <https://inkhunter.tattoo/>

Holapex: <https://holapex.com/>

WallaMe: <http://walla.me/>

Augmented Class: <http://augmentedreality.education/>

HP Reveal: <https://www.hpreveal.com/>

BIBLIOGRAFIA DE CONSULTA:

Unidad 1

MUROLO, NORBERTO LEONARDO (2009). "Nuevas pantallas frente al concepto de televisión. Un recorrido por usos y formatos". XIII Jornadas de Investigadores en Comunicación, "Itinerarios de la Comunicación, ¿Una construcción posible?", San Luis, Argentina.

LE CORNU, A. y WHITE, D. (2013). Visitantes y Residentes: Una nueva tipología para el usuario digital. 1º Ed. [ebook] p.4. Disponible en: http://ciiepatagones.com.ar/sitio/wp-content/uploads/2013/02/VisitantesyResidente-una-nueva-tipolog%C3%ADa-para-el-usuario-digital-.D.White_-

Unidad 2

AGUADO, J., FEIJÓO, C., y MARTÍNEZ, I. (2013). "La comunicación móvil. Hacia un nuevo ecosistema digital". Barcelona: Editorial Gedisa.

Unidad 3

RINCÓN, Omar (2006), "Narrativas mediáticas", Gedisa, Barcelona.

RIGO, Marisa Natalia. (2010) "Televisión e Internet: análisis de la producción de sentidos sobre estos medios de comunicación otorgados por jóvenes universitarios de la ciudad de La Plata". Congreso de Comunicación Alternativa: Medios Estados y Política. COMEP. Universidad Nacional de La Plata.

SCOLARI, Carlos (2008). "Hipermediaciones, Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva". Gedisa, Barcelona, pag. 87-100.

VERÓN, Eliseo (2001), "El cuerpo de las imágenes", Norma, Bogotá.

Unidad 4

DELGADO, R; PARRA, N. y NÚÑEZ, P. (2013). AR-Learning: libro interactivo basado en realidad aumentada con aplicación a la enseñanza. Tejuelo. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5385923>



Ileana Matiasich

Firma y Aclaración:
Director de carrera



Néstor Luis González
Docente