

**Universidad Nacional de Quilmes
Escuela Universitaria de Artes
Programa Libre**

CARRERA/S:	Tecnicatura Universitaria en Producción Digital y Licenciatura en Artes Digitales
AÑO:	2020
ASIGNATURA:	Producción Audiovisual para Redes Sociales
CRÉDITOS:	10 créditos
TIPO DE ASIGNATURA:	Teórico- Práctica
PRESENTACIÓN Y OBJETIVOS:	
<p>Presentar núcleos conceptuales que permitan reconocer el flujo de trabajo en la realización audiovisual destinada a redes sociales, utilizando herramientas accesibles en la web.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adquirir el conocimiento del proceso de realización audiovisual específico para redes sociales - Desarrollar las habilidades para realizar y producir audiovisuales de manera colaborativa en equipo con la lógica de producción para redes sociales y consumo en dispositivos fijos y móviles. - Estimular la creatividad, la realización y la búsqueda de identidad audiovisual por parte de los realizadores - Buscar la experiencia de índole profesional en todas las etapas del proceso de producción para redes sociales que permita su desarrollo específico para el mundo laboral 	
CONTENIDOS MÍNIMOS:	
<p>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.</p>	

CONTENIDOS TEMÁTICOS O UNIDADES:

Unidad 1:

La web 2.0. La galaxia internet. De la web a la interactividad. La Comunicación Digital Interactiva. Características de los Contenidos Digitales. Los públicos, géneros y formatos.

Unidad 2: Herramientas y/o aplicaciones. Flujo de trabajo en la realización audiovisual. 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 y Realidad Aumentada y video 360°.

Unidad 4: Lógicas de producción para plataformas móviles y su articulación con los medios tradicionales. La no-ficción en la web. Lógicas de producción para distintas redes sociales. *Derechos de autor. Licencias. Copyright, Copyleft. Distribución y realización de proyectos.*

MODALIDAD DE EVALUACIÓN:

El sistema de aprobación de la asignatura se rige por la normativa detallada en la Resolución del Consejo Superior de la Universidad Nacional de Quilmes (**RSC 201/18**). **Capítulo II: Evaluación y Acreditación**

<http://www.unq.edu.ar/advf/documentos/5bbb4416f0cdd.pdf>

30 días antes de la fecha designada para el examen final libre el/la estudiante deberá contactar al profesor de la asignatura quien le dará la consigna de un trabajo práctico integral audiovisual en redes sociales que deberá presentar en el momento del examen. La evaluación constará de dos partes: En primer lugar la presentación y defensa del trabajo práctico integral. Inmediatamente será evaluado y calificado. Deberá aprobarse con una calificación no menor a 7 (siete) para tener la posibilidad de pasar a la segunda instancia del examen que será oral y también será calificada. Para aprobar el examen libre deberá recibir una calificación promedio entre las dos instancias no menor a 7 (siete).

Link a la carpeta con bibliografía obligatoria

<https://drive.google.com/drive/folders/1D2cs0b0aqVVSIBoizWUCS4OqqnWiIYIH?usp=sharing>

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/artecultura/publicaciones-listado/pagina-item-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/estetica-disenoii/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/la-realidad-aumentada-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.

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/Visitantes-yResidente-una-nueva-tipolog%C3%ADa-para-el-usuario-digital-.D.White_-

Módulo 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