



Unidad 1: Diseño de Proyecto

Equipo técnico. Roles de la industria audiovisual y sus características. Idea germen. Idea rectora. Diferencias entre el Cine documental y Cine de ficción. La tesis. La lógica del conflicto en la narración. El guion y la narrativa audiovisual. Propuestas estéticas departamentales (Dirección de Fotografía, Dir. de Arte, Sonido y Montaje). Guion técnico. Desglose de producción.

Unidad 2: La Preproducción

Presupuesto parcial por departamento y general del proyecto. Sindicatos de la industria y federaciones de profesionales. Escalas salariales. Planillas de cálculo y presentación de informes. Storyboard. Casting de actores. Selección y prueba de entrevistados. Búsqueda de locaciones. Diseño de decorados y escenografía. Ensayos con actores. Pruebas de cámara. Pruebas de maquillaje y vestuario. Pruebas de sonidos. Búsqueda y presentación de material de referencia (películas, fotografías, dibujos, música, Fx, etc). Plan de rodaje. Planillaje.

Unidad 3: La Producción

El rodaje. Organización y ejecución de todo lo acordado durante las etapas anteriores. Coordinación grupal. Construcción de escenografía. Selección, adquisición y confección de vestuario. Citación de actores. Grabación discontinua. Claqueta. Racord y Continuidad. Escena, plano, toma. Iluminación. Técnicas de cámara. Soportes de grabación. Diferentes tipos de Micrófonos. Grabación de audio. El material crudo. Edición de off-line para presentaciones parciales.

Unidad 4: La Postproducción

El Crudo (material rodado). Procesos de corrección de la imagen (color, definición, saturación) Técnicas de montaje. Cortes de toma, transiciones, efectos visuales, intervención del cuadro. Diseño de la Banda Sonora (música, sonido ambiente, efectos especiales y voz). Edición final del video. Créditos. Difusión y publicidad. Exhibición y distribución.

Bibliografía.

- Fragmentos de "El guion" – Robert McKee – Editorial Alba Minus.
- Portal SICA APMA - Sindicato de la Industria Cinematográfica Argentina.
- "The OCR guide to Storyboards" Oxford Cambridge and RSA
- "Manual básico de video para la comunicación y el periodismo de ciencia" – Leonor Solís, Mayra Magaña, Hernán Muñoz - Universidad Nacional Autónoma de México.
- Artículo "Formatos de video" del portal Tecnología + Informática.

FUNDAMENTACIÓN:

En el marco del diseño, planificación y realización de un producto determinado, la materia busca hacer transitar a los alumnos por las distintas fases de un proyecto. Resulta importante que frente a los retos que presenta el mundo laboral y los nuevos desafíos profesionales a los que se enfrentarán, sumen experiencia en la construcción una obra, cultivando un espíritu emprendedor y colaborativo con sus pares. Dentro de la contención que brinda la institución educativa podemos y debemos ofrecer un espacio seguro para que los alumnos formulen ideas, discutan la mejor manera de llevarlas a cabo, lleguen a acuerdos superadores, transformen pensamientos en acciones y acciones en productos, y en el camino sumen experiencias que aporten a su desarrollo individual y social.

En este caso, se ha escogido el tratamiento de una producción audiovisual, fundamentalmente, porque nos provee la chance de explorar diferentes enfoques. Por sus características, es un pretexto magnífico para lograr una mirada integradora de distintas problemáticas: La gestación de una idea, las diferentes líneas estéticas del diseño, la escasez de recursos, la organización para ganarlos, la necesidad de un pensamiento económico, utilización de la técnica y la tecnología, la elección de los procedimientos adecuados, las especializaciones del trabajo, la coordinación de un grupo, la importancia de una búsqueda artística y original, la valoración del trabajo propio y ajeno y la concreción efectiva de la obra. Es importante que aquello que los alumnos se propongan, no quede allí en su imaginario, sino que puedan desarrollarlo y acabe por producirse. Que se cumpla el arduo, aunque virtuoso ciclo: de la idea a la obra.

Es también la intención de la materia dar a conocer las diferentes profesiones y oficios, que sirva de muestrario de posibles opciones dentro del ámbito laboral. Por último, pero no menos importante, la puesta en marcha del proyecto debe valer no únicamente por el resultado, sino por la experiencia del proceso. Un conocimiento heurístico que brinde a los alumnos saber y experiencia a fin de sumar ambiciones y expectativas profesionales y laborales hacia el futuro.

OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:

- Promover la utilización de la organización como valor fundamental para encarar y desarrollar proyectos.
- Propiciar situaciones de debate y transmisión de ideas para llegar a acuerdos superadores.
- Establecer un pensamiento crítico en el análisis de las propuestas.
- Reconocer la importancia de la responsabilidad individual frente a las necesidades del equipo.
- Poner en valor las formas democráticas para promover, desarrollar y concretar proyectos.
- Aprender las facultades específicas de un rol y a partir de la interacción con el equipo, conocer también las funciones de las demás tareas.
- Favorecer la iniciativa personal y cultivar la creatividad, sobre todo cuando esa fuerza interactúa con otros.
- Introducir a los diferentes trabajos profesionales de la industria audiovisual.
- Potenciar los procesos de aprendizaje, mediante el uso responsable y seguro de las redes digitales para buscar, crear, editar, publicar, compartir, colaborar y almacenar contenidos digitales.
- Introducir al pensamiento estético y simbólico del diseño y propiciar el conocimiento de las técnicas y recursos del diseño audiovisual.

- Aprender a manipular dispositivos tecnológicos que sirven a la producción audiovisual (cámara, grabadores, iluminación, programas ofimáticos, de edición, proyectores, etc)
- Planificar y realizar producciones del diseño audiovisual mediante la aplicación de técnicas, estrategias y herramientas de edición.
- Transitar a consciencia cada etapa en la progresión del desarrollo de un proyecto audiovisual (diseño, preproducción, producción y postproducción)
- Favorecer el aspecto creativo en la composición de contenidos propios y originales.
- Destacar las virtudes del trabajo colaborativo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- La evaluación es un proceso continuo y progresivo. Las calificaciones obtenidas deben ser respaldadas por la trayectoria que el alumno forjará en la cotidianidad de las clases.
- Se tomará en cuenta la entrega de tareas, participación en clase, responsabilidad y compromiso con la materia.
- La carpeta debe ser un reflejo de lo abordado en clase, por ese motivo, se pedirá la carpeta completa.
- Todo el material de estudio se encuentra en classroom.
- Periódicamente se llevarán a cabo instancias de evaluación formal con calificación numérica y conceptual:
 - Implementación de un rol individual con entregas de informes.
 - Entrega de carpeta de diseño y preproducción grupal.
 - Entregas parciales de producción.
 - Entrega final de obra completa (cortometraje).