



Unidad 1: Cine

Historia tecnológica del cine. El cinematógrafo de los hermanos Lumiere. El kinetoscopio. Cine mudo. Películas narrativas. La fundación de Hollywood. Los estudios. El Modelo de representación institucional. Las Vanguardias de los 20s. Star System. Los géneros cinematográficos. Cine sonoro. Cine color. El cine como representación visual y sonora. El espacio fílmico. El cuadro y el campo. Técnicas de profundidad. La perspectiva. Profundidad de campo. El concepto de plano.

Unidad 2: Diseño audiovisual

Introducción al diseño audiovisual. Equipamiento. Cámara. Luz. Sonido. Trípodes y steadicam. La captura de video: Encuadre. Enfoque. Planos, ángulos y movimientos de cámara. Formatos y procesos digitales. El videominuto: narrativo, videoclip, publicitario, videoarte, documental, instructivo, experimental. Técnicas de montaje. Programas de edición de video. Exhibición y distribución del material.

Unidad 3: Publicidad

Características esenciales. Funciones y tipos de publicidad. La publicidad audiovisual. Diferencias entre Publicidad y propaganda. La cadena comercial. Personalización. Tipos de medios de comunicación. Posicionamiento. Ética publicitaria. Análisis consciente y crítico de la publicidad en medios de comunicación formales y alternativos. Introducción al documental audiovisual.

Unidad 4: El mundo laboral

Impacto de las Tic en el mundo del trabajo. Trabajo del futuro. Teletrabajo, subcontratación y globalización de competencias. Difusión de tecnologías y demandas de formación. Plataformas y modelos. Primer empleo. Perfil. Curriculum vitae. El mercado laboral. Aplicaciones y páginas web para buscar trabajo. Entrevista de Trabajo.

Bibliografía.

- "Cien años de cine" – Ricardo Manetti, Oubiña, Kriger, Paladino y Valdez – La Nación Revista.
- "El Film como representación visual y sonora" de "Estética del cine" – J. Aumont, A. Bergala, M. Marie, M. Vernet – Paidós.
- "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.
- Artículo "Características de la publicidad" – Internet.
- Artículo "Conectarse para trabajar" portal del Banco Mundial – Desarrollo internacional.
- Artículo "Nuevas tecnologías y trabajos del futuro" - Luis María Scasso, - Argentina.gob.ar Consejo Económico y Social.
- "El camino hacia tu próximo empleo" - Guía del portal: Argentina.gob.ar Ministerio de Trabajo, Empleo y Seguridad Social.
- "Consejos para la entrevista de trabajo" - Guía del portal: Argentina.gob.ar Ministerio de Trabajo, Empleo y Seguridad Social.

FUNDAMENTACIÓN:

Hoy más que nunca, las tecnologías de la información y la comunicación median las relaciones entre individuos, estando presente en el ámbito de la educación, el trabajo, las relaciones familiares y sociales en general.

Es fundamental que los alumnos puedan interpretar la compleja realidad social que les toca. Que cuenten con los recursos necesarios para analizar las noticias de los medios tradicionales de comunicación a la vez que los nuevos, cada vez más vigentes como las redes sociales y las plataformas digitales, en definitiva, lo que trajo internet en su sentido más amplio. Fortalecerlos para comprender, discernir, sacar conclusiones y formar sus propias opiniones.

Para ello resulta urgente abordar el sistema de símbolos que forman al lenguaje en sus diferentes formas y brindarles a los alumnos acceso a las teorías, técnicas y herramientas de expresión del ámbito del diseño y la comunicación, para que además de comprender, puedan producir sus propios discursos alentando la participación activa en el gran juego de la comunicación en sociedad. De lo contrario, ronda siempre el poder de la influencia, la manipulación y el peligro a caer preso de la publicidad, la propaganda, la desinformación, y los intereses políticos y económicos.

Dentro del vasto universo que abarcan las TIC, la materia se enfoca en la problemática de la comunicación y el diseño. Contribuyendo a la construcción de un pensamiento estético que a la vez permita entender y participar del mundo actual generando contenidos originales, orgánicos y propios. Siempre fortaleciendo el análisis de los distintos tipos de discursos, lenguajes simbólicos, redes de comunicación, la semiología, la proliferación de la imagen, la fotografía, el diseño gráfico, la persistencia del audio y el inagotable mundo audiovisual.

Pretender un ser social, libre y democrático, que a su vez fomente el cuidado de su intimidad, nos obliga a brindarles conocimientos que ayuden al entendimiento de las distintas formas de comunicación.

OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:

- Favorecer el análisis y la comprensión de los sistemas digitales de la información y la comunicación.
- Ofrecer oportunidades para el uso de herramientas de búsqueda, colaboración y publicación en línea.
- Reconocer la importancia del rol, los impactos y los efectos de las TIC en el contexto social del estudio y el trabajo.
- Identificar el rol de las TIC en la construcción y la difusión del conocimiento.
- Introducir a la historia tecnológica del cine.
- Acceder a los principios básicos del espacio imaginario del cine.
- Estimular el pensamiento estético y simbólico del diseño y propiciar el conocimiento de las técnicas y recursos del diseño audiovisual.
- Promover el uso de herramientas, técnicas y programas de edición vinculadas al procesamiento digital de videos.
- Planificar y realizar producciones del diseño audiovisual mediante la aplicación de técnicas, estrategias y herramientas de edición.
- Favorecer el aspecto creativo en la composición de contenidos propios y originales.
- Ampliar el debate acerca de los alcances de la publicidad y fomentar un pensamiento crítico.

- Identificar y analizar los nuevos medios publicitarios y sus estrategias.
- 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.
- Reconocer la preponderancia de las plataformas digitales en la búsqueda, relación y organización dentro del ámbito laboral.
- Debatir formalmente acerca de los aspectos positivos y negativos de la virtualidad en el ámbito de la vida social.

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:
 - Evaluaciones escritas.
 - Trabajos prácticos escritos.
 - Trabajos de investigación.
 - Proyectos de diseño.