



## LDCV - Línea G

### Medios y Lenguajes

#### Objetivos LCM:

##### BÁSICO

- Experimentar con la capacidad de diseño de la banda de sonido en diálogo con la banda de imagen para la construcción de sentido.
- Conocer los paradigmas narrativos (sistema ternario, abierto, el camino del héroe, etc) que permitan proyectar sistemas complejos.
- Introducir a los estudiantes en el diseño dramático de relatos y técnicas de producción sonora y audiovisual que participen dentro del proceso proyectual.
- Comprender el manejo creativo de los medios de comunicación y expresión basados en la dualidad forma-contenido, creación audiovisual - responsabilidad social, para constituirse como profesional reflexivo.
- Sistematizar el uso de los recursos técnicos como herramientas de la actividad creativa, brindando una formación teórico- práctica integral.

##### SUPERIOR

- Profundizar el concepto de paradigmas narrativos en estructuras lineales y no lineales con diversidad de niveles de interacción, grados de autonomía y control e inmersión, dentro de las transvergencias mediáticas.
- Afianzar y desarrollar habilidades que vinculen nuevos medios y lenguajes en estructuras elásticas para la construcción de experiencias transmedia.
- Consolidar el concepto de emirec en contraposición con el de usuario y prosumidor, constituyéndose éste como performer que diseña experiencias narrativas abiertas.
- Construir desde el concepto de estructura rizomática las interfaces de Narrativa Transmedia.

Guía para la caracterización de contenidos

- Referencias:
- Prioritario / Principal
  - Secundario / Complementario
  - Profundización

LDCV - Área: **TECNOLOGIA**

Línea de Contenidos Mínimos:

**LÍNEA "G" Medios y lenguajes**

(Ej. A. Talleres de Diseño de Comunicación Visual)

Este documento brindará insumos para el momento de redactar la propuesta de cada asignatura, así un contenido que está señalado como Principal en el Ciclo Básico, deberá aparecer como insinuado en los objetivos y mencionado en los contenidos de TDCV I, TDCV II o TDCV III.

| Contenido/Noción/Concepto                                  | Ciclo Básico | Ciclo Medio | Ciclo Superior |
|--|--------------|-------------|----------------|
| ● <b>Construcción de sentido</b>                           | ✓            |             |                |
| ● <b>Paradigmas Narrativos</b>                             | ✓            |             |                |
| ● <b>Diseño dramático</b>                                  | ✓            |             |                |
| ● <b>Lenguaje de la imagen fija, secuenciada, cinética</b> | ✓            |             |                |
| ○ <b>Construcción de ciudadanía</b>                        | ✓            |             |                |
| ● <b>Estructuras elásticas</b>                             | ✓            |             |                |
| ● <b>Pensamiento Rizomático</b>                            | ✓            |             |                |
| ○ <b>Técnicas de producción audiovisual</b>                | ✓            |             |                |
| ● <b>Dicotomía Prosumido - Emirecs</b>                     |              | ✓           |                |
| ● <b>Narrativas lineales y no lineales</b>                 |              | ✓           |                |
| ● <b>Transvergenencia mediática</b>                        |              | ✓           |                |
| ● <b>Experiencias Transmedia</b>                           |              | ✓           |                |
| ● <b>Interacción / Inmersión</b>                           |              | ✓           |                |
| ○ <b>Organización de contenidos</b>                        |              | ✓           |                |
| ○ <b>Profesional reflexivo</b>                             |              | ✓           |                |
| ● <b>Realidad Virtual - Aumentada Híbrida</b>              |              | ✓           |                |



## Plan 2001 (vigente)

### Medios Expresivos Audiovisuales I

#### Objetivos:

Conocer el desarrollo progresivo de los fundamentos del diseño de los productos audiovisuales.

Distinguir las propiedades formales y las dimensiones sobre las que se crea el producto cinético audiovisual (espacio, tiempo, movimiento, sonido).

Familiarizar al alumno con los elementos y procedimientos propios de la narración audiovisual.

Reconocer las crecientes posibilidades de integración del diseño gráfico en la realización del cine, video, televisión y multimedia electrónicos.

Desarrollar una fundada actitud crítica sobre los productos y la realidad de los medios masivos de comunicación audiovisual.

Ejercitar permanentemente la capacidad de análisis del fenómeno comunicacional, distinguiendo niveles de sentido en las realizaciones y productos propuestos por la cátedra.

#### Contenidos:

Origen, características y desarrollo de los medios expresivos audiovisuales tradicionales. Cine, televisión, video. De la fotografía a la imagen cinética Reconocimiento de los elementos formales constitutivos de cada uno. Aspectos socio-económicos, industriales y artísticos.

La dimensión sonora. Influencia del sonido sobre la percepción de la imagen. Integración palabra imagen.

La relación espacio tiempo. El lenguaje audiovisual. La forma del contenido. Procedimientos narrativos. Concepto de montaje y ritmo. Atributos de los diferentes géneros El diseño gráfico en movimiento. Nociones sobre animación y multimedia. Rol del diseño gráfico en las estrategias de producción y realización.

### Medios Expresivos Audiovisuales II

#### Objetivos:

Caracterizar la crisis producida por los aportes de la tecnología digital en las formas de expresión audiovisual, comprendiendo a estos medios como resultado del cruce de ciencia, técnica, economía y arte.

Evaluar el fenómeno progresivo de hibridación en la producción de las obras audiovisuales, consecuencia del paso revolucionario de la imagen analógica a la digital, la fusión de los medios y la emergencia de nuevos relatos.

Reconocer los cambios en los modos de percibir, representar e interpretar el mundo provocados por las realidades artificiales y sus nuevas formas narrativas.

Interpretar la imagen de síntesis como elemento de expresión artística en tanto operación estética con soportes digitales.

Comprender la función del espectador en la construcción del relato a través de su interactividad en las redes, elaborando nuevas formas del discurso acordes con las actuales relaciones emisor-receptor.

Reflexionar sobre los problemas sociológicos que plantea el vértigo de las simulaciones de la televirtualidad.

Analizar los modelos producidos por la actual cultura mediática según los distintos enfoques teóricos sobre la cibercultura y la interactividad.

#### Contenidos:

El aporte de las nuevas tecnologías. Apertura hacia los medios digitales.

El espectador – usuario y su relación con los medios electrónicos y digitales: programación y consumo. Zapping, navegación e interactividad.

Consecuencias sociales del uso de los nuevos medios. De Mc Luhan a los teóricos de fin de milenio.

Diseño gráfico y expresividad creadora en la imagen de síntesis.