



Universidad Nacional de Tres de Febrero

Licenciatura en Artes Electrónicas

Producción (materia optativa)

Año: 2015

1er Cuatrimestre de cada año

Código: 310

Docente a cargo: Mg. Alejandro Schianchi

Docente adjunto: Lic. Dario Sacco

FUNDAMENTOS DE LA MATERIA

Transmitir una base práctica y concreta para abordar la producción de un proyecto enmarcado dentro del universo de las Artes Electrónicas desde un punto de vista de planificación de su desarrollo y comunicación a través de exposiciones orales, videos, y carpetas que incluyan fundamentos teóricos, presupuesto y relaciones con otras producciones artísticas de referencia. Como lineamiento principal se alentará especialmente al alumno a traer a la cátedra un proyecto que esté elaborando o haya elaborado en la carrera, para así encarar la práctica del armado de ese proyecto desde el punto de vista de una presentación formal. Se tendrán en cuenta aspectos conceptuales del proyecto, pero no será el eje principal por el cual pase la realización de la cursada. En la misma se atenderán aspectos puramente formales y concretos tanto para transmitir la propuesta del proyecto como para la realización de la obra desde un punto de vista audiovisual (video), desde los aspectos de escritura y bocetado (carpeta), y del dominio de la oralidad (presentaciones orales). Todo esto generará un material coherente para la producción del proyecto para un posible diseño, armado, montaje, o presentación en un espacio real (extra-universitario) así como convocatorias a premios y exhibiciones en muestras artísticas de museos, galerías y festivales.

ENCUADRE DENTRO DEL PLAN DE ESTUDIOS

La materia se enmarca en el espacio concreto de la realización de proyectos de arte y/o producciones multimedia, en lo concerniente a las prácticas de diseño, planeamiento y presentación de proyectos típicos de Artes Electrónicas. Dichos proyectos son usuales y están presentes a lo largo de todo el período de estudio de los alumnos. Estos trabajos que se piden y realizan en las diferentes materias de la carrera, siempre poseen subyacentemente de una u otra manera aspectos tales como: *escritura conceptual y técnica, objetivos principales, optimización de recursos propios y otorgados, planeamiento de los espacios y los objetos dentro de esos espacios, uso y practicas con materiales y tecnologías, criterios de organización de la*

documentación, presentaciones orales y presentaciones con algún recurso audiovisual (video, PowerPoint, Web, grafica, audio, imágenes), trabajo con personal externo, presupuesto y aspectos económicos, gestión propia y difusión de las ideas, investigación básica de otros proyectos y obras e interacción con los compañeros.

La cátedra pretende dar una respuesta de organización y manejo de forma básica e inicial de muchos de estos aspectos para que el alumno posea un ejercicio lo más profesional posible en el trabajo con este tipo de producciones de Artes Electrónicas; y pueda así contar con un mayor numero de habilidades en el transito por su carrera universitaria y de cara a su futuro.

OBJETIVOS DE LA MATERIA

- Indagar y profundizar en cada una de las etapas de la producción de un proyecto que utiliza tecnologías como principio básico de su discurso.
- Generar una dinámica de ejercitación en lo concerniente a la presentación profesional de un proyecto enmarcado en el universo de las Artes Electrónicas.
- Valorizar el propio trabajo del alumnado permitiéndoles iniciar un camino profesional de cara a futuras experiencias extra-universitarias.
- Ejercitar la escritura conceptual y técnica de las ideas motoras del proyecto en cuestión.
- Establecer criterios y jerarquías para la organización del material visual y sonoro propio.
- Posibilitar un entrenamiento básico y sencillo para la transmisión oral del proyecto en cuestión.
- Realizar prácticas concretas de obtención de materiales necesarios para la más óptima y acabada realización de dicha producción.
- Delimitar y optimizar la mejor utilización posible de las ideas, las capacidades personales, el tiempo y los recursos, para lograr estas practicas en el período dado del cuatrimestre.

CONTENIDOS DEL PROGRAMA

Se trabajarán en profundidad los siguientes niveles de la producción:

- Facetas principales referentes a una presentación con publico:
Oralidad y escritura (conceptual y técnica), Breves pautas para el dominio del espacio de presentación, armado de una carpeta de proyecto, transmisión de la idea a través de imagen digital y papel, en video con y sin sonido, Web, Blogs, etc; realización de animaciones virtuales (render 3D), bocetos, mapas conceptuales, diagrama de flujo, planos, imágenes generales.
- Facetas de la producción del proyecto (paso previo a la realización concreta):

Evaluación del estado inicial, constatación de recursos propios, etapas de realización, cronograma de actividades, gestión de los espacios, personal requerido, transporte, horarios de trabajo, compra y gestión de los materiales, presupuesto completo, condiciones de iluminación, condiciones espaciales generales, tendido eléctrico, seguridad en el trabajo, mantenimiento del proyecto, duración y difusión.

La cursada no prevé el pedido de la invención desde cero del trabajo a realizar, se tratará de hacer pie en los proyectos previos de los alumnos, llevándolos por todas las etapas desde cómo comenzó su gestación como idea hasta completar todos y cada uno de los pasos enumerados precedentemente antes de poder llevarlo a cabo; la materia no prevé que el alumno finalmente realice el proyecto en cuestión, es fin por el contrario, el hacer hincapié en los ejes concretos de su producción/comunicación.

METODOLOGÍA DE TRABAJO Y SISTEMA DE EVALUACIÓN

El alumno que curse “*Producción*” deberá realizar un trabajo que consta de tres ejes principales:

- La entrega de una carpeta de proyecto en forma física (completa según los criterios de la guía que se cita en la bibliografía).
- Un video de aproximadamente 5 minutos (promedio) con todo el material del proyecto organizado de forma coherente.
- Una presentación oral completa (haciendo uso de recursos visuales y sonoros que considere necesarios) donde el alumno pueda manejar, en un tiempo dado, la correcta transmisión de sus ideas.

La materia es principalmente práctica, esto quiere decir que en todas las clases se trabaja con material concreto generado por los alumnos. En base a la prueba, el descarte, la incorporación y la revisión de los elementos, recursos y conceptos de los alumnos, se armará el proceso de avance en la producción en el cuatrimestre.

Asimismo la cátedra provee ejemplos audiovisuales, gráficos y textuales donde los alumnos encuentran diferentes visiones en base a las cuales también se espera puedan elaborar sus propios criterios.

La evaluación consta del seguimiento del proyecto y del compromiso del alumno a lo largo de todas y cada una de las clases, así como la puntualidad y las faltas injustificadas. Por otro lado también existen tres instancias con fechas concretas y pautadas de antemano, donde el alumno debe presentar cada uno de estos tres ítems nombrados (carpeta, video, oralidad) de forma separada y aprobarlo según los criterios vistos. Existe además un solo recuperatorio sobre el final del cuatrimestre, donde se da la posibilidad a los alumnos para que puedan completar partes de

sus trabajos, pero en estos casos la exigencia se ve incrementada.

BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA

- **Balam Narváez, R.** “*Guía para la preparación de presentaciones orales*” (1st ed.). Yucatán: Centro de Investigación Científica de Yucatán A. C. Recuperado a partir de http://www.cicy.mx/Documentos/CICY/Posgrados/Eventos/2011/Guia_para_la_Preparacion_de_Presentaciones_Orales.pdf
- **Sacco, D.** “*Guía para el armado de material de Proyectos*”. Buenos Aires. Recuperado a partir de <http://produccionuntref.dariosacco.com.ar> (interno para alumnos)

BIBLIOGRAFÍA DE CONSULTA

- **Cuevas, Y.** “*Guía básica para la presentación de un proyecto artístico*” (1st ed.). Recuperado a partir de <http://www.articaonline.com/wp-content/plugins/download-monitor/download.php?id=2>
- **Cerda Gutiérrez, H.** (2003). “*Cómo elaborar proyectos. Diseño, ejecución y evaluación de proyectos sociales, económicos y educativos*” (1st ed.). Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- **Instituto Latinoamericano de Planificación Económica y Social, (ILPES).** (2001). “*Guía para la presentación de proyectos*” (1st ed.). México: Siglo Veintiuno Editores.
- **Hangar.org,** “*¿Cuándo y por qué hacer un presupuesto?*” | Hangar.org. Recuperado a partir de <http://www.hangar.org/drupal/?q=content/%C2%BFcu%C3%A1ndo-y-por-qu%C3%A9-hacer-un-presupuesto>
- **Hangar.org,** “*Ventajas de hacer presupuestos para uno mismo*” | Hangar.org. Recuperado a partir de <http://www.hangar.org/drupal/?q=content/ventajas-de-hacer-presupuestos-para-una-misma>
- **Hangar.org,** “*Ventajas de conocer el coste real del proyecto*” | Hangar.org. Recuperado a partir de <http://www.hangar.org/drupal/?q=content/ventajas-de-conocer-el-coste-real-del-proyecto>
- **Hangar.org,** “*El presupuesto interno paso a paso: los gastos*” | Hangar.org. Recuperado a partir de <http://www.hangar.org/drupal/?q=content/el-presupuesto-interno-paso-paso-los-gastos>
- **Hangar.org,** “*Explotación de una obra artística*” | Hangar.org. Recuperado a partir de <http://www.hangar.org/drupal/?q=content/explotaci%C3%B3n-de-una-obra-art%C3%ADstica>

- **Hangar.org,** *“El presupuesto y la búsqueda de financiación: recomendaciones generales”*
| Hangar.org. Recuperado a partir de <http://www.hangar.org/drupal/?q=content/el-presupuesto-y-la-b%C3%BAsqueda-de-financiaci%C3%B3n-recomendaciones-generales>