



MENDOZA, 10 de mayo de 2024.-

VISTO:

El Expediente Electrónico 10690/2024 en el que corre agregado el programa de la cátedra "Guión" de la Tecnicatura Universitaria en Producción Audiovisual (TUPA); y

CONSIDERANDO:

Que corre agregado en el expediente de referencia, el informe de control de programas de la Dirección General de Gestión Académica, destacando que es una asignatura cuatrimestral con sistema de evaluación por Acreditación y/o Promoción sin Examen Final. (Art: 9, Ord. N° 108/10-CS.)

Que la Coordinación de la TUPA sugiere la aprobación del programa de referencia.

Que de acuerdo a lo establecido en la Ord. N° 10/13-CD, Dirección General de Gestión Académica sugiere aprobar la presente propuesta para el Ciclo Lectivo 2024.

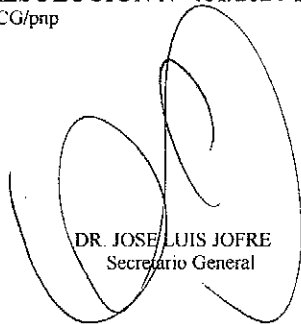
Por ello, en ejercicio de sus atribuciones,

**LA DECANA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES
RESUELVE:**

ARTICULO 1º.- Aprobar para el Ciclo Lectivo 2024, el programa de la asignatura "Guión" de la Tecnicatura Universitaria en Producción Audiovisual, elevado por el Profesor Ciro Néstor NOVELLI, y que corre agregado como Anexo Único de la presente Resolución y consta de doce (12) fojas.

ARTICULO 2º.- Comuníquese e insértese en el libro de resoluciones.

RESOLUCIÓN N° 461/2024-D
PCG/pnp



DR. JOSE LUIS JOFRE
Secretario General



DRA. MARIA EUGENIA MARTIN
Decana



ANEXO ÚNICO – RES. N° 461/2024-D



CARRERA: TÉCNICATURA UNIVERSITARIA EN PRODUCCION AUDIOVISUAL			
Plan de estudios: Ord. 24/2016 CS		Año Académico: 2024	
Programa de: GUIÓN			CUATRIMESTRAL <input checked="" type="checkbox"/>
			ANUAL <input type="checkbox"/>
AÑO EN QUE SE CURSA Primero	CARGA HORARIA TOTAL 60hs	CARGA HORARIA SEMANAL: 5hs	
		Aprobado por Resolución: RES.N°: Ord. 24	
MODULO: Preproducción		Presencial	Virtual
CAMPO: Formación Específica		3hs	2hs.
FORMATO CURRICULAR: Curso Taller		Periodo 18/03 a 14/06	
Responsable de Cátedra: Prof. Titular Dr. Ciro Néstor Novelli			
Equipo docente: Jefa de Trabajos Prácticos Lic. Marisol Freitas			
CONDICIONES PARA CURSAR			
Asignaturas con cursado regular Ninguna		Asignaturas aprobadas Ninguna	
CONDICIONES PARA RENDIR O PARA CURSAR CON EVALUACIÓN CONTINUA			
Asignaturas con cursado regular Ninguna		Asignaturas aprobadas Ninguna	

1- FUNDAMENTACIÓN

“Con la introducción de lo digital en el sector audiovisual, no sólo cambia la infraestructura tecnológica, los contenidos y los medios, sino que se definen nuevas necesidades y nuevos procedimientos. Todo ello conforma un panorama de segmentación de contenidos que obliga a la cualificación profesional y a la reestructuración de la producción. Sobre las bases tradicionales de la producción audiovisual, se erige una nueva configuración tecnológica capaz de revolucionar el panorama comunicativo en los medios audiovisuales”. (Prosper e Israel, 2010).

Comenzamos con una cita sobre “lo digital” porque entendemos que uno de los desafíos fundamentales para los nuevos profesionales, más allá del objetivo primario que es comprender la estructura narrativa de un proyecto y su participación dentro del mismo, será entender también como impactarán las nuevas tecnologías de la información y la comunicación sobre las narrativas clásicas y como estas mismas tecnologías y sus diversos usos definirán las nuevas formas de contar, además de definir de forma categoría aspectos económicos de esos contenidos y su diversidad de soportes.

La tecnicatura se presenta, en su diseño académico y pedagógico como una alternativa valiosa para explorar nuevas formas de narrar apreciando los nuevos medios y su impacto en las nuevas formas de consumo audiovisual. Por donde se ubica la asignatura dentro del plan de estudios, la carga horaria asignada y su organización cuatrimestral, asumimos que es una materia de carácter introductorio, lo que plantea un problema y a la vez un desafío: cómo avanzar sobre contenidos y



prácticas específicas en la comprensión y desarrollo de un guion, si los alumnos deben apreciar primero conocimientos generales sobre narrativa audiovisual. A partir de esta premisa organizamos la asignatura en 4 (cuatro) líneas de trabajo y de acceso a los contenidos del Curso -Taller:

- De dónde surgen las ideas: contarlo bien.
- Producción integral de ideas audiovisuales y guiones literarios.
- Formas de expresión y construcción narrativa para nuevos medios.
- La propiedad intelectual y el impacto económico de las ideas y contenidos autorales para soportes audiovisuales diversos.

"Muchos años después, frente al pelotón de fusilamiento, el coronel Aureliano Buendía había de recordar aquella tarde remota en que su padre lo llevó a conocer el hielo...El mundo era tan reciente, que muchas cosas carecían de nombre, y para mencionarlas había que señalarlas con el dedo..." (100 años de soledad. G.G. Márquez). Gabriel García Márquez planteaba en una de sus muchas cursos en la Escuela Internacional de Cine y TV de San Antonio de los Baños (Cuba): "Taller de Guion: Me alquilo para soñar", que la primera frase de una novela es la que define si continuamos o no con un libro y mencionaba como ejemplo el inicio de su obra "100 años de soledad". Podríamos pensar que para el público en general, la primera imagen, diálogo o acción definen el interés por historia.

Por esto el primer eje es un acercamiento a las "buenas historias", a los principios básicos de la narrativa "interesante", no hay todavía aquí fórmulas para escribir guiones, sino un abordaje al porque funcionan algunas historias y otras no. Se despliegan una serie de herramientas y lecturas para encontrar, analizar, pensar y producir buenas historias. El objetivo básico del eje es comprender que en una historia "pasan cosas" y como esas cosas pueden ser atractivas para el público o no, no importa el formato o el medio en que se produzcan.

Este primer eje introduce al alumnado en la lectura "placentera" de buenas historias dentro de la narrativa clásica y contemporánea, sumando además el visionado de una selección de películas y series televisivas de calidad (abordadas también desde el proceso de escritura), buscando fomentar su capacidad creativa al apreciar y reconocer formas expresivas con potencial audiovisual: "Las historias interesantes hablan de alguien que actúa para conseguir algo que les resulta difícil" (A. Magallón)

Este primer eje supone un soporte básico para el desarrollo de las asignaturas Audiovisual I, II y Realización, ya que capacita al alumnado para detectar formas expresivas consolidadas en los discursos clásicos y les enseña a convertirlas, con los dispositivos adecuados, en proyectos audiovisuales.

El segundo eje, se centra en el concepto de producción (desarrollo de proyectos) pero de forma integral. La tecnicatura no tiene como primer objetivo y en principio formar guionistas, sino técnicos que aporten, en diferentes roles, a proyectos en marcha. Por esto la necesidad de entender un formato de escritura con sus propias claves, decodificando lo que es básicamente una guía de trabajo y su aporte para convertir ese proyecto narrativo en una gran película, serie o propuesta multiplataforma. Este eje cumple una doble función, aprender la estructura clásica de



un guion (literario) y sus componentes formales, pero sobre todo tiene como objetivo conocer, apreciar y comprender otras propuestas narrativas y su diseño narrativo (guiones literarios, biblias, guiones transmedia) ya escritos. La suficiencia y relevancia de los argumentos y la comprensión de la información son fundamentales para asegurar un proyecto narrativo viable. Lo audiovisual, en cualquier soporte, se produce en un contexto histórico, cultural y económico determinado. Conocer esa realidad y comprenderla asegura el desarrollo de ideas, proyectos y guiones sustentables.

“El desarrollo de la web 2.0 está provocando de forma indirecta una avalancha de contenidos audiovisuales, la capacidad de crear comunidades da pie al uso extensivo de los formatos audiovisuales. Este escenario nos ha permitido realizar un recorrido por los diferentes contenidos que conforman el universo audiovisual de la red, lo que nos ha posibilitado ver cómo están evolucionando los géneros procedentes de otros entornos comunicativos para adaptarse a la lógica mediática de Internet, como hemos observado, el producto audiovisual en la red no ha variado mucho en cuanto a su forma narrativa. Este cambio es el que realmente permitirá en un futuro explorar todas las capacidades de los contenidos audiovisuales, la creación de nuevos géneros narrativos exclusivos para la red permitirá una evolución hacia otros productos y servicios sin explorar en la actualidad...” (Nuria L. Romero)

El tercer eje se centra sobre una idea mucho más actual y de enorme impacto en el futuro de la narrativa audiovisual, intentando realizar un mapeo, con sus características particulares, de los nuevos medios y de los nuevos formatos. Intentando captar un número cada vez mayor y más significativo de usuarios. Internet está propiciando la aparición de una industria del entretenimiento, sostenida sobre lo audiovisual, con características propias. Este nuevo escenario está impulsando activamente la presencia creciente de contenidos audiovisuales en la red y aunque hoy por hoy, el medio está aprovechando fundamentalmente las potencialidades derivadas de su capacidad intrínseca de difusión, es precisamente, en el ámbito del entretenimiento donde se están empezando a desarrollar nuevos contenidos audiovisuales que desde la hibridación de géneros y formatos consolidados, buscan ajustarse cada vez a las potencialidades propias de la cultura digital.

En efecto, Internet y su desarrollo audiovisual e interactivo, se encuentran en un estado temprano de desarrollo y todavía depende de géneros derivados de tecnologías más antiguas, pero lo más revelador del proceso abierto es, sin duda, la vía de futuro que se intuye, el cambio significativo que puede producirse en el panorama audiovisual con la creación de contenidos concebidos y realizados teniendo en cuenta al máximo las especificidades del medio electrónico y en concreto la interactividad, para ello la aparición del llamado fenómeno web 3.0 ha afianzado de forma acelerada la aplicación de nuevos modelos narrativos que generan contenidos audiovisuales en muchos casos de creación colectiva, lo cual ha generado a su vez una cultura llamada “creación colectiva” o “inteligencia colectiva” que ofrece nuevas formas de expresión a la red y que impacta sobre los medios audiovisuales clásicos como el cine y la televisión. No sólo desde la creación concreta de los productos audiovisuales, sino desde la participación en blog y foros de los espectadores que aportan diversas visiones o matices a proyectos en marcha y en algunos casos los modifican.



2- OBJETIVOS

2.1 – DESCRIPTORES (de acuerdo al plan de estudios)

- Comprender la complejidad del discurso audiovisual, sus modos de vinculación narrativa y estética con la cultura y la identidad regional.
- Aprender las peculiaridades narrativas de los distintos medios audiovisuales, así como de los distintos géneros y formatos (clásicos e innovadores).
- Desarrollar integralmente proyectos narrativos con formato específicos para cine, televisión y nuevos medios.

2.2 – OBJETIVOS ESPECÍFICOS (establecidos por los propios docentes para su espacio)

- Aprender y reconocer relatos expresivos diversos de ficción y no ficción.
- Desarrollar la capacidad para leer y analizar textos específicos (guiones).
- Comprender y aplicar conocimientos teóricos y prácticos (conceptos y mecanismos) en relación a la narración audiovisual
- Desarrollar capacidades y habilidades en el manejo de las técnicas para la construcción de guiones literarios.
- Desarrollar ideas y proyectos narrativos audiovisuales en diversos géneros y formatos.

3- CONTENIDOS DEL PROGRAMA

(Divididos por núcleo temático, unidades, eje temático)

Módulo I | Las buenas historias

Idea, historia, anécdota y narración. Documentación e investigación audiovisual. El conflicto como motor de la historia. El relato por acciones. La acción como vehículo de la imagen y la transformación. Acción, trama y argumento. Escenarios y objetos. La importancia de la descripción: su función visual. Persona y personaje. Protagonista y antagonista. Tipos, estereotipos, arquetipos. La caracterización. Personajes simples y complejos. Los diálogos. Los diálogos como pilares de una historia. Los diálogos y el subtexto. La estructura narrativa.

Módulo II | La estructuración de la idea

Elementos del guion. La estructura en tres actos y las diversas formas de contar. Concepto de actos. Puntos de giro o plot points. Pinzas. Climax. Bloques, secuencias, escena, toma. Historia principal e historia secundaria. Escaleta. El ritmo. El "gancho", equilibrio y desequilibrio. Escaleta. La condensación en el guion. La escritura del guion como un proceso. La unidad e integridad del guion. Guion literario y técnico.

Ficción y no ficción. La narrativa de la realidad. Formatos de noticias y periodísticos. Los programas de piso. Programas en vivo y grabados. Formatos televisivos no periodísticos: entretenimiento, culturales, educativos. El guion publicitario. El drama y la comedia. Los formatos híbridos. Guion como pieza única y seriada. Aspectos comerciales y legales. Relación entre autor-producción-director. Escritura y presentación de guiones. Story Board.

Módulo III | Plataformas Mediáticas



Del broadcasting al networking. Los nuevos formatos. Soportes digitales y redes. Nuevos usos, nuevas audiencias, nuevas formas de acceso. Segmentación y consumo. Géneros narrativos y su incidencia en la web. Relatos lineales y no lineales. Largometrajes. Formas de la narración serial. Microrrelato. Ciberseries. Ciberseries flash e interactivas. Comics interactivos. Trailers digitales. Videoclip on-line. Formatos Multiplataformas. Narrativas transmedia y convergencia digital/audiovisual. Nuevas estrategias de comunicación. La expresión narrativa en entornos colaborativos.

4- BIBLIOGRAFÍA

4-1- BIBLIOGRAFÍA GENERAL

- ALMODOVAR, Pedro (2007). **Volver**. Espiral. España.
- GARCIA MARQUEZ, Gabriel García Márquez (1998). **Taller de Gulon: La Bendita manía de contar**. Sudamericana. Argentina.
- GARCIA MARQUEZ, Gabriel García Márquez (1998). **Taller de Gulon: Me alquiló para soñar**. Sudamericana. Argentina.
- HIGGINS, Denis (2010). **El arte de escribir publicidad**. Mcgraw-Hill. México.
- NAVARRO SANCHEZ, Jordi (2012). **Narrativa Audiovisual** (Ebook) UOC.Barcelona-
- VILCHES, Lorenzo (Compilador) (2013). **Convergencia y transmedialidad. La ficción después de la TDT**. Gedisa. Barcelona.
- TRUEBA, David (2014). **Cuaderno de rodaje y guion. Vivir es fácil con los ojos cerrados**. Malpaso. España.
- FERNANDEZ, J.L. (2018). **Plataformas y mediatizaciones**. La Crujía. Buenos Aries.

4-2- BIBLIOGRAFÍA ESPECIAL POR UNIDAD

Módulo I | Las buenas historias

- AUSTER, Paul (1998). **Guiones**. Booket. España.
- MAGALLON, Ana Sanz (2007). **Cuéntalo Bien. El sentido común aplicado a las historias**. Plot. Madrid.
- MCKEE, Robert (2013). **El Guion**. 8ª Edición. Alba Minus. España.

Módulo 2: La estructuración de la idea

- DOC COMPARATO (2002). **De la creación al Guion**. IORTV. Madrid.
- SCHROTT, Rosa (2014). **Escribiendo series de televisión**. Manantial. Buenos Aires.
- SEGER, Linda Seger (2001) **Como convertir un buen guion en un guion excelente**. Rialp. España

Módulo III | La cultura web 3.0 y los contenidos audiovisuales

- IRIGARAY Fernando y RENÓ Denis (Comps. 2017) **Transmediaciones. Creatividad, innovación y estrategias en nuevas narrativas**. La Crujía. Buenos Aires.
- COSTA, Carme y PINEIRO Teresa (2010). **Nuevas Narrativas Audiovisuales: Multiplataforma**. Comunicar. España.
- SCOLARI, Carlos (2013). **Narrativas transmedia; cuando todos los medios cuentan**. Deusto. Barcelona.



5- ESTRATEGIAS O MODALIDADES DE TRABAJO PREVISTAS PARA EL DESARROLLO DEL ESPACIO CURRICULAR

"La inteligencia colectiva valoriza la técnica, no por ciega fascinación, sino porque ella abre el campo de acción. Las competencias y dispositivos técnicos son preciosos por dos razones, primero como productos, cristalización y memoria de la actividad humana y después como instrumentos potenciales de aumento de las capacidades de conocer, de sentir, de actuar y de comunicar, como interfaz entre lo posible y lo factible" (Lévy: 2002, p 138)

Existe una modalidad preestablecida en la organización de este plan de estudios, que supone un 40% de virtualidad convirtiendo esta asignatura y a muchas de las asignaturas de la nueva carrera, en una experiencia innovadora, no solo desde lo disciplinar, sino también desde lo educativo y las formas de acceder y compartir el conocimiento. El titular de la asignatura lleva adelante gran parte del desarrollo teórico-conceptual del Curso y es responsable directo las tutorías en cada proyecto final que presentan los alumnos/as. La jefa de trabajos prácticos coordinará las diferentes actividades (virtuales y presenciales) que la asignatura establezca.

Las clases son teórico-expositivas y prácticas. Se promueve el debate sobre temas narrativos, comerciales y socioculturales ligados a los medios audiovisuales. En las clases, el desarrollo de temas teóricos, se apoya con la visualización de materiales de cine y televisión y lecturas de la narrativa clásica. Los alumnos organizarán presentaciones con apoyo tecnológico, como diapositivas multimedia y video, para fortalecer y desarrollar su experiencia expositiva ante grupos y familiarizarse con el uso de tecnologías audiovisuales y multimedia actuales. En el espacio virtual del curso, previsto por la tecnicatura, desarrollarán una serie de actividades sostenidas sobre material audiovisual y escrito. Cada documento de trabajo, de los tres ejes, se desglosa en una serie de tareas y actividades que no sólo deben realizar, sino compartir (archivos y trabajo colaborativo) y debatir (foros virtuales).

La asignatura se pretende y se organiza como un ámbito de trabajo cooperativo, avalado en una metodología participativa y de transferencia de conocimientos a la gestión (comprensión y desarrollo) de proyectos narrativos/audiovisuales concretos. En función de asegurar un proceso de exposición y puesta en común adecuados, todos los trabajos realizados por los alumnos serán planteados en clases presenciales, a través de foros virtuales y en jornadas especiales abiertas, con escritores y guionistas de la región, en la medida de lo posible.

*- **Post pandemia.** A partir de un **modelo híbrido** (presencial / virtual) que se potencio con el COVID y la virtualidad total por dos años. Sumamos a la presencialidad, una virtualidad sincrónica/asincrónica para horarios de consulta. El 50% de las consultas serán virtuales y en forma semanal, para abordar dudas sobre los conceptos desarrollados y los trabajos prácticos asignados. Existe una comunicación por correo y foro, para cualquier tipo de consulta ligado al correo del



campus virtual; un Gmail de la cátedra y los mails de cada uno de los docentes. El correo oficial de la materia es guiontupauncuyo@gmail.com y el espacio del Taller activado en Moodle: <https://virtual.fad.uncu.edu.ar/>

Ya desde el año 2022, trabajamos en la asignatura con una idea de aula expandida, donde no sólo compartimos los contenidos realizados por la cátedra, la bibliografía, guías y trabajos prácticos, sino también que hemos nutrido el espacio virtual con una gran cantidad de materiales: ejemplos, fragmentos de películas y series, tutoriales, app y software sobre producción de guiones. Todo esto reforzado con entrevistas, webinar y charlas en línea de grandes referentes de la industria audiovisual internacional y argentina; artículos periodísticos.

El trabajo final se comienza a desarrollar a fines de abril y concluye en la última clase del Taller en el mes de junio. Es un proceso de escritura (narrativa audiovisual) guiado, acompañado y evaluado en forma continua por ambos docentes de las cátedras. Se abordan una serie de tutorías grupales (grupos de 3 integrantes) sobre Sinopsis / Personajes, Secuencia Narrativa, Proyecto narrativo de cortometrajes de 5 minutos.

Se incorporan además todas las clases grabadas durante 2021/2022, de los docentes abordando durante 90 (noventa) minutos contenidos teóricos. Son un refuerzo a las clases presenciales y socializan los contenidos y la información, con los alumnos/as que por distintos motivos no pueden asistir a algunas de las clases.

5-1 Propuesta de trabajo inter-cátedra

Guion es un taller introductorio en el primer semestre del primer año de la tecnicatura y única asignatura, dentro del plan de estudios, con estos contenidos específicos, lo que hace complejo en un primer momento, articular de forma directa y horizontal con otras espacios y cátedra. Todas las asignaturas, en sus primeros meses, trabajan sobre conceptos disciplinares específicos de cada área, pero entendemos que existe posibilidades de trabajar tanto de forma horizontal, con materias del mismo cuatrimestre y año; como de forma vertical, asumiendo el desarrollo de conceptos e insumos que algunas materias de años superiores necesitan, como es el caso de Narrativas Transmedia y el módulo 3 de nuestro programa.

Buscamos establecer algunas actividades y prácticas de trabajo directo con Audiovisual I, en la búsqueda de temas y géneros adecuados para que los alumnos puedan desarrollar los proyectos finales de GUIÓN en relación a la carpeta de desarrollo de proyectos que trabajan en esta materia anual y troncal de la carrera. También es posible establecer algunas actividades con las cátedras de Fotografía (primer cuatrimestre) y Sonido (segundo cuatrimestre) con el objetivo de abordar juntos el concepto Guion Técnico, que excede lo específicamente narrativo y avanza sobre esas áreas técnicas (imagen y sonido) fundamentales para su producción. Por último, avanzamos con la organización de charlas abiertas (con invitados externos y especialistas) para trabajar con la asignatura Práctica Profesional. Estas charlas están relacionadas con Derechos de Autor y Comercialización.



6-CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La producción, realización y difusión de ideas (guiones), en lo audiovisual, involucra una enorme cantidad de acciones, desde la escritura de un guion con sus especificaciones literarias y administrativas (derechos de autor), conocimiento adecuado de equipos técnicos (luces, cámaras, sonido), organización de recursos humanos y de áreas creativas (dirección de fotografía, arte o creación de bandas sonoras), la gestión de producción (costos, financiación) la posproducción (edición de video y sonido), la difusión de materiales (múltiples medios y soportes), además de la selección de formas adecuadas (TV en vivo o grabada, estudio o locaciones externas) y múltiples variables de comercialización (públicos objetivos, grillas, publicidad).

Los criterios de evaluación se encuentran en relación con los objetivos generales (descriptores de la materia) y específicos establecidos en este programa. Este curso se centra sobre la capacidad de los alumnos de entender un documento de trabajo de campo (guion), la posibilidad fáctica de trabajar y aportar a él y por último desarrollar, en formatos de guiones diversos, sus propias ideas.

Los criterios se relacionan de forma directa con el sistema de evaluación de la asignatura y los instrumentos seleccionados para el proyecto final: presentación de un guion literario o tratamiento cinematográfico/televisivo. Se busca que los alumnos, antes de llegar a la producción final, manejen adecuadamente una serie de conceptos, a través del manejo de un lenguaje específico y coherente en el abordaje de los temas de cada unidad.

Cada una de las unidades involucra una serie de contenidos teóricos, pero también una cantidad importante de actividades prácticas y de transferencia de los contenidos al desarrollo de las actividades. La suficiencia y relevancia de los argumentos, la comprensión de la información, la producción de diferentes elementos de escritura para llegar a un guion literario, son fundamentales para asegurar un proyecto narrativo viable.

7-INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

El curso se asume de evaluación continua y los alumnos deben aprobar, a lo largo de la asignatura, las diversas instancias de trabajo propuesta, en 2022 serán la mayoría en forma grupal. Se establecen y definen múltiples y variados instrumentos de evaluación. En primer lugar, una prueba estructurada consistente en un examen parcial que aborda los conceptos teóricos de las dos primeras unidades del programa.

Este examen se complementa con trabajos escritos, en calidad de actividades prácticas como: el desarrollo de ideas audiovisuales (ficción y no ficción), la creación de personajes y espacios, la escritura de sinopsis en géneros diversos, la escritura de tratamientos narrativos y guiones literarios.

Los instrumentos de evaluación serán los siguientes:

- Asistencia y participación en clases.
- Intervención y realización de ejercicios propuestos en el aula virtual, llamadas actividades, las cuales pueden ser individuales y o grupales.
- Elaboración de trabajos prácticos pertenecientes a cada módulo, las cuales pueden ser



- individuales y/o grupales.
- Examen parcial individual.
- Examen final integrador: entrega de proyecto narrativo (grupal).
- Cumplimiento en tiempo y forma de las actividades propuestas.

8 SISTEMA DE EVALUACIÓN/CONDICIONES DE EVALUACIÓN

Para regularizar y aprobar la asignatura el alumno/a deberá:

- Aprobar el 100% de los parciales o/y sus recuperatorios (parciales o globales se aprueban con 60%).
- Aprobar el 70% de los prácticos (individuales y/o grupales) y que se implementen durante el año.
- Participación activa, superior o igual al 70%, en el espacio virtual de la asignatura (campusUNCUYO) y las actividades grupales ahí solicitadas.

La fecha de exámenes parciales y Actividades, se establece claramente en el cronograma de clases. Para aprobar la asignatura los alumnos/as deben, en las fechas de presentación establecidas en este mismo programa: entregar, de forma grupal, un tratamiento narrativo integral, a partir de una Guía de Desarrollo de Proyectos Narrativos que se entrega en clase, sobre una idea original o adaptada para documental o ficción).

Las etapas de evaluación son relacionadas y concatenadas.

Los alumnos/as que no aprueben las diferentes etapas de evaluación y/o no entreguen en tiempo y forma el proyecto final no aprobarán la materia y deberán recursarla.

La modalidad de GUION dentro del plan de estudios no permite rendir libre o no regular. La planilla con alumnos/as aprobados se eleva a las autoridades académicas al terminar el cursado.

CRONOGRAMA TENTATIVO DE ACTIVIDADES			
Fecha docente	Unidad - Contenido	Actividad/Evaluación individual/grupal	Modalidad presencial - virtual
21/03 Prof. Ciro Novelli	Presentación de la materia. Modulo I Una buena historia	Temas y actividades a realizar a lo largo del cursado. Sistema de evaluación y presentación trabajo final. Se desarrollarán los contenidos teóricos sobre ideas y potencialidades audiovisuales. Las buenas historias. En la plataforma se trabajará sobre diversos tipos de ideas, según la tipología presentada en clases.	Presencial / Virtual



Fecha	Semana Santa		
04/04 Prof. Ciro Novelli	Modulo I Conflicto como motor de la historia. El relato por acciones	Presentación de contenidos, eel curso, sobre relato y conflicto, con el desarrollo en el curso (tanto en clases, como en plataforma) se solicitará la escritura y presentación de relatos con diferentes conflictos (simples).	Presencial / Virtual
11/04 Profesores Ciro Novelli / Sol Freites	Modulo I Sinopsis Trama. Argumento	Sinopsis. Construcción de una pieza narrativa audiovisual. Clase virtual. Contenidos compartidos en plataforma el miércoles 13/04. Acciones y objetivos. Los personajes recorren un camino (espacio) un tiempo y superan (o no) un obstáculo. Escritura individual de Story y Long Line. La historia en 3 actos: presentación, desarrollo (clima), desenlace.	Presencial/Virtual
18/04 Prof. Sol Freites	Modulo I	Personajes. Desarrollo de contenidos teóricos. Personaje. Características. Protagonista, Antagonistas. Coadyuvantes. Se realiza en clases la ficha de un personaje para historia corta.	Presencial/Virtual
25/04 Coordina: Prof. Ciro Novelli.	Modulo II Géneros y formatos.	Desarrollo contenidos específicos teóricos sobre géneros y formatos híbridos en la narrativa audiovisual. Características particulares. En la plataforma se debatirá Sobre los tipos de géneros y formatos del cine y la televisión actual.	Presencial / Virtual
02/05 Prof. Sol Freites	Clase Especial. Software para la producción de guiones. Nuevos formatos.	Desarrollo contenidos específicos teóricos sobre app para escritores de guiones e historias. En la plataforma se trabajará desde esta clase y hasta la entrega del trabajo final con Celtx o plataformas abiertas similares	Presencial / Virtual



09/05 Prof. Ciro Novelli	Modulo II Elementos del guion literario. Escena. Secuencia. Diálogos	Desarrollo contenidos específicos teóricos sobre estructura completa e integral de un guion literario audiovisual. Diálogos (ejercicios)	Presencial
16/05 Prof. Ciro Novelli	Modulo II Proyecto integrador grupal (3 personas). Presentación del proyecto final. Proyecto narrativo integral. (ficción / 5 minutos)	Presentación y desarrollo de la Guía del trabajo final. Ítems a presentar y esquema de evaluación.	Presencial / Virtual
23/05 Prof. Ciro Novelli	Modulo III. Formato multiplataformas y producción 360°.	Desarrollo contenidos específicos teóricos. En la plataforma se compartirá producción 360° o multiplataformas.	Presencial / Virtual
30/05 Prof. Ciro Novelli y Sol Freites	Evaluación de las Unidades I y II. Teórico.	Examen Parcial	Presencial
06/06 Prof. Ciro Novelli	Modulo III Nuevos medios. Nuevas Narrativas.	Se presentarán las nuevas posibilidades narrativas, a través de la red y los nuevos medios. Del broadcasting al networking.	Presencial / Virtual
13/06 Prof. Ciro Novelli y Sol Freites	Presentación trabajos finales. RECUPERATORIO PARCIAL De 17.00 a 18.30hs.	Presentación de proyectos narrativos integrales. Guiones finales. Presentación impreso y particular.	Presencial / Virtual

CRONOGRAMA ACTIVIDADES en PLATAFORMA

Fecha docente	Unidad - Contenido	Actividad/Evaluación Individual/grupal	Modalidad presencial - virtual
11/04	Modulo I. Sinopsis / Ficha de Personajes	Presentación y desarrollo del trabajo práctico 1 y consignas para actividad grupal. Consultas y tutorías	Virtual Consignas Actividad 1
Desde el 19/04	Modulo I Sinopsis/Personajes	Entrega P1. Grupal. Grupos de 3 (tres) alumnos/as.	Virtual Entrega de sinopsis y fichas de personaje.
25/04	Modulo I. Sinopsis	Evaluación. Devolución	Devolución Evaluación TP 1
02/05	Modulo II. Escena. Guion Literario	Presentación de actividad 2 y consignas para actividad grupal. Consultas y tutorías	Virtual Consignas Actividad 2.



06/05	Modulo II	Entrega TP2. Grupal. Construcción de escenas de 2 páginas de Guion.	Virtual.
16/05	Modulo II	Evaluación y devolución	Virtual
23/05	Modulo III Trabajo final	Presentación de la actividad final. Proyecto narrativo completo audiovisual de 5 minutos (ficción o documental)	Virtual
30/05	Modulo III. Contenidos multiplataforma.	Presentación y desarrollo de la actividad y consignas para actividad grupal.	Virtual Análisis de contenidos audiovisuales multiplataforma. Guía opción múltiple.
07/06	Consultas y tutorías virtuales	Trabajo final. Grupal	Virtual
13/06	Modulo III	Entrega Proyecto final integral	Virtual

VIGENCIA DE PROGRAMA		
AÑO	PROFESOR/A RESPONSABLE	FIRMA
2024	Dr. Ciro Néstor Novelli	 DNI 16.863.019
VISADO POR		
DIRECTOR/A DE CARRERA O DEPARTAMENTO	DIRECCION GENERAL DE GESTIÓN ACADÉMICA	