

SEMINARIO OPTATIVO

Un mundo de sensaciones

Denominación completa del Seminario

Un mundo de sensaciones. Creatividad aplicada a producciones digitales e interactivas.

Carga horaria total

3 horas semanales (clases teórico-prácticas) y 3 horas semanales (estimadas) de trabajo de campo.

Profesor a cargo

Lic. Victoria Ponferrada

Equipo docente y funciones de cada integrante

Lic. Victoria Ponferrada / dictado de clases y supervisión de trabajo de campo.

Bárbara Paván (ayudante)

Momento de dictado (primer cuatrimestre, segundo cuatrimestre o curso de verano) y sugerencias horarias

Segundo cuatrimestre de 2017

Sugerencias de horarios

Viernes 17 a 20 hs

Viernes 19 a 22 hs

Objetivos Generales de la asignatura

- Brindar a los alumnos herramientas y técnicas que les permitan aplicar la creatividad a la producción de materiales de comunicación digital, multimedial o interactiva.
- Que los alumnos puedan utilizar el material producido en el seminario como punto de partida de su tesina de producción.

Objetivos específicos (Saberes que van a adquirir los estudiantes)

- Los estudiantes podrán experimentar todas las fases de un proyecto, desde la idea hasta la instancia de publicación.

SEMINARIO OPTATIVO

Un mundo de sensaciones

Programa de contenidos

Unidad 1- Las fuentes de creatividad

- La creatividad como disciplina. El mito de la "musa inspiradora".
- Articulación de intertextos a partir de un concepto rector.
- Género y estilo. Semiótica aplicada a la producción.

Unidad 2 – La búsqueda expresiva

- Técnicas de expresión para soportes complejos:
 - Construcción de mensajes con un objetivo dado (escribir para provocar).
 - Escritura de locuciones (tonos, inflexiones, efectos).
 - Comunicar en pantallas. Cómo escribir guiones para productos interactivos.

Unidad 3 – Exprésese libremente

- Seguimiento de proyecto (grupal).
- Desarrollo de una producción en soporte digital.

Bibliografía de referencia

Bachrach, Estanislao: Ágilmente. Sudamericana, Buenos Aires, 2013.

Belsky, Scott: Making ideas happen. Overcoming the obstacles between vision & reality. Penguin Group. New York, 2010.

Cameron, Julia: El camino del artista. Troquel, 2012.

De Bono, Edward: El pensamiento lateral práctico. Paidós. Buenos Aires, 1996.

Palmieri, Ricardo: En pocas palabras. Manual de redacción publicitaria. La Crujía. Buenos Aires, 2009.

Seddon, Tony y Waterhouse, Jane: Diseño gráfico para no diseñadores. Océano, Barcelona, 2010.

Metodología de enseñanza

Clases teórico – prácticas.

Ejercicios a partir de una consigna.

Régimen de evaluación y promoción.

Requisitos de regularidad: 75% de asistencia, aprobar el 75% de los trabajos prácticos y aprobar el trabajo final (grupal, hasta 3 integrantes por equipo).

Promoción

Promoción directa

Modalidad de evaluación de los estudiantes

Trabajos prácticos a partir de una consigna (en clase y en el campo)

Desarrollo de una producción digital con entregas parciales sucesivas:

- Presentación del proyecto (inscripción en un género).
- Investigación y abordaje.
- Selección de la tecnología a utilizar.
- Construcción del plan de trabajo.
- Avance de producción (borrador / material en crudo).
- Material terminado (extensión máxima: 3 minutos o 20 pantallas, según corresponda).