



SÁENZ PEÑA,

VISTO el expediente N° 4560/2025 del registro de esta Universidad, y

CONSIDERANDO:

Que de conformidad con los lineamientos políticos para su desarrollo, la Universidad Nacional de Tres de Febrero se encuentra abocada a la reorganización de su oferta educativa.

Que en dicha reorganización se prevé la implementación de acciones destinadas al mejoramiento de los proyectos formativos y a la flexibilización de los diseños curriculares de las carreras con las que cuenta esta Universidad.



Que la Licenciatura en Producción Audiovisual, cuya modificación se propone, fue creada por Resolución de este Consejo N° 029/16.

Que mediante Resolución de este Consejo N° 040/23 se modificó dicho plan, adecuándolo al Sistema de Créditos aprobado por Resolución de este Consejo N° 032/18.

Que además, mediante Resolución de este Consejo N° 038/19 se creó la Licenciatura y Tecnicatura en Producción Audiovisual en modalidad a distancia.

Que mediante la Resolución N° 2598/2023, el Ministerio de Educación de la Nación creó el Sistema Argentino de Créditos Académicos Universitarios (SACAU).

Que en su Art. N° 5 dicha resolución insta a las instituciones universitarias a adecuar, en el menor plazo posible, los planes de estudios vigentes a lo previsto en la norma.



Que posteriormente, dicha normativa fue modificada por la Resolución del Ministerio de Capital Humano N° 556/25.

Que mediante Resolución de este Consejo N° 13/2025 se adecuó el Sistema de Créditos de la UNTREF a los lineamientos del SACAU.

Que resulta por lo tanto necesario ajustar el plan de estudios de la Licenciatura en Producción Audiovisual a la reglamentación citada precedentemente.

Que además, en el marco de la presentación del nuevo plan de estudios, se incorporan las Prácticas Preprofesionales y los Trayectos Formativos Alternativos.

Que, teniendo en cuenta la evolución de las cohortes que cursaron hasta el momento y lo planteado por docentes y estudiantes, se ha adelantado en la currícula la materia Mediamorfosis que, en el plan original, se dictaba



en el sexto cuatrimestre, y a partir del nuevo plan se dictará en el segundo cuatrimestre.

Que asimismo, la materia Problemática de la Estética y la Filosofía, que inicialmente se dictaba en el segundo cuatrimestre permanecerá, en esta propuesta, como una materia optativa, con el fin de contribuir a una mejor comprensión de los contenidos de cada una de ellas, así como a integrarse de mejor manera con el resto de las asignaturas.

Que por otro lado, se modifican las correlatividades de las asignaturas de los tres últimos cuatrimestres, indicando puntualmente cuáles materias deben aprobarse con anterioridad para poder cursarlas y también se flexibilizan otras correlatividades que permiten el ejercicio de las Prácticas Preprofesionales y acciones dentro de los Trayectos Formativos Alternativos.

Que además, algunas de las materias que estaban en el plan original como obligatorias pasaron a estar dentro de las materias optativas de la carrera.



Que mediante Resolución N° 2599/2023 el Ministerio de Educación aprobó el nuevo reglamento sobre la modalidad de educación a distancia, e indica en el lineamiento 11. f) que en los casos que se opte por contar con reconocimiento oficial al título para una misma carrera dictada con modalidad presencial y a distancia, el plan de estudios deberá establecer un detalle pormenorizado de las formas de concreción para las prácticas pre-profesionales, si la carrera las incluyera.

Que en ese marco normativo, resulta necesario que la materia Prácticas Preprofesionales perteneciente a la mencionada carrera incluya un reglamento que detalle pormenorizadamente las pautas que debe cumplimentar y respetar el equipo docente y los/as estudiantes de todas las áreas curriculares que realicen pasantías individuales y/o grupales, así como otras actividades relativas al desarrollo profesional, en empresas y organizaciones vinculadas a la comunicación, producción, realización, promoción o comercialización de contenidos audiovisuales, incluyendo



instituciones públicas o privadas que necesiten diseñar estrategias y producir contenidos para difundir sus propias acciones, servicios y productos.

Que según lo establece el artículo 25 inciso c) del Estatuto Universitario, al Consejo Superior le corresponde dictar los reglamentos u ordenanzas necesarios para el régimen común de los estudios, por lo que es menester aprobar el Reglamento de las Prácticas Preprofesionales pertenecientes a la Licenciatura en Producción Audiovisual.

Que tanto la actualización propuesta como la aprobación del citado reglamento rigen para las modalidades presencial y a distancia.

Que la modificación del plan de estudios de la Licenciatura en Producción Audiovisual y la aprobación del Reglamento de las Prácticas Preprofesionales pertenecientes a la misma, han sido tratadas y aprobadas en la sesión de este Consejo de fecha 10 de diciembre de 2025.



Que ha tomado intervención de su competencia la Comisión de Enseñanza.

Que la presente medida se dicta en uso de las atribuciones conferidas por el inciso o) del artículo 25 del Estatuto Universitario; y los artículos 29, incisos d) y e) y 42 de la Ley de Educación Superior N° 24.521

Por ello,

EL CONSEJO SUPERIOR DE LA

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRES DE FEBRERO

RESUELVE:

ARTÍCULO 1°.- Modificar y adecuar al Sistema Argentino de Créditos Académicos Universitarios (SACAU) el plan de estudios de la Licenciatura en Producción Audiovisual en modalidades presencial y a



distancia; conforme a los contenidos y alcances que se detallan en el Anexo I que forma parte integrante de la presente resolución.

ARTÍCULO 2°.- Aprobar el Reglamento de las Prácticas Preprofesionales pertenecientes a la Licenciatura en Producción Audiovisual; conforme a los contenidos y alcances que se detallan en el Anexo II que forma parte integrante de la presente resolución.

ARTÍCULO 3°.- Regístrese, comuníquese, dése la intervención pertinente a la Secretaría de Educación, y archívese.

UNTREF UNIVERSIDAD NACIONAL
DE TRES DE FEBRERO

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE
TRES DE FEBRERO**

**PLAN DE LA LICENCIATURA EN
PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**

Modificación y adecuación al SACAU, diciembre 2025

1. IDENTIFICACIÓN DEL PLAN

Denominación: Licenciatura en Producción Audiovisual

Nivel académico: Grado Universitario

Modalidad: Presencial y a distancia

Título a otorgar: Licenciado/a en Producción Audiovisual

Título intermedio: Técnico/a Universitario/a en Producción Audiovisual

Tipo: Carrera Completa

Duración total del plan de estudios: Licenciatura: 4 años; 240 créditos.

Tipo de plan de estudios: Continuo, estructurado.

2. FUNDAMENTACIÓN

El actual ecosistema de medios de comunicación exige y propone respuestas innovadoras desde el campo académico para resolver nuevos problemas y ofrecer perspectivas a futuro para el desarrollo de la industria audiovisual. En este contexto convergen y se interrelacionan los medios preexistentes, las nuevas tecnologías, públicos en plena evolución, saberes, exigencias de mercado, políticas públicas, profesionales del sector audiovisual y de otras disciplinas involucradas estrechamente en el proceso creativo y productivo de obras audiovisuales.

Es preciso actualizar la oferta académica en esta área del conocimiento, planteando un abordaje consciente de la necesidad de pensar el aporte de la tecnología al servicio de la producción de contenidos audiovisuales de calidad, con un programa elaborado especialmente desde y para el contexto de nuestro país y la región.

Por todo ello, esta carrera tiene como objetivos el desarrollo de aspectos conceptuales, teóricos, metodológicos y prácticos para la creación, diseño, planificación, producción, elaboración, realización, gestión, distribución, transmisión y utilización de contenidos audiovisuales con una perspectiva transmedia y multidisciplinaria. Posee asimismo aplicaciones inmediatas en disciplinas como Comunicación, Producción y Dirección Televisiva, Producción y Realización de Cine, Radio, Periodismo Digital, Diseño de Estrategias de Medios, Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma, Informática Educativa, Diseño y Producción de Nuevos Recursos Educativos.

La Licenciatura responde a una finalidad específica: contextualizar y actualizar el marco referencial de los técnicos y profesionales especializados del sector audiovisual incorporando y reflexionando las nuevas variables de producción, distribución y comercialización de contenidos, obras, servicios audiovisuales en el marco de la Convergencia de Medios Digitales.

La perspectiva a partir de la cual se construye el plan de la carrera es transmedia. El concepto "Transmedia" fue creado por Marsha Kinder en 1991¹, y redefinido en 2003 por Henry Jenkins² de esta manera:

"La Narrativa Transmedia representa un proceso por el cual los elementos constitutivos de una ficción son dispersados sistemáticamente a través de múltiples canales de distribución con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. Idealmente, cada medio hace su propia contribución para la comprensión de la historia."³

Este nuevo universo comunicacional impacta directamente en los procesos productivos tradicionales de las industrias culturales en general y de la industria audiovisual en particular. Esto conlleva repensar el rol del productor que debe involucrarse en el proceso productivo para detectar y maximizar la potencialidad de la idea original en su transmediación. Los productores deben asumir la responsabilidad, y su correspondiente exigencia profesional y creativa, de resolver todas las cuestiones propias de la gestión y facilitación de los procesos productivos y creativos -tal como se venía haciendo desde el inicio de la muy reciente industria audiovisual-, incluyendo estas nuevas dimensiones productivas en las que se interrelacionan nuevos oficios y experiencias, convergen nuevos profesionales y se amplía enormemente el sistema de distribución y comercialización de la producción resultante.

Una cuestión relevante de esta forma de producir es que las obras, o productos, se retroalimentan entre sí. El campo de acción que abre la utilización de los nuevos medios permite competir con mejores armas y pocos recursos, siempre con ideas, para lograr una mayor presencia en el paisaje mediático de las obras de nuestros autores.

La clave sigue siendo las ideas, los contenidos y la efectividad en el modo de presentarlos. Hasta hace pocos años el canal de transmisión o medio era la clave, la llave. Hoy podemos acceder a los recursos tecnológicos y a medios de distribución globales con costos mínimos, inimaginables apenas una década atrás. La industria está tomando conciencia del fenómeno.

La convergencia de medios, factor clave para permitir el desarrollo de contenidos transmedia, hace que la gestión de la información sea preponderante. Los productores deben diseñar el mejor modo de hacer accesible al mayor público

¹Kinder, Marsha. *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley and Los Angeles, University of California Press, 1991.

²Jenkins, Henry. *Transmedia Storytelling*. Technology Review. Technology review, Biomedicine section. MIT. Enero, 2003. Visto el 12/12/2011 en <http://www.technologyreview.com/Biotech/13052/>

³Jenkins, Henry. *Transmedia 202: further reflections*. Visto en el weblog oficial de Henry Jenkins, agosto de 2011, http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html

posible la información que generamos o capturamos, tanto los autores artistas como el público mismo con su participación. Los productores audiovisuales gestionan la información creada por el director y los técnicos creativos del proyecto en el que está involucrado y aquella que surge del aporte de los usuarios o consumidores que participan porque se les ofrece, a su vez, la herramienta y el espacio de interacción necesario vinculado al proyecto audiovisual.

El nuevo productor narrador debe estar involucrado plenamente con el desarrollo del medio o medios en los que se exprese y vierta su contenido. El medio no debe estar dado, tiene que redefinirse, e incluso reinventarse. La capacidad de creación e innovación debe llevarse al extremo de ponerse por objetivo la creación del medio adecuado para comunicar la idea que concebimos.

Asimismo, las actuales prácticas productivas exigen la capacidad de incorporar herramientas tecnológicas innovadoras y disruptivas en cada una de las etapas del proceso manteniendo una visión crítica sobre sus impactos, negativos y positivos, en la actividad y la sociedad. En este sentido es imprescindible mantener y facilitar espacios de investigación y debate que analicen las tendencias y procesos de diseño y desarrollo de dispositivos, software, plataformas y nuevas prácticas.

Los egresados de la carrera deberán poder contribuir, entonces, al desarrollo e innovación en las instancias de distribución y comercialización de lo producido. Los profesionales deberán estar capacitados para analizar distintos mercados para detectar oportunidades comerciales y estudiar los públicos que pueden ser receptivos para sus productos.

Los productores audiovisuales deben interactuar con los actores que gestionan los diversos medios de distribución, incluso más, ser los decisores de esos mismos medios. Hasta aquí hemos hecho notar la complejidad de la coordinación del trabajo, de la gestión de la información y los derechos de autor, se suma ahora la intrincada gestión de la distribución del contenido. Consideramos que, en el área de la distribución y comercialización, el nuevo estadio del desarrollo de la tecnología aplicada a la comunicación, la educación, el juego y el entretenimiento en general, exige también una o varias nuevas formas de administración y gestión. La superposición, coexistencia y complementariedad de los medios y contenidos, sumada a la creciente tendencia de los usuarios de compartir esos productos digitales en red, más la conformación de la nube de contenidos y la maximización de la capacidad de acceso a través de un sinnúmero de dispositivos cada vez más versátiles y de una elevada calidad de captura y reproducción de imagen y sonido, configuran un nuevo mundo de interacciones que impactan decididamente en el sistema de comercialización.

Un productor de contenido audiovisual es un productor de público. En el caso de la producción de contenidos transmediales el proceso de creación en sí comprende la formación o creación del público, y esto incluye la posibilidad de que el público interactúe con el contenido reconfigurándolo. El despliegue global de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación está creando, formando y actualizando el público.

Entonces, por último, si el objetivo principal es generar audiencia, los profesionales del sector tienen que ser conscientes de las limitaciones de nuestra región en lo que respecta a la accesibilidad a las nuevas tecnologías y servicios por parte de la población. La brecha digital sigue siendo importante. Cada decisión técnica que tomamos limita o expande el público que podrá acceder a nuestro producto, lo mismo para cada decisión estética.

El gusto, hábitos de consumo, nivel cultural y poder adquisitivo no alcanzan para definir el público de estos nuevos productos. Estamos en medio de una gran transformación. El Productor Audiovisual debe atender a estas cuestiones para desempeñarse correctamente en su trabajo.

Por todo esto, el diseño curricular apunta a lograr una formación que, privilegiando la práctica profesional -lo que supone la adquisición de habilidades concretas de acción en cada una de esas técnicas- no descuide la formación teórica necesaria para fundarlas.

En la actualidad, la producción audiovisual en toda la extensión del término no se limita a adaptar o traducir una idea o historia de un formato a otro, de un producto a otro, tampoco de replicarla simplemente, a modo de copia, en varias plataformas (cine, tv, internet, celulares, etc.), sino que hace que esa historia base, ese contenido rector, se impregne en los distintos medios adquiriendo formas diversas, interrelacionadas esencialmente, superadoras unas de las otras, autosuficientes, manteniendo coherencia con el relato total.

En síntesis, esta Licenciatura está orientada a la creación, sistematización y fortalecimiento de la formación de profesionales del campo de la comunicación y la producción audiovisual, con la finalidad de optimizar sus capacidades y competencias para la utilización y el aprovechamiento de las TICs y de todos los recursos que brinda el desarrollo de la tecnología en el ecosistema de medios digitales para el mejoramiento continuo de la producción de contenidos.

2.1. Fundamentación institucional

La UNTREF está claramente identificada con el desarrollo del campo cultural no sólo desde el punto de vista de su propuesta de formación, sino también, desde su experiencia en gestión, producción e investigación.

En el campo de la producción de contenidos audiovisuales la UNTREF cuenta con destacados antecedentes que cubren desde innovadoras propuestas académicas hasta la gestión y producción de contenidos con calidad y exigencia profesional.

En el campo académico de carreras de grado podemos mencionar las siguientes carreras:

- Licenciaturas en Artes Electrónicas
- Licenciatura en Gestión del Arte y la Cultura
- Artes del Circo
- Licenciatura y Profesorado en Letras

- Licenciatura en Música Autóctona, Clásico y Popular de América
- Licenciatura en Marketing

Entre las carreras de posgrado:

- Especialización en Industrias Culturales en la Convergencia Digital
- Especialización en Gestión de la Tecnología e Innovación
- Especialización y Maestría en Curaduría en Artes Visuales
- Maestría en Periodismo Documental
- Maestría en Escritura Creativa
- Maestría en Creación Musical, Nuevas Tecnologías y Artes Tradicionales
- Maestría en Artes y Estudios Sonoros
- Maestría en Ópera Experimental
- Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas, entre otras propuestas
- Doctorado en Artes y Tecnoestéticas

La UNTREF cuenta también con espacios de producción directamente vinculados a la industria de contenidos audiovisuales en línea con esta propuesta de Licenciatura en Producción Audiovisual. Se destaca en esta área UNTREF Media – la productora audiovisual de la universidad- y el canal de televisión universitario UN3. Podemos sumar también, como espacio de producción, a CONTINENTE, el centro de investigación y desarrollo de proyectos vinculados a las artes audiovisuales, organizador de la Bienal de la Imagen en Movimiento (BIM) y el Laboratorio de Arte Electrónico e Inteligencia Artificial, que trabaja la interconexión entre arte y ciencia.

También el área de Extensión Universitaria ha realizado acciones en este campo: Cursos como Divulgación Científica Audiovisual, Marketing, Comercialización y Gestión de Ventas, Guión Cinematográfico y Dramaturgia Teatral, Realización de Cine, Introducción al Diseño Audiovisual, Efectos Visuales para Cine y Videos, entre otros.

La Licenciatura en Producción Audiovisual aspira a consolidar y potenciar el rol que la UNTREF desempeña en el campo artístico-cultural teniendo presente, además, la necesidad de ampliar la oferta académica en este campo para sumar conocimientos y experiencias al cambiante escenario de la producción de contenidos en la convergencia digital.

2.2. Fundamentación Sistema de Créditos

Con la Resolución Ministerial 1870/16, la DNGU crea el Sistema Nacional de Reconocimiento Académico de Educación Superior. El cual tiene como objetivo el reconocimiento de estudios entre universidades públicas y privadas, con el fin de facilitar la movilidad estudiantil, el diálogo interinstitucional, que asegure el sostenimiento de la calidad académica y la igualdad de oportunidades en todo el proceso educativo hasta el logro de la titulación.

Esta Resolución establece que la unidad de medida para el reconocimiento del trayecto de formación de los estudiantes se denomine Reconocimiento de Trayecto Formativo (RTF) y estimará en horas el tiempo de trabajo total del estudiante para el cumplimiento de los requisitos de aprobación establecidos en el Plan de Estudios correspondiente.

La Universidad Nacional de Tres de Febrero, ha iniciado un trabajo de adaptación de los Planes de Carrera al sistema de créditos, adaptándose a las recomendaciones emanadas por el Ministerio, en especial a partir de la aparición de la RM 1870/16, y teniendo en consideración los lineamientos internacionales respecto de los Sistemas de Créditos.

Todo este trabajo se ha reflejado en la aprobación de un Sistema de Créditos para las carreras de grado que se institucionalizó mediante la Resolución C.S. N° 32/18 en el marco de una concepción de los estudios universitarios signada por los siguientes principios:

(1) garantizar una formación académica integral a través de la articulación de los conocimientos dando cumplimiento a los fines institucionales que su condición de Universidad Nacional le impone; (2) atender a las expectativas de formación más personalizada de los estudiantes ampliando su grado de elección; (3) superar modos tradicionales de impartir una formación académica incorporando y valorando otras experiencias formativas; (4) promover la creatividad y la autonomía de docentes y estudiantes por medio de recorridos curriculares más diversificados y flexibles.

Esta Resolución, dentro de la normativa general, establece que todas las carreras realizarán sus diseños curriculares, y planes de estudio correspondientes, incorporando el sistema de créditos involucrado en la misma. A los efectos de la asignación de créditos, se toma como unidad de crédito un tiempo total de trabajo del estudiante de 32 horas.

Además, se propone la inclusión de los TFA (Trayectos Formativos Alternativos) que permiten al estudiante realizar distintas actividades tales como prácticas académicas, de investigación, experiencia laboral, actividades de extensión u otras actividades curriculares de la oferta académica de UNTREF con el objetivo de validar y reconocer su trayectoria.

El Sistema de Créditos así concebido permite no sólo redimensionar curricular y pedagógicamente la formación universitaria, sino también revalorizar el trabajo centrado en el docente y el trabajo autónomo del estudiante.

La flexibilización que se imprime a los TFA brinda nuevas alternativas académicas a las/os alumnas/os, bajo el concepto de que cuanto más abierto, flexible,

modular, práctico y receptivo al medio social sea el currículum de su carrera, más abierta, flexible, modular, práctica y aplicada será su formación profesional y más abierto, flexible, modular y creativo será su propio capital intelectual.

A fines del año 2023 el Ministerio de Educación aprobó la Resolución N° 2598/2023, implementa el Sistema Argentino de Créditos Académicos Universitarios (SACAU) y sus modificatoria aprobada por Resolución del Ministerio de Capital Humano N° 556/2025, que tienen entre sus objetivos transparentar el tiempo total que le implicará a un/a estudiante cumplir las obligaciones académicas de un plan de estudios, a fin de poder cumplir con tal exigencia se establece para las carreras de grado la siguiente duración mínima: 240 Créditos, la interacción pedagógica 2.100 horas y una duración de 4 años. Pudiendo optar por ampliar un 25% dichos plazos.

Con el objetivo de poder cumplir con los lineamientos establecidos en dicha normativa, el Consejo Superior de la UNTREF, a través de la Resolución 13/2025 resolvió: (1) establecer que un (1) crédito es equivalente a treinta (30) horas de trabajo total del estudiante (TTE), incluyendo tanto las horas de interacción pedagógica (IP) como las de trabajo autónomo (TAE). (2) flexibilizar lo establecido en la Resolución C.S. 32/2018 en relación a los Trayectos Formativos Alternativos (TFA), asignaturas electivas y optativas; y otras condiciones curriculares, permitiendo a las coordinaciones de las carreras la adecuación de los planes de estudio a SACAU.

2.3. Antecedentes

En nuestro país existen numerosas ofertas académicas tanto públicas como privadas para la formación de realizadores audiovisuales, cinematográficos y/o televisivos. En su mayoría estas carreras terciarias o universitarias tienden a capacitar a sus alumnos en las técnicas de realización, registro y postproducción audiovisual, contemplando también las instancias de escritura y producción, poniendo énfasis en la dirección artística de los contenidos. La Licenciatura en Producción Audiovisual busca complementar esa oferta contribuyendo a formar profesionales capacitados para enfrentar los nuevos escenarios de la producción atravesados por las tecnologías digitales, tanto en la etapa de producción como en la de distribución de los contenidos y productos resultantes del proceso creativo.

Entre las carreras de otras instituciones nacionales relacionadas con la realización de contenidos audiovisuales podemos destacar, a nivel terciario y del ámbito público, la Escuela Nacional de Experimentación y Realización Cinematográfica (ENERC) dependiente del Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA). En el ámbito universitario público las Licenciaturas de Diseño de Imagen y Sonido de la Universidad Nacional de Buenos Aires (UBA); la Licenciatura en Producción Multimedial de la Universidad Nacional de La Plata; la Tecnicatura Universitaria en Medios Audiovisuales y la Licenciatura en Cinematografía de la

Universidad Nacional de Tucumán; la Tecnicatura en Producción en Medios Audiovisuales y la Licenciatura en Cine y Televisión de la Universidad Nacional de Córdoba, entre otras. También podemos mencionar, en el ámbito privado, la Licenciatura en Cinematografía, con Orientaciones en Dirección, Producción, Guión o Animación y Multimedia, dictada por la Universidad del Cine.

Destacamos entre todas ellas, sobre todo por su punto de vista en lo que respecta a la producción de información y contenidos, a la Maestría en Comunicación Digital Interactiva dependiente de la Universidad Nacional de Rosario.

A nivel internacional, las siguientes instituciones, carreras o posgrados que tienen alguna similitud con la temática o el abordaje programático:

La *New York University* (NYU) cuenta con la Escuela de las Artes Tisch (*Tisch School of Arts*), es un centro de excelencia para el estudio de las artes en general (escénicas, cinematográficas y emergentes). El Instituto de Medios Emergentes de la Tisch se enfoca en el descubrimiento de nuevas formas de comunicarse. Los estudiantes no ven las nuevas tecnologías como relegadas a las ciencias y la ingeniería, sino más bien como una parte cotidiana de su vida y la expresión artística.

Otra institución que consideramos de enorme importancia por el desarrollo y visión de su oferta académica es *The New School*, con sede central en Nueva York. Los cursos de esta Universidad exploran el impacto de los nuevos medios en la sociedad y experimentan con los desarrollos de las tecnologías de vanguardia.

Otro Centro que trabaja la producción audiovisual con la perspectiva que consideramos de interés para el desarrollo de la carrera es el Center for Media & Social Impact de la American University, de Estados Unidos, es una incubadora de innovación y de investigación que crea, estudia y exhibe los medios de comunicación teniendo en cuenta el impacto social de sus experiencias.

En el área de la Escritura Creativa para Nuevos Medios, recomendamos las iniciativas de la Universidad de Kangwon, de Corea del Sur. Este proyecto no sólo tiene como objetivo cultivar las habilidades literarias a través de la narración de historias, sino que también tiene como objetivo cultivar el desarrollo de las potencialidades narrativas de las nuevas tecnologías orientadas a los campos del cine, la animación (animación visual), la radiodifusión, la publicidad, el desarrollo de personajes, los dispositivos móviles, internet, los videojuegos, el entretenimiento y el arte, en resumen, la industria basada en el conocimiento.

Por último, las propuestas de la Universidad Autónoma de Barcelona son una referencia ineludible para proyectos como el que se propone. En especial, las maestrías en Diseño Multimedial; Estrategias y Creatividad Digital; Diseño y Gestión de la Producción Audiovisual; o la Maestría en Producción Audiovisual Transmedia.

3. OBJETIVOS DE LA LICENCIATURA:

➤ Formar egresados/as universitarios/as capaces de proyectar e implementar el proceso de producción de obras audiovisuales con sustento teórico-metodológico específico y tecnología informática y de realizar la comercialización y difusión de estas obras así como de desarrollar estudios e investigaciones destinados a generar conocimientos y tecnología en el área de su competencia.

➤ Formar técnicos/as universitarios/as capaces de colaborar en la implementación del proceso de producción de obras audiovisuales en sus diversas modalidades y de gestionar las tareas de apoyo al desarrollo interno de dicho proceso, así como de participar en la realización de estudios e investigaciones en el área de la producción de estas obras.

➤ Formar técnicos/as universitarios/as capaces de colaborar en la implementación de las actividades de comercialización y difusión involucradas en el proceso de producción de obras audiovisuales, así como de participar en la realización de estudios e investigaciones en el área de la producción de estas obras.

➤ Contribuir a:

- ✓ la generación de profesionales con formación universitaria, capacidad creativa y disponibilidad tecnológica;
- ✓ la solución de problemas y la satisfacción de demandas y necesidades en este campo específico; y
- ✓ al esfuerzo colectivo para el mejoramiento de la calidad de vida.

4. CARACTERÍSTICAS DE LA CARRERA

4.1. Marco normativo:

- ✓ Estatuto de la Universidad Nacional de Tres de Febrero.
- ✓ Reglamento de Estudios de la Universidad Nacional de Tres de Febrero.
- ✓ Resolución C.S. N° 32/18 – Sistema de créditos institucional.
- ✓ Resolución C.S 29/16 - Creación de la carrera en modalidad presencial.
- ✓ Resolución Ministerial N° 531/19 – Reconocimiento oficial y validez nacional de los títulos modalidad presencial.
- ✓ SIED: RESOL-2019-175-APN-SECPU#MECCYT.
- ✓ Resolución C.S 38/19 creación de la carrera en modalidad a distancia

- ✓ Resolución Ministerial N° 2101/20 - Reconocimiento oficial y validez nacional de los títulos modalidad a distancia.
- ✓ RESOL-2025-556-APN-SE#MCH - modificación SACAU.
- ✓ Adecuación del sistema de créditos institucional a SACAU RCS N° 13/25.

4.2. Tipo de carrera:

Licenciatura en Producción Audiovisual, grado básico de carácter permanente.
Título intermedio Técnico/a Universitario/a en Producción Audiovisual, técnico-instrumental de carácter permanente.

4.3. Títulos a otorgar:

Licenciado/a en Producción Audiovisual
Técnico/a Universitario/a en Producción Audiovisual

4.4. Alcances de los títulos

4.4.1. Alcances del título de Licenciado/a en Producción Audiovisual

- ✓Proyectar e implementar procesos de producción de obras audiovisuales y evaluar sus resultados.
- ✓Diseñar, implementar y evaluar estrategias destinadas a la realización de obras audiovisuales.
- ✓Diseñar y desarrollar programas de comercialización y distribución de obras audiovisuales y evaluar su pertinencia y eficacia.
- ✓Proyectar y producir obras audiovisuales para diversos medios comunicacionales, con ajuste a propósitos específicos.
- ✓Asesorar en la elaboración de políticas y normas relativas al área de su competencia.
- ✓Asesorar en lo relativo al proyecto e implementación del proceso de producción de obras audiovisuales con sustento teórico-metodológico específico y tecnología informática y a la comercialización y difusión de estas obras.
- ✓Participar en planes y proyectos culturales y educativos que involucren la producción de materiales audiovisuales.

✓Realizar estudios e investigaciones en lo concerniente al proyecto e implementación del proceso de producción de obras audiovisuales con sustento teórico-metodológico específico y tecnología informática y a la comercialización y difusión de estas obras.

✓Realizar arbitrajes y peritajes en lo atinente al proyecto e implementación del proceso de producción, comercialización y difusión de obras audiovisuales con sustento teórico-metodológico específico y tecnología informática.

4.4.2. Alcances del título intermedio de Técnico/a Universitario/a en Producción Audiovisual

✓Desglosar guiones y planes de producción y atender la provisión de instrumentos y materiales necesarios para la realización de obras audiovisuales.

✓Relevar, clasificar y construir información relativa a los requerimientos de apoyo al desarrollo interno de la producción de obras audiovisuales.

✓Programar la secuencia de desarrollo de las tareas de apoyo a la implementación de obras audiovisuales y elaborar el cronograma correspondiente.

✓Seleccionar y completar la documentación que acredita las condiciones de realización de distintas actividades de la producción de obras audiovisuales.

✓Colaborar en la gestión del presupuesto asignado para el desarrollo de obras audiovisuales.

✓Colaborar con el productor en el desarrollo de las distintas instancias de producción de las obras audiovisuales y en la selección de estrategias destinadas a optimizar los resultados.

4.5. PERFIL DEL EGRESADO

4.5.1. Perfil del Licenciada/o en Producción Audiovisual

El Licenciada/o en Producción Audiovisual de la Universidad Nacional de Tres de Febrero es un/a egresada/o universitaria/o capaz de proyectar e implementar el proceso de producción de obras audiovisuales con sustento teórico-metodológico específico y tecnología informática y de realizar la comercialización y difusión de estas obras así como de desarrollar estudios e investigaciones destinados a generar conocimientos y tecnología en el área de su competencia.

Su capacitación tiene sustento en la formación disciplinaria y tecnológica necesaria para abordar un campo en permanente transformación y en un eje de la práctica con el alcance suficiente para realizar análisis crítico de obras y proyectos y proponer estrategias innovadoras.

Tiene conocimientos de:

- ✓el contexto sociohistórico, su transformación y su problemática contemporánea;
- ✓los esquemas conceptuales de las ciencias sociales que posibilitan la comprensión de la cultura y de las relaciones interpersonales;
- ✓los aportes y enfoques filosóficos y estéticos que subyacen a la producción artística y cultural y permiten su análisis e interpretación;
- ✓la teoría y tecnología de la narrativa audiovisual y sus características distintivas para diversos medios y emprendimientos;
- ✓las teorías y metodologías de la producción audiovisual y sus enfoques críticos;
- ✓las teorías y prácticas de los contenidos audiovisuales y las narrativas transmedia;
- ✓ los elementos teórico-metodológicos de la comercialización y la comunicación;
- ✓las teorías y enfoques de la administración aplicables a la conformación y dinámica operativa de las instituciones y a los procesos y procedimientos de la gestión de emprendimientos y el control de resultados;
- ✓las normas y principios éticos que rigen y orientan la actividad profesional;
- ✓las técnicas de elaboración y de análisis de datos e informaciones, la lógica y operatoria de indagación y los modelos de investigación aplicables al desarrollo de estudios e investigaciones;

Dispone además, de conocimientos técnico-instrumentales de computación y de idioma extranjero.

Posee capacidad para:

- ✓diseñar, implementar y evaluar procesos de producción de obras audiovisuales;
- ✓seleccionar estrategias destinadas a la realización de obras audiovisuales con ajuste a medios y propósitos específicos;
- ✓identificar y aplicar estrategias innovadoras en el desarrollo de propuestas, en el marco de las condiciones de contexto;
- ✓realizar análisis crítico de contenidos y narrativas;
- ✓proyectar e implementar programas de comercialización y distribución de obras audiovisuales;

- ✓aplicar el conocimiento de las teorías y principios de la administración y de los esquemas teórico-metodológicos de las disciplinas sociales en la organización y gestión de proyectos y programas;
- ✓asesorar en lo relativo al proceso de producción de obras audiovisuales y en la formulación de normas y políticas vinculadas a esta actividad específica;
- ✓aplicar la metodología de la investigación en la ejecución de estudios e investigaciones relativas a la producción de obras audiovisuales y a su comercialización y difusión.

Es conocedor del compromiso intelectual y social que implica su práctica profesional y ha desarrollado una actitud crítica y cooperativa que le permite autoevaluar su trabajo, cooperar en equipos interdisciplinarios y apropiarse de innovaciones y sugerencias.

4.5.2. Perfiles de los/as Técnicos/as Universitarios/as en Producción Audiovisual

Los/as Técnicos/as Universitarios/as de la Universidad de Tres de Febrero son egresados/as universitarios/as capaces de colaborar en la implementación del proceso de producción de obras audiovisuales y de gestionar las tareas de apoyo al desarrollo interno de dicho proceso, así como de participar en la realización de estudios e investigaciones en el área de la producción de estas obras.

Su formación pone énfasis en la capacidad para realizar actividades concretas y de colaboración con sustento en una fuerte formación teórica de base y específica según la orientación del título intermedio.

Tiene conocimientos de:

- ✓el contexto sociohistórico, su transformación y su problemática contemporánea;
- ✓los esquemas conceptuales de las ciencias sociales que posibilitan la comprensión de la cultura y de las relaciones interpersonales;
- ✓los aportes y enfoques filosóficos y estéticos que subyacen a la producción artística y cultural y permiten su análisis e interpretación;
- ✓la teoría y tecnología de la narrativa audiovisual y sus características distintivas para diversos medios y emprendimientos;
- ✓las teorías y metodologías de la producción audiovisual;
- ✓las normas y principios éticos que rigen y orientan la actividad profesional;
- ✓la normativa de aplicación a la contratación y gestión de recursos humanos y materiales en las distintas instancias de la producción audiovisual;
- ✓las técnicas de relevamiento y sistematización de datos e informaciones vinculadas al desarrollo interno del proceso de producción de obras audiovisuales.

Dispone además, de conocimientos técnico-instrumentales de computación y de idioma extranjero (Inglés, o Francés, o Portugués).

Posee capacidad para:

✓relevar, clasificar y producir datos e informaciones vinculadas al proceso de producción de obras audiovisuales;

✓gestionar la provisión de requerimientos instrumentales específicos para el desarrollo de la producción de obras audiovisuales;

✓programar la secuencia de desarrollo de las tareas de apoyo a la implementación de obras audiovisuales y formular el cronograma correspondiente;

✓colaborar con el productor en el desarrollo de las distintas instancias de producción de obras audiovisuales;

✓colaborar en la realización de estudios e investigaciones en el área de la producción de obras audiovisuales.

Ha desarrollado una actitud crítica y cooperativa que le permite autoevaluar su trabajo y colaborar con equipos interdisciplinarios, aceptando objeciones y sugerencias.

5. Condiciones de ingreso y requisitos de admisión:

✓Estudios secundarios completos o educación polimodal completa.

✓Cumplimentar las actividades relativas al ingreso a las carreras, aprobadas por los órganos de administración académica de la Universidad.

✓Los mayores de 25 años que no posean título secundario pero que acrediten experiencia laboral reconocida y comprobada, previa evaluación y entrevista especial, podrán inscribirse según el artículo 7° de la Ley de Educación 24.521/95.

5.1. Requisitos para la graduación:

5.1.1. Título intermedio: Técnico/a Universitario/a en Producción Audiovisual

Las/los alumnas/os que cursen la carrera, podrán obtener el título intermedio de Técnica/o universitaria/o en Producción Audiovisual. Para la obtención del título deberán completar, con carácter obligatorio, el desarrollo de las siguientes actividades curriculares:

Trece (13) asignaturas de formación específica

73

créditos

Cuatro (4) asignaturas de formación general	20	créditos
Un (1) Trayecto Formativo Alternativo	5	créditos
Una (1) Práctica Preprofesional	6,50	créditos
Dos (2) niveles de Idioma Extranjero	4	créditos
Un (1) nivel de Informática	2	créditos
Dos (2) asignaturas Optativas	10	créditos
<hr/>		
24 actividades curriculares	120,50	créditos

5.1.2. Licenciado/a en Producción Audiovisual

Para completar el plan de estudios de la Licenciatura en Producción Audiovisual las/los alumnas/os deberán aprobar con carácter obligatorio, además de la totalidad de las actividades curriculares mencionadas en el punto 5.1.1., estas otras actividades curriculares:

Trece (13) asignaturas de formación específica	69	créditos
Una (1) Práctica Preprofesional	7,50	créditos
Dos (2) Trayectos Formativos Alternativos	14	créditos
Una (1) asignatura Optativa	5	créditos
Dos (2) asignaturas Electivas	10	créditos
Una (1) asignatura de formación general	5	créditos
<hr/>		
Un (1) Trabajo Final Integrador de Grado	9	créditos
<hr/>		
21 actividades curriculares	119,50	créditos
<hr/>		
Total 45 actividades curriculares	240	créditos

El/la estudiante deberá presentar y aprobar un Trabajo Final Integrador de Grado, con arreglo a las prescripciones establecidas a tal efecto en el Reglamento correspondiente.

El detalle de las asignaturas y de los trayectos formativos alternativos puede verse en el siguiente apartado.

6. ACTIVIDADES CURRICULARES

6.1. ORGANIZACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS

Cuatrimestre	Asignaturas/actividades curriculares					
1	Producción Audiovisual I	Taller de Imagen y Sonido	Narrativa Audiovisual	Informática Nivel I	Introducción a la problemática del mundo contemporáneo	Idioma Extranjero I (Inglés I, o Francés I, o Portugués I)
2	Producción Audiovisual II	Taller de Edición y Montaje	Guion Audiovisual	Mediamorfosis	Cultura Contemporánea	Idioma Extranjero II (Inglés II, o Francés II, o Portugués II)
3	Teoría de las Narrativas Transmedia	Comercialización de Obras Audiovisuales	Realización Audiovisual	Optativa	Cuestiones de sociología, economía y política	Trayectos Formativos Alternativos I
4	Desarrollo de Proyectos Interactivos	Modelos de Negocio y Gestión Organizacional	Laboratorio de Formulación de Proyectos I	Optativa	Problemas de historia del siglo XX	Práctica Preprofesional I
5	Diseño y Desarrollo de Plataformas	Gestión de Archivos	Laboratorio de Formulación de Proyectos II	Optativa	Estadística	Práctica Preprofesional II
6	Videojuegos	Producción de Eventos Culturales	Comunicación Digital Interactiva	Metodología de la investigación	Trayectos Formativos Alternativos II	
7	Tópicos de Convergencia Digital	Ética y Legislación Profesional	Publicidad y Marketing	Electiva	Trayectos Formativos Alternativos III	
8	Tendencias y Prospectiva	Economía de la Cultura	Gestión de Medios de Comunicación	Electiva	Trabajo Final Integrador de Grado	

6.2. PLAN DE ESTUDIOS

Asignaturas	Cuatrimestre	Correlatividades	Promociona*	Regular / Libre	Cuatrim / Anual	Créditos
Producción Audiovisual I	I	---	Sí	R	C	6
Taller de Imagen y Sonido	I	---	Sí	R	C	6
Narrativa Audiovisual	I	---	Sí	R/L	C	5
Informática Nivel I	I	---	Sí	R/L	C	2

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRES DE FEBRERO
LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Introducción a la Problemática del Mundo Contemporáneo	I	---	Sí	R	C	5
Idioma Extranjero I	I	---	Sí	R/L	C	2
Producción Audiovisual II	II	Producción Audiovisual I	Sí	R	C	6
Taller de Edición y Montaje	II	Taller de Imagen y Sonido	Sí	R	C	6
Guión Audiovisual	II	Narrativa Audiovisual	Sí	R	C	5
Mediamorfosis	II	---	Sí	R/L	C	5
Cultura Contemporánea	II	---	Sí	R	C	5
Idioma Extranjero II	III	Idioma Extranjero I	Sí	R/L	C	2
Teoría de las Narrativas Transmedia	III	Producción Audiovisual II	Sí	R/L	C	5
Comercialización de Obras Audiovisuales	III	Producción Audiovisual II	Sí	R	C	6
Realización Audiovisual	III	Taller de Edición y Montaje – Guion Audiovisual	Sí	R	C	5
Optativa	III	Producción Audiovisual II –Taller de Edición y Montaje – Guion Audiovisual	Sí	R	C	5
Cuestiones de Sociología, Economía y Política	III	---	Sí	R	C	5
Trayecto Formativo Alternativo I	III	---	Sí	R	C	5
Desarrollo de Proyectos Interactivos	IV	Teoría de las Narrativas Transmedia	Sí	R	C	6
Modelos de Negocio y Gestión Organizacional	IV	Producción Audiovisual II	Sí	R/L	C	5
Laboratorio de Formulación de Proyectos I	IV	Comercialización de Obras Audiovisuales	Sí	R	C	7
Optativa	IV	Producción Audiovisual II –Taller de Edición y Montaje – Guion Audiovisual	Sí	R	C	5
Problemas de Historia del Siglo XX	IV	---	Sí	R	C	5
Práctica Preprofesional I	IV	Producción Audiovisual I	Sí	R	C	6,50
Carga Horaria Tramo de Título Intermedio de Técnico/a Universitario/a en Producción Audiovisual: 1.365 horas, Total de créditos: 120,50						

Asignaturas	Cuatrimestre	Correlatividades	Promociona*	Regular / Libre	Cuatrim / Anual	Créditos
Diseño y Desarrollo de Plataformas	V	Diseño de Proyectos Interactivos	Sí	R	C	6

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRES DE FEBRERO
LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Gestión de Archivos	V	---	Sí	R	C	5
Laboratorio de Formulación de Proyectos II	V	Laboratorio de Formulación de Proyectos I	Sí	R	C	7
Optativa	V	Producción Audiovisual II –Taller de Edición y Montaje – Guion Audiovisual	Sí	R	C	5
Estadística	V	---	Sí	R	C	5
Práctica Preprofesional II	V	Producción Audiovisual II	Sí	R	C	7,50
Videojuegos	VI	Laboratorio de Formulación de Proyectos I	Sí	R	C	5
Producción de Eventos Culturales	VI	Laboratorio de Formulación de Proyectos I	Sí	R	C	5
Comunicación Digital Interactiva	VI	Laboratorio de Formulación de Proyectos II	Sí	R	C	5
Metodología de la Investigación	VI	---	Sí	R	C	5
Trayecto Formativo Alternativo II	VI	Trayecto Formativo Alternativo I	Sí	R	C	7
Tópicos de Convergencia Digital	VII	Laboratorio de Formulación de Proyectos I	Sí	R	C	5
Ética y Legislación Profesional	VII	Laboratorio de Formulación de Proyectos I	Sí	R	C	5
Publicidad y Marketing	VII	Laboratorio de Formulación de Proyectos I	Sí	R/L	C	5
Electiva	VII	---	Según lo establezca el plan de la carrera que corresponda	R	C	5
Trayecto Formativo Alternativo III	VII	Trayecto Formativo Alternativo II	Sí	R	C	7
Tendencias y Prospectiva	VIII	Laboratorio de Formulación de Proyectos II	Sí	R	C	5
Economía de la Cultura	VIII	Laboratorio de Formulación de Proyectos II	Sí	R/L	C	5
Gestión de Medios de Comunicación	VIII	Laboratorio de Formulación de Proyectos II	Sí	R	C	6
Electiva	VIII	---	Según lo establezca el plan de la carrera que corresponda	R	C	5
Trabajo Final Integrador de Grado	VIII	Haber aprobado la totalidad de las materias	No			9

Carga Horaria Total de la Licenciatura en Producción Audiovisual: 2.610 horas, Total de créditos: 240
--

7. CONTENIDOS MÍNIMOS

Asignaturas y Talleres de la carrera (en orden alfabético)

Comercialización de Obras Audiovisuales

La cultura en el marco de las negociaciones económicas internacionales. Diversidad cultural y excepción cultural. Tratados internacionales y reservas. La circulación de los bienes culturales. Lo global y lo local. Lo local y lo regional. El comercio global de bienes y servicios culturales: estado del arte, datos estadísticos. La comercialización de contenidos audiovisuales. La circulación regional de bienes culturales y productos audiovisuales. Comercio internacional de bienes y servicios culturales. Herramientas de promoción: Ferias, Mercados, Festivales, Rondas y misiones comerciales, y otras acciones. Gestión de Derecho de autor. Protección del derecho de autor y de los derechos conexos en el entorno digital. Comercio electrónico. La publicidad como base del financiamiento de la producción. Promoción, venta y distribución de proyectos audiovisuales independientes.

Comunicación Digital Interactiva

Introducción al marketing digital. Diseño, producción y publicación de campañas de marketing digitales con especificidad en el uso de plataformas de redes sociales. La publicidad y el mercadeo. Recursos técnicos y herramientas (inteligencia artificial, software de diseño, aplicaciones de gestión de publicaciones, etc.) para la redacción, diseño, realización y publicación de contenidos para redes sociales y campañas de marketing. Herramientas y tendencias actuales en comunicación digital (marketing de contenidos, storytelling, SEO, publicidad en redes, email marketing, etc.). Nociones prácticas de gestión de marca, reputación digital y gestión de crisis. Campañas digitales transmedia. Impacto ético y cultural de las nuevas tecnologías (algoritmos, IA, Big Data, etc.). Estrategias en redes sociales: Construcción de comunidad, métricas de engagement, gestión de crisis. Publicidad digital: segmentación avanzada, campañas integradas.

Cuestiones de Sociología, Economía y Política

El conocimiento de lo social. Conceptos y categorías básicas acerca de lo social. Origen histórico de las ciencias sociales. Origen histórico de la sociología clásica. Principales problemas y condiciones que la hacen posible. Conceptos y categorías básicas acerca de lo social. El materialismo histórico. Orígenes y antecedentes. El Estado. La ideología. El modo capitalista de producción. Plusvalía y acumulación. Las crisis cíclicas. El cambio social. La estratificación social. La enajenación. Estructura social capitalista. Cambio estructural y políticas sociales en Argentina.

Cultura Contemporánea

El concepto de cultura. La concepción descriptiva y la concepción semiótica de la cultura. La proximidad y la ajenidad cultural en el contexto actual. La crisis de los paradigmas polares en el análisis de la cultura y la reformulación del concepto clásico de identidad. La dimensión cultural de la globalización. Cultura-ciudad. La tensión global-local. Lugares y no lugares. Los muros de la ciudad: segregación espacial y fractura social. Espacio urbano y construcción de la otredad. Cultura y sujeto. Prácticas sociales y constitución de subjetividades corporales. Cuerpo e individualismo. Nuevas tecnologías y fragmentación del sujeto. Cultura de consumo y posmodernidad. Emergencia y desarrollo del movimiento antiglobalización.

Desarrollo de Proyectos Interactivos

Particularidades del entorno digital para desarrollar un proyecto. La importancia de la Innovación como marco conceptual de desarrollo. Gestión de la innovación. Concepto y definición de proyecto. Ciclo de vida de un proyecto. Preparación de un proyecto: estudio de mercado, técnico, legal, financiero y organizacional. Criterios de evaluación de proyectos. Plan de negocios. Definición del alcance. Herramientas para la planificación y gestión. Diferentes enfoques para la creación de experiencias narrativas visuales y textuales a través de plataformas de medios. Experiencias narrativas cinematográficas y televisivas interactivas. Efectos de las tecnologías digitales en la subjetividad y la construcción del espacio narrativo no lineal. Generación de proyectos para distintos dispositivos. Realidad aumentada. Big Data. Visualización de datos.

Diseño y Desarrollo de Plataformas

La tecnología detrás de la distribución de contenidos. Arquitectura de la información. Diagramas de flujos de producción y transmisión. Conceptos de programación y control de flujos e intercambios de contenidos. Diferentes metodologías de desarrollo de software. Diseño de interfaces. Estrategias de investigación y testeo. Usabilidad. Uso de herramientas en línea. Plataformas de comercio electrónico. Sistemas de control de derechos de autor. Licencias digitales. Sistemas de seguridad.

Economía de la Cultura

La economía de la cultura como disciplina incipiente. Evolución hacia los conceptos de Economía Creativa, Economía del Conocimiento, Economía Gratuita, Economía Líquida, Economía Naranja, Economía de la Colaboración. Mercado. El concepto de la larga cola y el consumo de nicho. Financiamiento cultural y nuevos modelos del entorno digital: financiación masiva (*crowdfunding*) y estrategias en la red. Sistemas de información cultural. Sistemas e instituciones de medición en Argentina y el mundo. La construcción de indicadores adecuados al entorno cultural. La medición de la economía de la cultura y de las industrias culturales. Estudios de mercado. Herramientas de diagnóstico. Los desafíos e implicancias del entorno digital en el relevamiento e investigación del campo cultural. La complejidad de la medición del impacto social de la cultura.

Electiva

La Oferta de asignaturas electivas estará enmarcada dentro de la normativa institucional vigente, que busca favorecer la movilidad de la/del estudiante en espacios formativos, que pertenezcan a otras carreras dentro de la misma universidad. Se deberán elegir dos asignaturas electivas (espacios curriculares) dentro del trayecto formativo de licenciatura. La Comisión de Créditos de la carrera podrá, cada cuatrimestre, modificar la oferta de opciones.

Estadística

Sistemas de Información Estadística. Análisis y Métodos Estadísticos. Teoría y Técnicas del Muestreo. Teoría de la Decisión Estadística. Diseño Experimental y Análisis de la Variancia. Introducción a la Opinión Pública. Técnicas de Investigación de Mercado. Análisis Exploratorio de Datos. Bioestadística. Técnicas de Investigación en Ciencias Sociales. Psicometría. Econometría. Técnicas de Muestreo Aplicado. Técnicas estadísticas para estudios de audiencia. Beneficios y limitaciones de los estudios de consumo de medios y contenidos. Definición de audiencia. Estudios cualitativos y cuantitativos. Las estadísticas como insumo para el desarrollo de producto y para el diseño de estrategias de comercialización y distribución. Estadística Aplicada al Control de Calidad.

Ética y Legislación Profesional

Cuestiones fundamentales de la Ética. Diferentes ámbitos de aplicación con respecto al derecho y a la moral. Ética y Derechos Humanos. Los derechos culturales en la Constitución Nacional y en los Tratados Internacionales de derechos humanos. Derecho constitucional de la comunicación. Libertad de expresión. La ley 11723, la protección de los derechos autorales y su aplicación en el campo de la producción audiovisual. Régimen legal de la radio, la televisión y la actividad cinematográfica. El Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales. Regulación de otras industrias culturales. Legislación comparada con países de la región y el panorama mundial. La Ética aplicada al desarrollo de las profesiones y sus incumbencias. Rol social de los profesionales relacionados a la industria audiovisual. Nuevas Tecnologías, estudios y referencias del impacto sobre la propiedad intelectual, la seguridad, privacidad y diversidad cultural. Ética de la obtención, análisis, almacenamiento y exhibición de datos de los usuarios.

Gestión de Archivos

Técnicas para la organización de archivos digitales sonoros, visuales y audiovisuales. Gestión de recursos técnicos y humanos. Desarrollo de bases de datos. Tecnología de software y hardware para la gestión de archivos. Sistemas de procesamiento y almacenamiento. Automatización de procesos con el uso de sistemas de gestión de contenidos audiovisuales. Vinculación de las bases de datos de los archivos con los sistemas de publicación, emisión y distribución.

Gestión de Medios de Comunicación

Televisión y radio. Gestión de medios públicos. Políticas de comunicación. El derecho a la información. Los medios nacionales, provinciales, municipales, universitarios. Los medios comunitarios y populares. Medios de Organizaciones No Gubernamentales. Educación y medios audiovisuales. Casos internacionales. La producción de contenidos informativos y de servicios. Organización de la producción: Producción, Técnica y Administración. Los costos de instalación y los costos de funcionamiento. La programación de contenidos. Gestión económica. La empresa privada de medios de comunicación. Estrategias de promoción de contenidos y programación. Modelos de negocios nacionales e internacionales. La producción de contenidos. Sistemas de distribución: televisión abierta, sistemas de distribución de cable y satelitales, sistemas de distribución digitales. La pauta publicitaria.

Guion Audiovisual

Fundamentos de la narrativa audiovisual. De la idea al guion. La estructura en actos. Las tramas. Líneas de acción y líneas de relación. Desarrollo de personajes. Caracterización. Escritura de las escenas. Exposición, contexto y subtexto. El diálogo. Los géneros audiovisuales de ficción y no-ficción. El guion en el documental. Las diferencias entre ficción televisiva y cinematográfica. Serialidad. Los arcos de historia y de personajes. La producción de historia en los formatos de no-ficción televisiva. El Reality. Los géneros de ficción televisivos. Particularidades de la escritura de comedias, sitcoms, dramas, telenovelas, miniseries. Análisis de textos literarios clásicos y contemporáneos. Análisis de guiones de películas y programas televisivos. La creación experimental de las narrativas visuales y textuales a través de múltiples plataformas. El análisis de los textos transmediales.

Idioma Extranjero I

Desarrollar competencias lingüísticas y estratégicas que permitan a los estudiantes comprender, interpretar y analizar textos en idioma extranjero con autonomía y confianza, considerando las diferencias culturales, utilizando herramientas de búsqueda de manera crítica e internalizando procesos de comprensión para acceder a fuentes originales con creciente complejidad y variedad léxica. La estructura básica de las oraciones, el orden de las palabras, clases de palabra o categorías gramaticales, pronombres personales, adjetivos posesivos, tiempos verbales simples, cláusulas relativas, la voz pasiva, adverbios de frecuencia, verbos irregulares.

Se ofertarán los siguientes idiomas: inglés, francés, portugués, de acuerdo a la disponibilidad del área de idiomas de la universidad.

Idioma Extranjero II

Estrategias de lectocomprensión: escaneo, análisis, barrido del texto. Análisis del contexto. Elaboración de hipótesis de lectura. Gramática. Tiempos verbales. Oraciones Condicionales. Frases Nominales. Pronombres de Objeto. Posesivo. Adverbios. Comparativos y superlativos.

Informática Nivel I

Conocimientos de Windows. Conocimientos básicos de Hardware y Software. Sistemas operativos, paquete de ofimática. Sistema Operativo Windows: Ambiente, propiedades de pantalla, programas, archivos. Gestión de carpetas y archivos. Internet. Reconocimiento del Campus Virtual: Herramientas y secciones. Sitios. Correo interno. Foros. Chat. Adjuntar archivos. Conexión. Navegadores. Favoritos. Metadatos. Buscadores. Seguridad. Virus. Prevención. Procesador de textos. Formato. Listas Multinivel. Tabulaciones. Diseño de Impresión. Encabezado y pie de página. Diseño de páginas. Barra de dibujo. Panel de revisión y comentarios. Planilla de cálculo: concepto de planilla de cálculo. Reconocimiento de la ventana de trabajo. Ingreso de datos y fórmulas. Crear, guardar, modificar, recuperar una planilla. Definir bloques en una planilla. Dirección absoluta y dirección relativa. Relacionar tablas en una misma planilla. Funciones: suma, promedio, max., min., contar, día, mes, hora, hoy. Crear vistas personalizadas. Formato: fila, columna, celda. Insertar: nombre, bloques, columna, fila, gráficos. Edición: eliminar (fila - columna - hoja), llenar. Series automáticas. Datos: ordenar, filtros automáticos, filtros personalizados. Subtotalizar listas de datos. Listas personalizadas.

Introducción a la Problemática del Mundo Contemporáneo

El mundo contemporáneo. Espacio y tiempo. La inserción social. Trabajo, tecnología y sociedad. Información y conocimiento. Universidad y crisis. Educación y sociedad. Política y movimientos sociales. La identidad nacional. Integración y perspectivas. Nuestra Universidad. Vocación y orientación.

Laboratorio de Formulación de Proyectos I

El espacio de laboratorio permitirá desarrollar la práctica de los conocimientos adquiridos en el resto de las materias y seminarios dictados. Se trabajará sobre proyectos ya sea generados por los alumnos de manera individual o grupal, o seleccionados de propuestas que surjan de los convenios que puedan establecerse con otras instituciones, de modo tal que se puedan diseñar y producir proyectos con un destino y ejecución específica para organismos públicos, empresas privadas, instituciones educativas, u otros interesados en contar con la colaboración del laboratorio para la concreción de un proyecto audiovisual. Se dará especial atención a la fundamentación, registro y publicación de los procedimientos llevados a cabo en cada uno de los proyectos que se consideren.

Laboratorio de Formulación de Proyectos II

En esta asignatura se continuará el trabajo con los proyectos generados en el Laboratorio de Formulación de Proyectos I.

Mediamorfosis

El ecosistema de medios. Teoría sobre el origen y la transformación de los medios de comunicación. Los medios y su impacto en la sociedad. Historia de los medios de comunicación. La evolución de los medios y su impacto e interrelación con la evolución de las técnicas narrativas. El público y su mutación.

Metodología de la Investigación

Lógica. Lenguaje, funciones del lenguaje, niveles del lenguaje. Semiótica. Introducción histórica a la epistemología. Contextos de descubrimiento y justificación. Conocimiento y ciencias. Inductivismo. Método hipotético-deductivo. Método hipotético deductivo liberalizado. La evolución de la ciencia como evolución de paradigmas. Ciencia Normal. La investigación bajo el paradigma. Modelos de aplicación. Paradigmas y ciencias sociales. Programas de investigación. La evolución de la ciencia como programa de investigación. Estructuras de las teorías científicas. Ciencia y desarrollo.

Modelos de Negocio y Gestión Organizacional

Concepto de administración y organización. Sinopsis del origen y evolución de la disciplina. La visión sistémica de la organización. Misión y Visión. Componentes del diseño organizativo: gente, estructura, procesos, tecnología y estrategia. La organización y su entorno. Niveles en la organización. Partes de la organización. Mecanismos de coordinación. Procesos Organizacionales. La organización y su entorno. Análisis del Ambiente: Situación macro política, económica y social. Análisis sectorial: mercado y segmentación. Estructuras legales. Sociedades comerciales. Tipos de Contratos. Empresas Familiares. Opciones impositivas: personas humanas y jurídicas. Obligaciones. Regímenes de facturación. La planificación estratégica. Desarrollo de escenarios. Viabilidad de la planificación estratégica. Modelo de negocios. Presupuesto y costos. Identificación de ingresos y egresos. Construcción del flujo de fondos.

Narrativa Audiovisual

Los elementos constitutivos del discurso audiovisual. Pintura, Fotografía y Cine. El lenguaje cinematográfico. "Gramática" del discurso fílmico. El espacio fotográfico y el espacio fílmico. La temporalidad. El proceso de montaje como generador de sentido. Los géneros cinematográficos y televisivos. Lo ficcional y lo documental. Entretenimiento e Información. Nuevas formas narrativas. El lenguaje de los nuevos medios. Virtualidad, hipertextualidad, discurso no-lineal, interactividad. El espectador participante. Percepción y participación. Análisis textual de obras.

Optativas

La Oferta de asignaturas optativas estará enmarcada dentro de la normativa institucional vigente. La Oferta actual se compone de las siguientes asignaturas, que podrán variar según las demandas del contexto socio - productivo: Tecnología Educativa Audiovisual, Industria Editorial, Taller de Guion, Artes Electrónicas, Problemática de la Estética y la Filosofía, entre otras. La coordinación de la carrera podrá, cada cuatrimestre, modificar la oferta de opciones.

Práctica Preprofesional I y II

En este espacio curricular se facilita la vinculación de los/as estudiantes con casos concretos de la producción audiovisual para realizar una efectiva integración de conocimientos teóricos prácticos y desarrollar experiencia para el mundo del trabajo.

En una primera instancia, se promoverá la producción de contenidos:

- Práctica de diseño, desarrollo y producción de piezas audiovisuales.
- Producción de insumos para la realización de proyectos audiovisuales: presupuestos, carpetas de presentación, cronogramas y gestión de servicios.
- Elaboración de estrategias de registro, edición, montaje de imagen y sonido aplicadas a distintas iniciativas de la carrera.
- Producción y publicación de contenidos audiovisuales en plataformas digitales.
- Producción y realización de entrevistas, transmisiones de streaming, publicación y gestión de canales y perfiles en redes y plataformas.

En una segunda etapa, se mantendrán las prácticas de producción de contenidos pero, además, se fomentará la participación de los estudiantes en proyectos de investigación aplicada, como, por ejemplo:

- Análisis y aplicaciones de las teorías, la experiencia y la base empírica tanto en el sector público como privado.
- Elaborar estudios de mercado, actualización tecnológica y nuevas capacidades a desarrollar.
- Cuestiones de desarrollo y producción de proyectos en empresas de contenidos audiovisuales.
- Análisis de públicos, creación de simulaciones, realización de encuestas.
- Elaboración de informes sobre problemáticas impositivas y legislativas actuales del sector audiovisual.
- Aplicaciones a casos de pequeñas, medianas y grandes empresas del contexto local, provincial y nacional y a las orientaciones según corresponda.
- Análisis de obras y proyectos, innovaciones tecnológicas, prácticas de producción y comercialización, entre otros procedimientos o recursos de la industria audiovisual, así como de los resultados de aplicación de cada uno de ellos.

Los/as estudiantes y los equipos desarrollarán estos proyectos compartiendo los avances y resultados con el resto. En el aula se conformarán equipos de trabajo para abordar las temáticas y proyectos presentados tanto por los/as estudiantes como por los/as docentes. Los/as estudiantes contarán con apoyo de tutoría según el tipo de proyectos que estén llevando adelante. Se fomentará el vínculo con empresas e instituciones para ofrecer servicios de producción por parte de los/as estudiantes.

Producción Audiovisual I

Introducción a la producción audiovisual. La cultura como sector productivo. Procesos involucrados en el diseño de producción de la industria audiovisual. Producción para Cine y Televisión. El equipo técnico. Recursos humanos y tecnología. Roles de la producción audiovisual. Elaboración de presupuesto. Cronogramas de producción. Plan financiero. Análisis de proyectos. El mercado audiovisual. La producción independiente. Diferencias en los procesos de producción del cine y la televisión. La exhibición en el sector cinematográfico. Fondos de promoción de la industria audiovisual. Acuerdos internacionales para la producción audiovisual.

Producción Audiovisual II

Televisión. Tecnología de la industria televisiva. El registro, la edición. Emisión y recepción. La distribución. Diseño de programas. Los programas en vivo. Producción de programas deportivos. Gestión de derechos. Gestión de recursos. La publicidad. La producción en el campo de los contenidos digitales. Plataformas. Software. Programación. Sistemas de distribución de contenidos digitales. Gestión de la programación de emisión de contenidos. Legislación relativa a la producción de contenidos audiovisuales. Contratos.

Problemas de Historia del Siglo XX

La herencia del siglo XIX: el legado de las revoluciones burguesas y la revolución industrial. El nuevo ritmo de la economía. El reparto del mundo. Las principales corrientes ideológicas: el liberalismo, el nacionalismo y el socialismo. El mundo de entreguerras: Las guerras mundiales. La revolución rusa y los avatares de la URSS hasta 1945. Los fascismos y el Holocausto. América Latina y la Argentina desde la modernización hasta 1945. La Guerra Fría: El enfrentamiento Este-Oeste. El desarrollo de la URSS desde 1945 a la perestroika. El nuevo rostro de la sociedad moderna. Latinoamérica y Argentina desde 1945 hasta principios de los '90.

Producción de Eventos Culturales

Concepto de evento cultural. Dimensión del proceso: de la pequeña propuesta al megaevento. Factibilidad y financiamiento de proyectos. Cálculo de costos y evaluación de necesidades. Generación de recursos financieros. Preproducción y planeamiento de exposiciones y conciertos, conferencias, presentaciones de libros, concursos. Diseño de montaje y material gráfico. Difusión y publicidad. Concepto de convocatoria según áreas de interés. Posproducción. Elaboración de informes técnicos y de evaluación. Elaboración de agenda cultural anual. Proyectos para instituciones públicas y privadas.

Publicidad y Marketing

Ecosistema de la comunicación actual: aceleración, digitalización y complejidad exponencial. Medios tradicionales y medios nuevos: reemplazos y solapamientos. El campo de la comunicación en sus aspectos sociales y publicitarios. Los límites entre la comunicación y el marketing. La Marca. Marca y construcción de valor. Circulación de contenidos. Legitimación y consumo. Construcción de agendas. Construcción de la Imagen y percepción. Definición de públicos, construcción e interpretación de estudios de mercado y de opinión. La comunicación en el campo audiovisual. El guion. Spot publicitario. Diferentes piezas de comunicación. Armado de campaña y su relación con los diferentes medios. Desarrollo de *Brief*. Posicionamiento. Estrategia de medios y canales. Comunicación integral, difusión en medios tradicionales y sociales. Nuevas tendencias en el campo de la comunicación. La comunicación de organizaciones y marcas en las redes sociales.

Realización Audiovisual

El rol del director/a en la realización de proyectos audiovisuales. La puesta en escena. Desde el guion a la postproducción. La planificación, el guion técnico. Cuestiones de

estilo, tono, diseño de producción y arte. La puesta para ficción, documental y otro tipo de contenidos: diferencias y puntos en común. Concepto visual. Dirección de arte: diseño visual, paleta de color, escenografía, vestuario, dirección de fotografía, sonido y música. La tecnología implicada en el trabajo de dirección. La dirección de actores. Coreografía y movimientos de actores y cámaras. Prácticas de puesta en escena en grabaciones en interiores y exteriores. La dirección en la instancia de montaje y edición. La gestión de la participación de los equipos creativos del proyecto.

Taller de Edición y Montaje

Técnicas de edición y montaje de imagen y sonido. La tecnología. Formatos de archivos y su gestión. Diseño gráfico. Procedimientos técnicos y lenguaje. Sistemas de gestión de procesos de producción, ingesta, edición y publicación o distribución. El montaje sonoro. Creación y teoría de bandas de sonido o entornos sonoros para instalaciones audiovisuales. La espacialidad sonora. Técnicas para la creación de paisajes sonoros. La mezcla del sonido. Control de calidad. Los trabajos prácticos se ajustarán en cada caso a las características y competencias de cada tecnicatura.

Taller de Imagen y Sonido

Teoría y práctica de manejo de cámara, puesta de luces y recursos de grabación de imagen y sonido. El registro en exteriores y estudio. La técnica fotográfica. Composición de la imagen, encuadre y movimientos de cámara. Herramientas, equipamientos y tecnologías de registro de la industria cinematográfica y televisiva. Equipamiento de iluminación y sus características estéticas y técnicas. Sistemas de medición. Continuidad. Unidades móviles de exteriores. Mantenimiento y traslado de equipos. Registro de sonido. Micrófonos y grabadores. Procedimientos de registro de sonido en exteriores y en estudio. Registro y publicación de contenidos con tecnologías accesibles: teléfonos móviles inteligentes, tablets, cámaras pequeñas, software y accesorios. Los trabajos prácticos se ajustarán en cada caso a las características y competencias de cada tecnicatura.

Tendencias y Prospectivas

Conceptos sobre la evolución de las tecnologías de la industria audiovisual. Ciudadanía digital. Impacto sobre la sociedad. Perspectivas de desarrollo a futuro. Nuevas líneas de investigación y desarrollo para la producción de contenidos y su distribución. Regulación de las industrias.

Teoría de las Narrativas Transmedia

Fundamentos de Narrativas Transmedia. Arqueología del concepto. Géneros Transmedia. La construcción del universo narrativo. Contexto. Personajes. Conflicto. Tramas. Mapas, Trayectos. Creación de personajes. La experiencia del usuario. Diseñar escenarios centrados en el usuario. La Biblia transmedia como bitácora del Universo narrativo. El Espectador / Usuario / Jugador (participante). Construcción de perfiles y usuarios modelo. Segmentación de públicos. Formas de participación. De la aceptación a la coautoría. El diseño tecnológico y la participación. Selección de canales y

plataformas. Reglas de participación. Viajes de usuario. Objetivos, metas e indicadores de éxito. Articulación con el plan de negocios. Estudios de casos.

Tópicos de Convergencia Digital

Pensamiento utópico y determinismo tecnológico: la ambivalencia del progreso técnico, la aldea global y la Sociedad de redes. La Convergencia o la nueva utopía tecnológica. Modelos de convergencia. Impacto en las lógicas sectoriales de las Industrias Culturales. Factores que reconfiguran las Industrias Culturales en la Convergencia. Transmediación: nuevas experiencias de consumo cultural. Contenidos de usuario. La teoría del excedente cognitivo. La teoría del generoso compartir. Las Industrias Culturales en la virtualidad. Diversidad y segmentación. Nomadismo tecnologizado: ubicuidad, cuarta pantalla y viralización de los contenidos culturales. Los contenidos multiplataforma y transmediales.

Trabajo Final Integrador de Grado

Para la finalización de los estudios de la Licenciatura en Producción Audiovisual es necesaria la presentación y aprobación de un Trabajo Final de Grado (TFG) o Tesina, de acuerdo con el Reglamento de Estudios de la UNTREF. Dicho trabajo debe ser guiado por un director de tesis o tutor. El TFG puede adoptar cinco modalidades:

- Monográfico
- Informe de Investigación
- Informe de Investigación Aplicada, Desarrollo y Transferencia
- Informe de Práctica Profesionalizante
- Obra

Una vez elaborado el TFG y previa aprobación del director de tesina, la coordinación de la carrera conformará un comité de evaluación del trabajo. El comité, conformado por tres docentes, determinará la aprobación o no aprobación del trabajo.

Trayectos Formativos Alternativos I, II y III

Los Trayectos Formativos Alternativos (TFA) involucran actividades que se evalúan por la Comisión de Créditos de la carrera. Según Resolución CS 32/18, estas actividades pueden ser:

- Prácticas académicas
- Ayudantía de cátedra.
- Tutorías
- Integración a un grupo de estudio
- Práctica preprofesional
- Prácticas de investigación
- Participación en proyectos de investigación
- Becas de investigación
- Participación en congresos / eventos académicos / artísticos / tecnológicos
- Publicaciones en eventos / revistas especializadas

- Experiencia laboral
- Pasantías / Becas de formación
- Práctica laboral relacionada
- Extensión
- Proyecto de extensión externo
- Proyecto de extensión interno
- Capacitación extrauniversitaria / Cursos extracurriculares
- Otras actividades curriculares
- Nivel formativo intermedio específico optativo
- Seminario de posgrado

El equipo docente a cargo de la asignatura llevará a cabo un seguimiento permanente de la evolución de cada una de las iniciativas que los/as estudiantes puedan desarrollar. Se fomentará el trabajo en equipo.

Videojuegos

Jugabilidad: Conceptualización. Arqueología del concepto. Narrativas y jugabilidad. Diversión y experiencia de Usuario. Diseño de Experiencia de Usuario. Investigación sobre los modelos de usuario. Diseño de interacción e interfaces. Prototipado y testeo. Dirección de arte. Diseño gráfico. Software. Plataformas. Diseño de juegos destinados a experiencias artísticas, cambio social, ciencia, visualización de datos o educación. Estudios de juegos multijugador y plataformas móviles. Tecnologías ubicuas. Realidad aumentada. Estrategias de comercialización.

VALOR POR CRÉDITO: 30 HORAS

AÑO/MÓDULO	ASIGNATURA	RÉGIMEN	HS. IP	HS. TAE	HS. TTE	CRE
PRIMER AÑO	Producción Audiovisual I	CUATRIMESTRAL	60	120	180	6,00
PRIMER AÑO	Taller de Imagen y Sonido	CUATRIMESTRAL	60	120	180	6,00
PRIMER AÑO	Narrativa Audiovisual	CUATRIMESTRAL	60	90	150	5,00
PRIMER AÑO	Informática Nivel I	CUATRIMESTRAL	30	30	60	2,00
PRIMER AÑO	Introducción a la Problemática del Mundo Contemporáneo	CUATRIMESTRAL	60	90	150	5,00
PRIMER AÑO	Idioma Extranjero I	CUATRIMESTRAL	30	30	60	2,00
PRIMER AÑO	Producción Audiovisual II	CUATRIMESTRAL	60	120	180	6,00
PRIMER AÑO	Taller de Edición y Montaje	CUATRIMESTRAL	60	120	180	6,00
PRIMER AÑO	Guion Audiovisual	CUATRIMESTRAL	60	90	150	5,00
PRIMER AÑO	Mediamorfosis	CUATRIMESTRAL	60	90	150	5,00
PRIMER AÑO	Cultura Contemporánea	CUATRIMESTRAL	60	90	150	5,00
PRIMER AÑO	Idioma Extranjero II	CUATRIMESTRAL	30	30	60	2,00
TOTAL PRIMER AÑO			630	1.020	1.650	55,00
SEGUNDO AÑO	Teoría de las Narrativas Transmedia	CUATRIMESTRAL	60	90	150	5,00
SEGUNDO AÑO	Comercialización de Obras Audiovisuales	CUATRIMESTRAL	60	120	180	6,00
SEGUNDO AÑO	Realización Audiovisual	CUATRIMESTRAL	60	90	150	5,00
SEGUNDO AÑO	Optativa	CUATRIMESTRAL	60	90	150	5,00
SEGUNDO AÑO	Cuestiones de Sociología, Economía y Política	CUATRIMESTRAL	60	90	150	5,00
SEGUNDO AÑO	Trayecto Formativo Alternativo I	CUATRIMESTRAL	60	90	150	5,00
SEGUNDO AÑO	Desarrollo de Proyectos Interactivos	CUATRIMESTRAL	60	120	180	6,00
SEGUNDO AÑO	Modelos de Negocio y Gestión Organizacional	CUATRIMESTRAL	60	90	150	5,00
SEGUNDO AÑO	Laboratorio de Formulación de Proyectos I	CUATRIMESTRAL	90	120	210	7,00
SEGUNDO AÑO	Optativa	CUATRIMESTRAL	60	90	150	5,00
SEGUNDO AÑO	Problemas de Historia del Siglo XX	CUATRIMESTRAL	60	90	150	5,00
SEGUNDO AÑO	Práctica Preprofesional I	CUATRIMESTRAL	45	150	195	6,50

TOTAL SEGUNDO AÑO			735	1.230	1.965	65,50
TOTAL TÍTULO INTERMEDIO TÉCNICO/A UNIVERSITARIO/A EN PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL (1.365 h INTERACCIÓN PEDAGÓGICA - 3.615 h TOTALES - 120,50 CRÉDITOS)						
TERCER AÑO	Diseño y Desarrollo de Plataformas	CUATRIMESTRAL	60	120	180	6,00
TERCER AÑO	Gestión de Archivos	CUATRIMESTRAL	60	90	150	5,00
TERCER AÑO	Laboratorio de Formulación de Proyectos II	CUATRIMESTRAL	90	120	210	7,00
TERCER AÑO	Optativa	CUATRIMESTRAL	60	90	150	5,00
TERCER AÑO	Estadística	CUATRIMESTRAL	60	90	150	5,00
TERCER AÑO	Práctica Preprofesional II	CUATRIMESTRAL	45	180	225	7,50
TERCER AÑO	Videojuegos	CUATRIMESTRAL	60	90	150	5,00
TERCER AÑO	Producción de Eventos Culturales	CUATRIMESTRAL	60	90	150	5,00
TERCER AÑO	Comunicación Digital Interactiva	CUATRIMESTRAL	60	90	150	5,00
TERCER AÑO	Metodología de la investigación	CUATRIMESTRAL	60	90	150	5,00
TERCER AÑO	Trayecto Formativo Alternativo II	CUATRIMESTRAL	60	150	210	7,00
TOTAL TERCER AÑO			675	1.200	1.875	62,50
CUARTO AÑO	Tópicos de Convergencia Digital	CUATRIMESTRAL	60	90	150	5,00
CUARTO AÑO	Ética y Legislación Profesional	CUATRIMESTRAL	60	90	150	5,00
CUARTO AÑO	Publicidad y Marketing	CUATRIMESTRAL	60	90	150	5,00
CUARTO AÑO	Electiva	CUATRIMESTRAL	60	90	150	5,00
CUARTO AÑO	Trayecto Formativo Alternativo III	CUATRIMESTRAL	60	150	210	7,00
CUARTO AÑO	Tendencias y Prospectiva	CUATRIMESTRAL	60	90	150	5,00
CUARTO AÑO	Economía de la Cultura	CUATRIMESTRAL	60	90	150	5,00
CUARTO AÑO	Gestión de Medios de Comunicación	CUATRIMESTRAL	60	120	180	6,00
CUARTO AÑO	Electiva	CUATRIMESTRAL	60	90	150	5,00
CUARTO AÑO	Trabajo Final Integrador de Grado	CUATRIMESTRAL	30	240	270	9,00
TOTAL CUARTO AÑO			570	1.140	1.710	57,00
TOTAL GENERAL			2.610	4.590	7.200	240,00

TOTAL TÍTULO DE GRADO LICENCIATURA UNIVERSITARIA EN PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL (2.610 h INTERACCIÓN
PEDAGÓGICA - 7.200 h - 240 CRÉDITOS)

ANEXO II

LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL – Modalidades presencial y a distancia

REGLAMENTO Y PROTOCOLO PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRÁCTICAS PREPROFESIONALES

Consideraciones previas

ARTÍCULO 1º: El presente documento tiene como finalidad fijar un reglamento, pautas y procedimientos para la realización de las actividades de la formación práctica correspondientes a la asignatura “Prácticas Preprofesionales” de la Carrera Licenciatura en Producción Audiovisual –para ambas modalidades: presencial y a distancia- como también pautas que debe cumplimentar y respetar el equipo docente para gestionar estas actividades con las empresas, instituciones y organismos receptores de los/as estudiantes que realicen las prácticas, y con los/as estudiantes.

Procedimientos de gestión y supervisión de los profesores con las entidades y con los practicantes

ARTÍCULO 2º: Los profesores deberán establecer mecanismos de comunicación con una autoridad competente de las empresas u organismos, como correos y entrevistas por videoconferencia con el fin de acordar criterios para la realización de las actividades que les permitan a los/as practicantes, entre otras actividades:

- Colaborar en el desarrollo de las distintas instancias de producción de las obras audiovisuales y en la selección de estrategias destinadas a optimizar los resultados.
- Proyectar y producir obras audiovisuales para diversos medios comunicacionales, con ajuste a propósitos específicos.

- Relevar, clasificar y construir información relativa a los requerimientos de apoyo al desarrollo interno de la producción de obras audiovisuales.
- Programar la secuencia de desarrollo de las tareas de apoyo a la implementación de obras audiovisuales y elaborar el cronograma correspondiente.
- Seleccionar y completar la documentación que acredite las condiciones de realización de distintas actividades de la producción de obras audiovisuales.
- Colaborar en la gestión del presupuesto asignado para el desarrollo de obras audiovisuales.
- Colaborar en el diseño y desarrollo de programas de comercialización y distribución de obras audiovisuales y evaluar su pertinencia y eficacia.
- Participar en planes y proyectos culturales y educativos que involucren la producción de materiales audiovisuales.
- Realizar estudios e investigaciones en lo concerniente al proyecto e implementación del proceso de producción de obras audiovisuales con sustento teórico-metodológico específico y tecnología informática y a la comercialización y difusión de estas obras.

Este listado no es exhaustivo. La Coordinación de la licenciatura podrá validar otro tipo de actividades, consideradas pertinentes por los docentes de la carrera, mediante documentación fehaciente, ante la solicitud de instituciones, organismos o empresas que requieran la participación de estudiantes en las prácticas.

ARTÍCULO 3º: Presentar a los practicantes a dichos organismos, a través de una reunión conjunta presencial o por videoconferencia, utilizando recursos multimediales, entre la autoridad a cargo, los/as estudiantes y el profesor responsable.

ARTÍCULO 4º: Solicitar a la autoridad competente o responsable por la entidad, constancias de las prácticas realizadas, a través de un formulario que deberá completar por cada alumno con sus datos, fechas, tipo de prácticas realizadas, debidamente firmado. A tal

efecto, se utilizarán los formularios establecidos en el Reglamento de Prácticas Preprofesionales para la Licenciatura en Producción Audiovisual.

ARTÍCULO 5º: Para llevar a cabo la supervisión de las prácticas se creará un Aula Virtual de Prácticas Preprofesionales, con la utilización de los recursos que ofrece la misma (foros de intercambio, chats, mails de correo interno, presentación de contenidos. etc.), que permiten la mediación y participación en estos ámbitos de práctica. Asimismo, para la realización de reuniones, entrevistas o relevamiento que necesiten el intercambio sincrónico y fluido entre dos o más personas, se utilizarán los recursos multimediales de videoconferencia, los cuales permiten:

- Realizar reuniones de trabajo compartiendo voz y video.
- Compartir la pantalla para revisión conjunta de informes, archivos y documentos.
- Establecer un “chat” o espacio de consultas por escrito.
- Grabar las reuniones (con la anuencia de todos los presentes).

Para el intercambio y la distribución de documentos, se utilizarán los correos electrónicos del campus debidamente informados por las partes.

ARTÍCULO 6º: Para el desarrollo y supervisión en el aula virtual los profesores deberán:

- Entregar y explicar a las/os estudiantes los objetivos esperados de la asignatura.
- Estipular los Informes requeridos para cada estudiante o grupo de estudiantes.
- Entregar y explicar a los/as estudiantes el sistema de evaluación de la Prácticas Preprofesionales.
- Orientar y realizar un seguimiento permanente de las actividades de cada estudiante o grupo de estudiantes, a través de foros y/o recursos multimediales de videoconferencia, o cualquier otro recurso que garantice el desarrollo de las actividades propuestas.
- Constatar la participación de los/as estudiantes en las entidades designadas para la

realización de la Prácticas Preprofesionales, a través de entrevistas y/o reuniones virtuales con el responsable asignado por la institución, y la recepción y revisión de informes y formularios presentados y firmados por el responsable de la entidad.

ARTÍCULO 7º: En el caso de ser necesario acceder a sistemas informáticos de la entidad participante en las prácticas, el responsable de la entidad gestionará dichos accesos. El usuario y contraseña será informado solamente al estudiante, que será responsable de mantenerlo en forma confidencial y cumplir con las normas de seguridad informática de la entidad.

ARTÍCULO 8º: En razón de la modalidad remota de la Prácticas Preprofesionales, se conviene que el horario en el que el estudiante desarrollará su asistencia deberá encontrarse sujeto al horario en el que la entidad desarrolle sus actividades, y estará sujeto a feriados y/o días no laborables.

ARTÍCULO 9º: Los profesores y alumnos participantes de las Prácticas Preprofesionales se obligan a no comunicar a personal alguno dependiente de la entidad o de la universidad, ni a terceros, la información no publicada o de carácter confidencial de que se haya tenido conocimiento o acceso con motivo de la ejecución de sus obligaciones emanadas de la Prácticas Preprofesionales, salvo que así lo requiera su cometido o que la entidad lo hubiere autorizado expresamente para hacerlo.

Evaluación de la asignatura

ARTÍCULO 10º: El resultado de la evaluación se establece cualitativamente como Aprobado / Reprobado tal como figura en el Art. 39 del Reglamento de Estudios de la UNTREF.

Pautas y procedimientos de los alumnos

ARTÍCULO 11°: Para llevar a cabo la Prácticas Preprofesionales los alumnos deberán:

- Ser alumnos regulares
- Estar inscriptos en la asignatura,
- Realizar las actividades asignadas por la entidad en la que realizará las Prácticas Preprofesionales.
- Cumplimentar las actividades asignadas por el profesor supervisor de las Prácticas Preprofesionales.
- Presentar los informes de actividades requeridos por el reglamento de estudios.

Objetivos

ARTÍCULO 12°: Los objetivos primordiales de las prácticas son:

- Conocer adecuadamente los sistemas y procedimientos de trabajo vinculados con la práctica y utilizados por la organización receptora.
- Ser capaz de trabajar en equipo en condiciones de semiautonomía.
- Conocer y cumplir las reglas de funcionamiento de la entidad en la cual realice sus Prácticas Preprofesionales.
- Desarrollar actividades de formación bajo la supervisión del profesor y del responsable designado por la entidad.
- Elaborar los informes y documentación necesarias para acreditar las Prácticas Preprofesionales.

Desempeño de los/as estudiantes

ARTÍCULO 13°: Deberán respetar las normas de comportamiento y/o manual de normas institucionales de la Universidad y de la entidad en la que realicen sus Prácticas Preprofesionales.

Los/as estudiantes deberán cumplir con las pautas de convivencia, éticas, sociales y educativas.

Informar al profesor supervisor de las Prácticas Preprofesionales acerca de inconvenientes que dificulten el desarrollo de las actividades asignadas.

Hoja de firmas