

CARRERA: Tecnólogo en Industria Audiovisual - énfasis:



Desarrollo y gestión
de negocios
Módulo: VI

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 3

Créditos educativos: 5

I) Fundamentación de la unidad curricular

La gestión de proyectos audiovisuales trasciende la mera planificación logística; constituye el eslabón crítico entre la visión creativa y la viabilidad material del producto o servicio. Esta unidad curricular, abordada desde la experiencia del ejercicio profesional de la producción, atiende a la complejidad inherente al ecosistema audiovisual, donde la incertidumbre es una constante y la eficiencia, una necesidad operativa.

El enfoque propone desmitificar la gestión como un proceso puramente administrativo, reivindicándola como un ejercicio estratégico y creativo. Se busca que el estudiantado comprenda que, independientemente de la naturaleza de la entidad (ya sea una productora, una empresa de servicios, una cadena de distribución o la gestión de festivales y eventos), el éxito radica en la capacidad de estructurar flujos de trabajo, administrar recursos con precisión y anticipar riesgos mediante metodologías validadas.

Desde la óptica de la producción, esta unidad conecta el qué se quiere realizar con el cómo lograrlo de manera sostenible. Se enfatiza el rol de la dirección de proyectos como articuladora de equipos, negociadora y estrategia capaz de pivotar ante situaciones de crisis. A través del dominio de herramientas técnicas (cronogramas, control de hitos, gestión de riesgos y flujos de caja), el estudiantado adquirirá la competencia para transformar ideas en realidades profesionales concretas, rentables y escalables, integrando la disciplina del Project Management con la versatilidad que demanda la industria creativa actual.

II) Logros de aprendizaje

1. Aplica metodologías de gestión de proyectos (Agile, Waterfall, Lean) para estructurar flujos de trabajo eficientes en diversas organizaciones audiovisuales y de servicios.
2. Diseña cronogramas operativos y rutas críticas mediante herramientas de planificación que aseguren el cumplimiento de hitos y plazos en entornos de incertidumbre.
3. Implementa sistemas de seguimiento y control de proyectos para monitorear el avance de las tareas, la calidad de los procesos y la optimización de recursos.
4. Gestiona la estructura financiera y de recursos del proyecto, controlando costos, presupuestos y flujos de caja durante toda la ejecución operativa.
5. Desarrolla matrices de riesgos y planes de contingencia que permitan anticipar, evaluar y mitigar imprevistos en la operación de servicios y eventos.
6. Articula la comunicación y coordinación de equipos y stakeholders, demostrando capacidad de liderazgo y toma de decisiones para resolver situaciones de crisis o cambios de dirección ("pivotes").
7. Integra perspectivas de género, diversidad y ética digital en la gestión y el diseño de proyectos, reconociendo el impacto social de las narrativas y la incidencia de los sesgos algorítmicos en la producción audiovisual.

III) Saberes estructurantes de la unidad curricular

Saberes Estructurantes	Saberes Asociados	Saberes de profundización
Desarrollo e implementación de metodologías integrales para la planificación, ejecución, monitoreo y cierre de proyectos audiovisuales, asegurando el cumplimiento de hitos y objetivos.	Metodologías (Agile, Waterfall, Lean), ciclo de vida del proyecto, planificación operativa (diagramas de Gantt y rutas críticas).	Gestión de riesgos, desarrollo de planes de contingencia, auditoría y control de calidad.
Optimización de procesos internos, flujos de trabajo técnicos y gestión estratégica de clientes en empresas de servicios y productoras, enfocada en la eficiencia operativa.	Cotización de servicios, optimización de flujos de trabajo, gestión de calidad y atención estratégica al cliente.	Análisis de desviación presupuestaria, eficiencia financiera y gestión de capacidad instalada.
Diseño y ejecución de estrategias de comercialización, branding y posicionamiento para organizaciones y proyectos, enfocadas en la gestión de audiencias.	Estrategias de distribución, exhibición, branding, posicionamiento de marca y gestión de públicos.	Circuitos internacionales, impacto en plataformas digitales y análisis de nuevas tendencias de consumo.
Diseño y desarrollo de la viabilidad y presentación de proyectos.	Formulación de proyectos (dossier, sinopsis, carpeta, presupuesto, cashflow), mercados audiovisuales (fondos nacionales, ACAU, Ventana Sur, Iberseries), pitch	Innovación y emprendimiento creativo (propuesta de valor, branding), proyectos interactivos (prototipos, narrativa ramificada, mercado Steam/Itch), estrategias de publicación, circulación y

	profesional (pitch deck, simulación de venta, dossier visual).	monetización.
• Perspectiva de género, diversidad y ética	• Análisis de brechas de género en la industria, sesgos algorítmicos, ética digital	• Diseño de estrategias inclusivas, gobernanza de datos y responsabilidad social

V) Propuesta metodológica

La unidad curricular adopta una metodología de taller práctico con un enfoque de "Aprender haciendo" (Learning by doing). Se implementará un modelo de Aula Invertida (Flipped Classroom) donde los conceptos teóricos serán abordados previamente por el estudiantado, reservando el tiempo presencial para la aplicación técnica y el avance del proyecto integrador.

VI) Orientaciones metodológicas específicas

- Simulación de escenarios (Role-playing): Resolución de situaciones críticas (imprevistos de rodaje, cambios de presupuesto) para desarrollar la toma de decisiones bajo presión.
- Mentoría de Producción: El equipo docente actúa desde la Producción Ejecutiva senior supervisando cronogramas, rutas críticas y matrices de riesgo con feedback técnico directo.
- Análisis de Casos Transversales: Estudio de la arquitectura de proyectos reales (festivales, servicios, contenidos) para identificar herramientas de gestión adaptadas.
- Desarrollo del Proyecto Integrador: Laboratorio continuo donde cada clase es un avance del proyecto personal, culminando en una carpeta de gestión profesional.

VII) Orientaciones para la evaluación

La evaluación será continua, formativa e integradora, centrada en el desempeño dentro del laboratorio de proyectos y la capacidad de traducir estrategias en herramientas operativas.

Criterios de valoración:

- Capacidad de planificación (cronogramas y rutas críticas).
- Gestión de riesgos y diseño de planes de contingencia.
- Pensamiento estratégico y flexibilidad ante crisis (Pivoting).
- Coherencia financiera y dominio metodológico (Agile, Waterfall).

Instancia de acreditación: Proyecto de Gestión Profesional.

Entrega y defensa de un Dossier de Gestión que incluya: Definición y metodología, Planificación operativa (Gantt), Gestión de Recursos y Finanzas, Gestión de Riesgos y Bitácora de Pivote.

VIII) Bibliografía básica y complementaria

- Barón, C. (2014). Producción ejecutiva de proyectos audiovisuales. Paidós.
- Curbelo, M. (2020). Gestión de proyectos audiovisuales: Del guión a la pantalla. Editorial UOC.
- Project Management Institute. (2017). Guía del PMBOK® y Guía práctica de ágil.
- Sutherland, J. (2014). Scrum: El arte de hacer el doble de trabajo en la mitad de tiempo.
- Bibliografía complementaria: Lledó (2013), Ries (2012), Verzuh (2015), Heagney (2016).
- Haraway, D. (1995). Ciencia, cyborgs y mujeres: La reinvención de la naturaleza. Madrid: Cátedra.
- Crawford, K. (2021). Atlas de IA: Poder, política y costes planetarios de la inteligencia artificial. México: Fondo de Cultura Económica.
- Noble, S. U. (2018). Algorithms of Oppression: How Search Engines Reinforce Racism. New York: NYU Press.
- Wajcman, J. (2004). TechnoFeminism. Cambridge: Polity Press.