

CARRERA: Tecnólogo en Industria



Audiovisual - énfasis:

Taller de Innovación
y Nuevas Narrativas I

Módulo: V

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 5

Créditos educativos: 8

I) Propósitos de la unidad curricular

Las transformaciones tecnológicas y culturales de las últimas décadas han modificado profundamente las formas de producción, circulación y recepción de relatos audiovisuales. Las plataformas digitales, las redes sociales y los entornos interactivos han generado nuevos lenguajes, formatos y dinámicas de participación que desafían los modelos narrativos tradicionales.

La unidad curricular Taller de Innovación y Nuevas Narrativas I introduce a quienes cursan en el estudio y análisis de estos nuevos ecosistemas narrativos, promoviendo la comprensión de las relaciones entre tecnología, cultura y producción audiovisual. Asimismo, proporciona herramientas para diseñar relatos adaptados a múltiples plataformas y audiencias contemporáneas.

La unidad se articula con las áreas de guión, realización audiovisual, comunicación digital y producción de contenidos, constituyendo una base para el desarrollo posterior de proyectos transmedia e interactivos.

II) Logros de aprendizaje

1. **Analiza** las estructuras narrativas contemporáneas y los modelos de consumo digital, considerando su impacto en la construcción de audiencias, la equidad de género y la experiencia de las personas espectadoras.
2. **Diseña** estrategias narrativas transmedia y multiplataforma para articular universos ficcionales expandidos, promoviendo la representación diversa y plural más allá del formato lineal.
3. **Integra** herramientas de inteligencia artificial y tecnologías emergentes en el flujo de trabajo creativo bajo criterios éticos para optimizar la ideación, el prototipado y la producción de contenidos sin sesgos.
4. **Aplica** enfoques de deconstrucción crítica para subvertir estereotipos de género, diversidad y cambio social en las propuestas audiovisuales contemporáneas.
5. **Elabora** prototipos narrativos interactivos para experimentar con nuevas formas de inmersión y participación de la audiencia, garantizando la accesibilidad y la ética digital.
6. **Evalúa** la viabilidad estética, técnica y social de proyectos disruptivos para proponer soluciones creativas coherentes con las demandas de las industrias creativas y la responsabilidad ciudadana.

III) Saberes estructurantes de la unidad curricular

Saberes estructurantes	Saberes asociados	Saberes de profundización
Cultura digital y convergencia mediática	Transformación de medios, audiencias, plataformas	Análisis de ecosistemas narrativos contemporáneos
Narrativas digitales	Formatos emergentes, microcontenidos, contenidos sociales	Escritura para plataformas específicas
Storytelling transmedia	Expansión narrativa, universos ficcionales, participación	Diseño de proyectos transmedia
Audiencias y participación	Prosumidores, comunidades digitales, engagement	Estrategias participativas
Herramientas digitales para la creación	IA generativa, prototipado, diseño colaborativo	Aplicación experimental de herramientas creativas
Diversidad y representación	Inclusión, género, accesibilidad	Diseño de narrativas responsables
Ética, género y diversidad en la tecnología	Sesgos algorítmicos, representación y accesibilidad	Análisis crítico de tecnologías y diseño responsable

IV) Orientaciones pedagógicas

El curso adopta un enfoque pedagógico de "Taller de Experimentación", donde el aula funciona como un laboratorio de pruebas. La metodología se fundamenta en: Aula invertida y debate teórico, Aprendizaje basado en proyectos (ABP), Trabajo colaborativo de Interacción y Prototipado, promoviendo la autonomía del estudiantado.

V) Orientaciones para la evaluación

La evaluación será continua y formativa, priorizando el proceso creativo por sobre el resultado final único con dos instancias de parcial en el semestre.

VI) Criterios principales de evaluación

Primer parcial : Análisis crítico de una experiencia de narrativa digital o transmedia.

Segundo parcial : Diseño de una biblia conceptual de proyecto transmedia. Criterios,

comprensión conceptual, capacidad analítica, creatividad, coherencia narrativa y participación en el taller.

VI) Bibliografía

Bibliografía básica

- Jenkins, H. (2008). Cultura de la convergencia: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Barcelona: Paidós.
- Scolari, C. A. (2013). Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto.
- Manovich, L. (2006). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Barcelona: Paidós.
- Rose, F. (2012). The Art of Immersion: How the Digital Generation Is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell Stories. New York: W.W. Norton & Company.
- Zuboff, S. (2020). La era del capitalismo de vigilancia. Barcelona: Paidós.
- Haraway, D. (1995). Ciencia, cyborgs y mujeres: La reinención 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.

Bibliografía complementaria

- Vogler, C. (2002). El viaje del escritor. Barcelona: Robinbook. Sánchez Escalonilla, A. (2003). Estrategias de guión cinematográfico. Barcelona: Ariel
- Ruffinelli, J. (2018). América Latina en 130 documentales. Madrid: Ocho y Medio.
- Gallego, J. (2021). La inteligencia artificial en la creación audiovisual. Madrid: Síntesis.