

CARRERA: Tecnólogo en Industria



Audiovisual - énfasis:

Taller de
Innovación y Nuevas
Narrativas II

Módulo: VI

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 5

Créditos educativos: 8

I) Propósitos de la unidad curricular

Esta unidad profundiza los conocimientos desarrollados en Taller de Nuevas Narrativas I mediante la producción experimental de proyectos que integren formatos audiovisuales, interactivos e inmersivos.

La creciente incorporación de tecnologías digitales, inteligencia artificial, videojuegos, realidad virtual y experiencias interactivas exige que las personas profesionales sean capaces de diseñar relatos complejos orientados a múltiples dispositivos y contextos de recepción.

La unidad se concibe como un laboratorio de innovación narrativa en el que el estudiantado desarrolla proyectos integrales que articulan creatividad, investigación y experimentación tecnológica. Este laboratorio promoverá una mirada crítica hacia las brechas de género en la tecnología y la producción narrativa.

II) Logros de aprendizaje

1. Diseña proyectos narrativos de alta complejidad para implementar experiencias inmersivas integrales en entornos multiplataforma.
2. Integra de recursos audiovisuales, interactivos e inmersivos en el flujo de producción para construir narrativas de alta complejidad técnica y estética.
3. Aplica metodologías de prototipado ágil y experimentación creativa para validar la viabilidad estética y funcional de los relatos experimentales.
4. Usa tecnologías emergentes e inteligencia artificial avanzada para potenciar la creatividad en la resolución de problemas narrativos complejos.
5. Desarrolla proyectos colaborativos de innovación narrativa para simular entornos profesionales de trabajo en equipos multidisciplinarios.
6. Analiza críticamente el impacto de las tecnologías en la representación de género y la equidad en entornos digitales, evaluando los alcances éticos y legales para garantizar una práctica profesional responsable y consciente.
7. Gestiona los procesos de desarrollo narrativo para organizar el flujo de trabajo desde la conceptualización inicial hasta la exhibición final del prototipo.
8. Produce experiencias narrativas originales para conectar efectivamente con audiencias específicas en el ecosistema digital contemporáneo.

III) Saberes estructurantes de la unidad curricular

Saberes estructurantes	Saberes asociados	Saberes de profundización
Narrativas inmersivas	XR, VR, AR, experiencias espaciales	Diseño de experiencias inmersivas
Narrativas interactivas	Interactividad, no linealidad, gamificación	Storytelling interactivo
Inteligencia artificial aplicada	Generación de contenidos, automatización creativa	Proyectos narrativos asistidos por IA
Innovación narrativa	Metodologías ágiles, design thinking	Laboratorios de experimentación
Ética, género y diversidad en la tecnología	Derechos de autor, IA, privacidad y sesgos de género	Estudios de caso y análisis decolonial
Proyecto integrador	Desarrollo y producción	Presentación pública

IV) Orientaciones pedagógicas

La unidad se desarrollará mediante proyectos de producción y experimentación. El aula funcionará como laboratorio creativo donde las personas participantes investigarán, diseñarán, desarrollarán prototipos y validarán experiencias narrativas.

Las clases combinarán seminarios, análisis de referentes, talleres de producción, tutorías y presentaciones periódicas de avances.

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 de evaluación

Primer parcial : Prototipo funcional de experiencia interactiva o inmersiva.

Segundo parcial : Proyecto final integrador acompañado de memoria reflexiva.

Criterios

- Innovación.
- Solidez conceptual.
- Integración tecnológica.
- Calidad narrativa.
- Capacidad de experimentación.
- Trabajo colaborativo.

VI) Bibliografía

Bibliografía básica

- **Murray, J. H. (2017).** *Hamlet en la holocubierta: El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: UOC.
- **Schell, J. (2019).** *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Boca Raton: CRC Press.
- **Crawford, K. (2021).** *Atlas de IA: Poder, política y costes planetarios de la inteligencia artificial*. México: Fondo de Cultura Económica.
- **Brown, T. (2009).** *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. New York: HarperBusiness.
- **Miller, T., & Yúdice, G. (2012).** "El copyright: instrumento de expropiación y resistencia". En Bolaño, C. (Ed.), *Comunicación y Crítica de la Economía Política*. CIESPAL
- **Haraway, D. (1995).** *Ciencia, cyborgs y mujeres: La reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.

Bibliografía complementaria

- **Manovich, L. (2020).** *Cultural Analytics*. Cambridge: MIT Press.
- **Bailenson, J. (2018).** *Experience on Demand: What Virtual Reality Is, How It Works, and What It Can Do*. New York: W.W. Norton & Company.
- **Ley N° 19.858 (2019).** Modificación de la Ley de Derechos de Autor (Art. 29). Parlamento de la República Oriental del Uruguay.
- **Rushkoff, D. (2016).** *Throwing Rocks at the Google Bus: How Growth Became the Enemy of Prosperity*. New York: Portfolio.
- **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.