

## DIPLOMATURA EN NARRATIVAS TRANSMEDIA Y TECNOLOGÍAS DE LA INTERACTIVIDAD

### SEMINARIOS

La Diplomatura se encuentra estructurada en seis (6) seminarios de cursada presencial obligatoria que se desarrollarán durante un año, con una carga total de trescientas sesenta (360) horas.

- Teorías y Estética de las Narrativas Transmedia y el Arte Interactivo
- Estructuras Narrativas No-Lineales
- Programación Creativa
- Laboratorio de Tecnologías de Interactividad en Arte
- Diseño del Espacio
- Práctica Proyectual Integral

### CONTENIDOS MÍNIMOS

- **Teorías de las Narrativas Transmedia y el Arte Interactivo.**

Tipo de seminario: Obligatorio. Carga horaria: 60 hs

Teorías de abordaje en torno a la relación del arte, la comunicación, la ciencia y la tecnología. Definiciones, conceptos generales, categorías y herramientas para la vinculación de lenguajes artísticos y tecnológicos. Dimensiones de una obra interactiva y/o transmediática: Hipertextualidad, multimedialidad, adicionalidad, adaptabilidad, convergencia, ubicuidad. La audiencia, el espectador, el usuario. La audiencia transmediática. La audiencia interactiva. La construcción de audiencias. El concepto de participación. La interactividad y la noción de interfaz en obras transmedia. Videoinstalaciones y los espacios inmersivos. Del montaje vertical al montaje espacial. Del Net.art a las plataformas digitales transmedia.

- **Estructuras Narrativas No-Lineales.**

Tipo de asignatura: Obligatoria. Carga horaria: 60 hs

La estructura narrativa clásica y su resignificación en las estructuras narrativas no-lineales. Estrategias no-lineales en el cine y el videoarte. Videoclip y documentales interactivos. Estrategias audiovisuales no-lineales. Estrategias participativas. Estrategias transmedia. Posibilidades narrativas de la interactividad. Las narrativas transmediales. El diseño del universo transmedial. Herramientas 2.0 aplicadas a las narrativas transmediales. Implementación narrativa de algoritmos. Los condicionales en el relato. Narrativa expandida. Ecosistemas de relatos convergentes. El personaje mtransmedial. Estructura de conflictos en el universo transmedia. El relato fragmentado a través de las plataformas y los dispositivos.

- **Programación Creativa**

Tipo de seminario: Obligatorio. Carga horaria: 60 hs

Lenguajes de programación visuales. Conceptos básicos de programación. Nociones de programación orientada a objetos. Manejo de eventos. Funciones temporales. Estructuras de datos. Tipos de representaciones de datos visuales: colores, imágenes, geometría, animaciones. Modelado de comportamiento. Introducción a la visualización de datos, realidad virtual y aumentada. Generación de imágenes sintéticas. Espacios de color. Procesamiento de imágenes. Entendimiento del uso de recursos computacionales.

- **Laboratorio de Tecnologías de Interactividad en Arte**

Tipo de seminario: Obligatorio. Carga horaria: 60 hs

Tecnologías de interacción. Dispositivos de captura. Tecnologías de Comunicación en tiempo real. Principios de animación computacional. Nociones de interactividad y tiempo real. Plataformas de programación de interfaces gráficas y naturales. Integración de dispositivos con lenguajes de programación visual. Técnicas de seguimiento de objetos. El cuerpo como interfaz. Reconocimiento de cuerpos humanos, rostros y ojos. Estrategias interactivas. Uso de bibliotecas de programación visual. El proceso audiovisual: captura, transformación, análisis e interpretación. Presencia y movimiento: posición, distancia y velocidad. Herramientas de edición colaborativos. Implementación de narrativas interactivas. Publicación y distribución de los contenidos.

- **Diseño del Espacio.**

Tipo de seminario: Obligatorio. Carga horaria: 60 hs

Diseño espacial. Desde el diseño de una escenografía al diseño de un universo. Diseño de la interfaz. Materialidad y virtualidad del espacio. Las dimensiones, los materiales, los colores, las formas, las estructuras. La arquitectura de las estructuras navegables. Física del espacio. El sujeto en el espacio real y virtual. Técnicas de modelado y visualización. Intervención urbana y las particularidades del *videomapping*. Interdisciplinariedad: las artes visuales, las artes escénicas y las artes audiovisuales.

- **Práctica Proyectual Integral**

Tipo de seminario: Obligatorio. Carga horaria: 60 hs

El proyecto transmedia. Idea, tema. Investigación documental. Guión transmedia. Guión de contenidos. Arquitectura del proyecto. Edición de contenidos. Monitoreo de interacción y desarrollo narrativo. Plan de producción. Flujo de trabajo en un proyecto transmedia. Recursos humanos, técnicos, servicios, instalaciones y materiales. Cuantificación de recursos. Equipo de trabajo. Tiempos, tareas y procesos de desarrollo, producción y exhibición del proyecto. Gestión y sinergia de políticas públicas de diferentes industrias culturales. Aspectos legales. Publicación y difusión. Desarrollo de un proyecto integrador que proponga al estudiante la puesta en práctica de los contenidos, habilidades y técnicas trabajadas en los diferentes seminarios.