

## MÓDULOS / SEMINARIOS

\*

### Modalidad de dictado

La DATe es una formación semi-presencial compuesta por 6 módulos, durante 8 meses y cuyo trayecto formativo se abre a ciclo cerrado.

Los encuentros se realizan a través de una plataforma web, con bibliografía y videoconferencias.

Durante la segunda mitad del año, se proponen dos encuentros presenciales en la ciudad de Tandil con el objetivo de compartir un *bootcamp* (espacio para familiarizarse con distintas tecnologías) y una *hackaton* (en la que se trabaja por equipos en el prototipado de los distintos proyectos).

\*

### 1° CICLO.

#### Estructuras Narrativas No-Lineales.

Se propone el abordaje de estructuras narrativas para proyectos transmedia, experiencias inmersivas y/o interactivas atendiendo a sus posibilidades estéticas y tecnológicas.

Resultados: Luego de este módulo vas a poder construir, redactar y documentar proyectos digitales de estructura narrativa no-lineal.

#### Laboratorio de Tecnologías de Interactividad en Arte.

Se propone analizar y comprender el funcionamiento de dispositivos tecnológicos vinculados al desarrollo de contenidos digitales interactivos, experiencias inmersivas 360° y de realidad virtual e intervenciones a través de sistemas de realidad aumentada y videomapping.

Resultados: Luego de este módulo vas a conocer y manipular dispositivos y hardware para su incorporación a un proyecto transmedia, inmersivo y/o interactivo.

#### Teorías de las Narrativas Transmedia y el Arte Interactivo.

Se propone una introducción a las dimensiones artísticas, comunicacionales y tecnológicas de un proyecto transmedia a través del análisis de la experiencia del usuario (UX) como reconfiguración del espectador, con especial atención en la participación y la interacción.

Resultados: Luego de este módulo vas a poder reconocer las necesidades del usuario en las experiencias participativas e interactivas de consumo audiovisual.



\*

## 2º CICLO.

### Programación Creativa

Se propone un acercamiento a procesos computacionales básicos y estructuras lógicas utilizadas en lenguajes de programación que que potencian estéticamente el cruce de arte y tecnología: condicionales, bucles, etc.

Resultados: Luego de este seminario vas a conocer y manipular aplicaciones y software para su incorporación a un proyecto transmedia, inmersivo y/o interactivo.

### Diseño del Espacio.

A través del monitoreo y realización de estudios de público, testeo de usabilidad y desarrollo técnico-narrativo de la obra, se propone un trabajo de prototipado, monitoreo y confección de documentación técnica del proyecto.

Resultados: Luego de este seminario vas a conocer y desarrollar documentación y materiales que den cuenta de la viabilidad técnica del proyecto.

### Práctica Proyectual Integral.

A partir de la gestión de proyectos (Project Management), la diagramación de flujos de trabajo en un proyecto transmedia, la planificación y la asignación de recursos, se propone una abordaje a diferentes industrias culturales y los posibles cruces en aspectos legales y económicos, su comunicación y distribución.

Resultados: Luego de este seminario vas a poder comprender la gestión de un proyecto transmedia en diálogo con diferentes industrias culturales (Editorial, música, videojuegos, periodismo, impresión 3D, etc. La oferta variará en cada ciclo y será comunicada oportunamente).

