



RES - 2026 - 313 - CD-ART # UNNE

VISTO:

El EXP - 2026 - 17438 # UNNE, por el cual se eleva el programa de la asignatura “Producción y Planificación Audiovisual”; y

CONSIDERANDO:

Que la asignatura “Producción y Planificación Audiovisual”, es una asignatura del primer cuatrimestre, tercer año, de la Tecnicatura en Diseño de Imagen, Sonido y Multimedia;

Que es necesario aprobar el programa presentado por el Prof. Guillermo Luis Elordi;

Que el programa propuesto cuenta con informe favorable del Gabinete de Asesoría Pedagógica de la Facultad;

Que, por RES-2026-701-D-ART#UNNE se deja a cargo del Decanato de la FADyCC, al Vicedecano, Prof. Néstor Eduardo PUIG, DNI N° 17.251.638, del 24 al 28 de agosto del año en curso;

Que la Comisión de Enseñanza, Investigación, Posgrado y Designaciones aconseja aprobar dicho programa;

Que dicho despacho fue aprobado en Sesión Ordinaria del Consejo Directivo del día 11 de agosto de 2026;

Que la presente medida se toma en virtud de las atribuciones conferidas al Consejo Directivo por el Art. 32° del Estatuto de la Universidad Nacional del Nordeste.

EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE ARTES, DISEÑO Y CIENCIAS DE LA CULTURA RESUELVE:

ART. 1° - **APROBAR** el Programa de la asignatura “Producción y Planificación Audiovisual”, asignatura del primer cuatrimestre, tercer año, de la Tecnicatura en Diseño de Imagen, Sonido y Multimedia, cuyo texto ordenado figura como ANEXO de



la presente Resolución, tal lo tramitado por EXP - 2026 - 17438 # UNNE, el que tendrá vigencia a partir de la fecha y por el término de tres años, período que establece el Régimen Pedagógico de la Facultad.

ART. 2º - **REGISTRAR**, comunicar y cumplido, archivar.

DRA. MÓNICA M. MEDINA
SECRETARIA ACADÉMICA

PROF. NÉSTOR E. PUIG
VICEDECANO A/C DECANATO

ANEXO

PROGRAMAPRODUCCIÓN Y PLANIFICACIÓN AUDIOVISUAL**ÁREA:** Artes**CARRERA:** Tecnicatura en Diseño de Imagen, Sonido y Multimedia**ASIGNATURA:** Producción y Planificación Audiovisual**CÓDIGO:****AÑO:** 2026**Equipo docente:**

Profesor Adjunto: Guillermo Elordi

Jefa de Trabajos Prácticos: Lic. Marina Barreto

Modalidad de dictado: Asignatura presencial**Carga horaria:**

Carga horaria semanal 4,30 hs.

Carga horaria total 72 hs.

Régimen de cursado: Cuatrimestral**Carácter de cursado:** Presencial**Fundamentación**

El Área de Producción de todo proyecto audiovisual es fundamental para la concreción de dicho producto. Comprender los alcances y la complejidad del entramado de tareas que supone una producción es la base del éxito de todo audiovisual.

Si bien el mercado cinematográfico y el televisivo ya poseen una matriz industrial desarrollada y probada durante un siglo, las nuevas ventanas que aparecieron con la utilización de nuevas tecnologías y en especial, la Web, hacen necesaria la actualización permanente y la creatividad a la hora de pensar y diseñar un producto audiovisual.

En un mundo hiper conectado, que ofrece múltiples posibilidades de intercambio y de desarrollo profesional, manejar los conceptos básicos acerca de estructuras y diseño de producción, multiplataformas, uso de redes sociales y búsqueda de financiación, supone

para los egresados una necesidad imperiosa, en una disciplina que evoluciona y se transforma día a día.

El cambio tecnológico y la democratización de la herramienta audiovisual produce modificaciones permanentes y cada vez mas veloces, por lo cual los nuevos audiovisualistas deberán manejar eficazmente diversos conceptos, además de la necesaria excelencia profesional, en un mercado cada vez más complejo de redes de financiamiento y difusión de contenidos.

Es por dicho motivo que en el programa de la asignatura, damos especial importancia al uso de redes sociales, ventanas de exhibición y el desarrollo de nuevas estrategias para la búsqueda de financiación de proyectos, así como a una revisión de duración y características de cada formato, producto de la mencionada transformación de plataformas y contenidos.

Si bien el manejo de conceptos y herramientas es fundamental para el desarrollo de toda producción, es imprescindible la comprensión de que un producto audiovisual implica aprender a trabajar grupalmente, a distribuir inteligentemente las tareas y a manejar situaciones diversas en tiempo y espacio, apostando al trabajo colectivo para llegar a buen puerto, motivo por el cual las evaluaciones se desarrollarán en trabajos en grupo, definiendo claramente los roles de cada equipo.

Objetivos

Que el/la alumno/a logre:

.Analizar los problemas específicos en la producción a partir de los avances tecnológicos y los nuevos circuitos de distribución.

.Diseñar y Planificar Proyectos Audiovisuales y Multimediales.

.Conocer la legislación que rige la actividad audiovisual y las producciones multimediales en nuestro país, incorporando nociones básicas para el desarrollo de Proyectos.

.Adquirir conocimientos generales sobre el derecho de autor, su historia y su aplicación.

.Incorporar conceptos fundamentales sobre organización de Equipos de Producción, división de roles y etapas de la Producción Audiovisual.

.Desarrollar estrategias de búsqueda de apoyos y financiación de Proyectos Audiovisuales: Organismos gubernamentales, Fundaciones, Mercados y Festivales internacionales, Apoyos privados, etc.

.Iniciar un trayecto concreto de aplicación a concursos y vías de financiación de sus proyectos audiovisuales a través de las ventanas de apoyo del INCAA, especialmente los concursos de primeros cortometrajes “Historias Breves” y de Desarrollo de Proyectos “Raymundo Gleyzer”.

Contenidos

Unidad I

Etapas de la producción audiovisual: Preproducción. Producción. Postproducción. Armado de equipo técnico: Roles, funciones y responsabilidades.

De la idea a la historia: la hora de diseñar lo que se cuenta y cómo se cuenta. Diseño y desarrollo de propuesta estética y perfil de los personajes.

Carpeta de proyecto: Estilos, formatos y funciones de presentación y venta. Diseños estéticos y temáticos generales. Escritura de sinopsis e storyline pensados para la venta.

Pitch: Estructuras posibles y organización de contenidos.

Unidad II

Desglose de guión y planificación de producción en cronogramas.

Presupuesto. Planificación económica y temporal.

Estrategias de producción colaborativas: Búsqueda de primeros apoyos, canjes, asociaciones e intercambios.

Pitch: Estrategias de venta, oralidad y plasticidad.

Unidad III

Derechos autorales. Permisos de locaciones y cesiones de derechos. Ventanas de exhibición. Estrategias de distribución, exhibición y difusión digitales y territoriales.

Líneas de financiamiento provinciales, nacionales e internacionales. Panorama regional de las industrias culturales y del audiovisual.

Pitch: Balances, logros y proyecciones.

Metodología de enseñanza

La modalidad de dictado será teórico práctica acompañando el diseño y realización de una carpeta de proyecto de un cortometraje audiovisual, con especial énfasis en tener como eje contenidos, productos y servicios regionales. La elaboración de esos proyectos será acompañada por los docentes a modo de tutorías clase a clase, con lo que también se

promueve la práctica de la exposición y defensa oral en el formato de pitching o venta comercial.

Cada instancia de parcial será una entrega de los avances de la carpeta de proyecto de esa pieza audiovisual, a partir de la cual se irán trabajando correcciones y conceptos hasta su finalización según los estándares de aplicación al Concurso “Historias Breves” del INCAA, especialmente diseñado para estudiantes y egresados de carreras de Cine de la Argentina. El objetivo es que los estudiantes finalicen la cursada con una carpeta de proyecto viable de ser presentada en concursos o líneas de financiamiento, especialmente los del INCAA y/o con una pieza audiovisual con posibilidades de ser exhibida en pantallas provinciales, nacionales e internacionales.

A la par, se realizarán proyecciones audiovisuales de cortometrajes, largometrajes y programas televisivos regionales, nacionales e internacionales, para propiciar el análisis de dichos proyectos y formatos. Esta instancia de diálogo permitirá debatir qué tipo de estrategias de diseño de producción se deben idear para diferentes proyectos.

Recursos didácticos

Para el desarrollo de las clases se utilizará soporte audiovisual: Films, publicidad, páginas Web, carpetas digitales y documentos de diversos tipos de proyectos audiovisuales de la cátedra. Se acompañará con materiales de lectura digital para profundizar contenidos.

Computadoras

Internet

Placa de sonido y de video.

DVD con conexión para el proyector.

Evaluación

La evaluación se desarrollará de manera continua intentando valorar los aprendizajes alcanzados por los alumnos, tanto en prácticas y producciones grupales como individuales.

Las evaluaciones se ajustarán a los regímenes vigentes en la FADyCC de Promoción por parciales con examen final.

Promoción por parciales sin examen final: Esta modalidad implica aprobar con puntaje de seis o mayor de seis los tres parciales de la cursada y acreditar el 80% de las asistencias a clases. Los estudiantes tendrán derecho a una instancia de recuperatorio durante la cursada.

Regularización con aprobación de examen final: Esta modalidad implica que los estudiantes cuenten con dos de los tres parciales aprobados y acrediten hasta 60% de asistencias a las clases. Los estudiantes contarán con un recuperatorio durante la cursada. El examen final consistirá en la presentación digital y defensa oral del proyecto trabajado en la cursada con las modificaciones y mejoras planteadas por el equipo docente que no se hayan realizado positivamente durante la cursada.

Al ser una materia de carácter cuatrimestral, los estudiantes pueden optar por rendir libre la materia. En ese caso, el examen consistirá en la presentación en digital y defensa oral de un proyecto de cortometraje original. Se solicitarán todas las instancias de desarrollo de un proyecto audiovisual según las bases y condiciones generales que suelen pedirse en concursos de la industria (portada – storyline – sinopsis – guion – propuesta estética – descripción de personajes – presupuesto – diseño de producción o cronograma). La presentación oral del proyecto tendrá la modalidad de discurso de venta breve para posibles financistas (pitch).

Criterios de evaluación:

- Presentación en tiempo y forma de los trabajos.
- Corrección y formalidad en la presentación.
- Grados de adecuación a la consigna.
- Niveles de argumentación en la exposición de ideas.
- Grados de dominio conceptual y de síntesis explicativa.
- Niveles de colaboración y participación en el grupo.
- Participación en clases y debates.
- Capacidad de creatividad, investigación, producción y diseño de contenidos.
- Nivel del lenguaje escrito, claridad expositiva.

Cronograma

Clases Presenciales:	JUEVES de 8 a 12.30 hs
Tutorías:	JUEVES de 12.30 a 18 hs
Evaluaciones parciales:	19 Abril / 31 Mayo / 28 Junio

Bibliografía

Andreu, Cristina. (2016) Guía de creación audiovisual. De la idea a la pantalla. Agencia española de cooperación Internacional para el desarrollo.

Aprile, Orlando C. (2008). La publicidad audiovisual. Del blanco y negro a la web. Buenos Aires: Ediciones La Crujía

Battle, Nicolás. (2016). Producción de largometraje. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ediciones del CIC

Consejo Asesor TDA, (2010) Guía de Desarrollo de Proyectos para Televisión Digital - Buenos Aires, Universidad de la Matanza (UNLAM)

Jenkins, Henry. (2006). Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S.A.

Moyano, H. Y Rodríguez, C. (2015) Manual de cine de género. Fan ediciones. Buenos Aires, Argentina.

Roig, Antoni. (2009). Cine en conexión. Producción industrial y social en la era 'cross-media'. Barcelona: Editorial: UOC

Walton, Jennifer. (2012) Manual de producción documental. Facultad de Comunicaciones UC. Santiago, Chile.

Hoja de firmas



Sistema: sudocu
Fecha: 24/08/2026 12:25:24
Cargado por: LUCIANA EVELIN ITURRI ALVAREZ



Sistema: sudocu
Fecha: 24/08/2026 12:47:10
Autorizado por: MONICA MARISEL MEDINA



Sistema: sudocu
Fecha: 24/08/2026 13:08:08
Autorizado por: NESTOR EDUARDO PUIG