

MENDOZA, **29 de abril de 2026**

VISTO:

El expediente electrónico N° 14878/26 caratulado: "*Proyecto de convocatoria para el Laboratorio de Medios*".

CONSIDERANDO:

Que el Área de Virtualidad eleva la convocatoria para el Laboratorio de Medios titulada "***Producción de contenidos y experiencias pedagógicas en YouTube***", cuyo objetivo es fomentar la creación de materiales audiovisuales innovadores que contribuyan al fortalecimiento de las prácticas de enseñanza y aprendizaje en el ámbito de nuestra Facultad.

Que esta iniciativa se encuentra impulsada en el marco de la Ordenanza 12/24-C.D.

Que el programa incluye bases y condiciones de participación, plazos y modalidad de presentación, así como también criterios de evaluación y taller sobre experiencias pedagógicas en YouTube.

Que se cuenta con la opinión favorable de la Secretaria Académica.

Por ello, atento a lo aconsejado por la Comisión de Enseñanza y a lo dispuesto por este Cuerpo en Sesión Plenaria del 7 de abril de 2026,

EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
RESUELVE:

ARTÍCULO 1º.- Autorizar la convocatoria para el Laboratorio de Medios titulada "***Producción de contenidos y experiencias pedagógicas en YouTube***", impulsada por el Área de Virtualidad de esta Facultad, de acuerdo a las bases/ condiciones, criterios de evaluación y Taller que se detallan en los *Anexos I, II y III* de la presente.

ARTÍCULO 2º.- La presente norma se emite en formato digital.

ARTÍCULO 3º.- Comuníquese e insértese en el libro de resoluciones del Consejo Directivo.

RESOLUCION N° 74


LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO


MGTER. MARIA LAURA FURLANI PALAZZI
SECRETARIA ACADEMICA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO


DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

ANEXO I

CONVOCATORIA LABORATORIO DE MEDIOS

PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS Y EXPERIENCIAS PEDAGÓGICAS EN YOUTUBE

1. Fundamentación y bases de la convocatoria

La Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional de Cuyo, a través de su Laboratorio de Medios, convoca a la comunidad académica de la FAD a presentar proyectos audiovisuales que contribuyan al fortalecimiento del conocimiento disciplinar, promuevan la innovación pedagógica y se articulen con estrategias de difusión en entornos digitales.

Esta iniciativa, impulsada por el Área de Virtualidad en el marco de la ordenanza N° 12/24-C.D. tiene como objetivo fomentar la producción de contenidos académicos de calidad, que respondan a las necesidades actuales de comunicación, enseñanza y divulgación del saber en formatos accesibles, dinámicos y contemporáneos.

El programa está especialmente dirigido a cátedras y equipos docentes de la Facultad, y busca, por un lado, facilitar la construcción de una visión crítica y creativa sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje mediados por tecnologías; y por otro, incorporar una perspectiva comunicacional que potencie la visibilidad del trabajo académico en plataformas digitales.

La producción de estos contenidos por parte de los espacios curriculares representa una oportunidad para consolidar la identidad institucional, fortalecer la vinculación con la comunidad y enriquecer las prácticas docentes mediante el uso estratégico de medios audiovisuales.

2. YouTube como Escenario de Enseñanza y Aprendizaje

YouTube se utilizará como plataforma principal para la experimentación, producción distribución y difusión de los contenidos generados. Esta plataforma se ha convertido en un complemento valioso para los procesos de educación a distancia, sobre esta plataforma es esencial tener en cuenta:

- **Accesibilidad Global:** YouTube permite que los estudiantes accedan a las clases en cualquier momento y desde cualquier lugar, brindando flexibilidad para el aprendizaje a distancia y amplificando los contenidos generados por nuestra propia comunidad educativa.
- **Formatos Audiovisuales Diversos:** Los videos permiten la integración de gráficos, animaciones y ejemplos prácticos, lo que facilita la comprensión de conceptos complejos de manera clara y atractiva.
- **Interactividad y Participación:** YouTube ofrece herramientas como comentarios y encuestas para fomentar la participación de los estudiantes, incentivando la interacción con el contenido.
- **Aprendizaje Autónomo:** Los estudiantes pueden gestionar su tiempo de estudio, viendo los videos cuando lo deseen, pausando o retrocediendo según necesiten, lo que favorece un aprendizaje más personalizado.
- **Facilidad de Uso:** Los y las docentes solo deben preparar el contenido de la clase, ya que la parte técnica (grabación, edición y subida) será gestionada por el Área de Virtualidad de la FAD. Esto facilitará que los profesores se concentren en la pedagogía sin preocuparse por los aspectos tecnológicos.
- **Acceso a Material Complementario:** Las/los docentes pueden dirigir a los estudiantes a materiales adicionales a través de enlaces en los videos, facilitando el acceso a lecturas, investigaciones y otros recursos complementarios.
- **Economía de Recursos:** YouTube es una plataforma gratuita, lo que permite a la FAD distribuir el contenido de manera efectiva. El Área de Virtualidad se encargará de gestionar la subida de material al canal, organizando los contenidos a publicar y cuidando aspectos como los títulos, descripciones, miniaturas y configuraciones, para asegurar una presentación adecuada y un mayor alcance en la plataforma, optimizando al mismo tiempo los recursos disponibles.

3. Objetivos

Objetivo general:

- Generar contenidos que potencien la divulgación del conocimiento, la práctica de enseñanza y la experimentación audiovisual desde los espacios curriculares de carreras de grado de la FAD.

Resol. N° 74


LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO


MGTER. MARIA LAURA FURLANI PALAZZI
SECRETARIA ACADEMICA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO


DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Anexo I – Hoja 2

Objetivos específicos:

- Fomentar la producción audiovisual en la comunidad de la FAD.
- Repensar y explorar la práctica de la enseñanza desde nuevos medios.
- Integrar estrategias de optimización para plataformas digitales, considerando el análisis de audiencias.
- Vincular los recursos técnicos y humanos disponibles en el Laboratorio de Medios con equipos de trabajo integrados por docentes, egresados/as, adscriptos/as y estudiantes.

4. Objetivos del Objeto Digital a desarrollar mediante la convocatoria

Una vez el material audiovisual ha sido producido y publicado, se convierte en un “Objeto digital” en este sentido, los proyectos audiovisuales deben producir objetos digitales alineados con los siguientes objetivos:

- Facilitar la enseñanza de contenidos específicos en el ámbito académico de manera atractiva y dinámica.
- Fomentar el aprendizaje autónomo mediante el uso de video/s que permitan a los estudiantes estudiar a su propio ritmo.
- Promover la reflexión y el pensamiento crítico a través de elementos visuales debidamente licenciados, actividades interactivas y preguntas que inviten al análisis y discusión.

5. Categoría de proyectos

La convocatoria estará destinada a la producción de siete (7) proyectos presentados por equipos de espacios curriculares de carreras de grado de la FAD. Los proyectos se acotan a la producción de un (1) producto audiovisual para youtube de entre 30 y 45 minutos que contenga como temática contenido del espacio curricular.

6. Perfil de los/las participantes

La convocatoria estará acotada a equipos liderados por docentes y conformados por equipos de los espacios curriculares, egresados/as y/o estudiantes.

7. Relevancia Pedagógica e Innovación en la Enseñanza

Las propuestas presentadas deben centrarse en la creación de un producto que:

- Mejore la experiencia de aprendizaje: El objetivo es crear proyectos audiovisuales para el espacio curricular que sean interactivos, que favorezcan la comprensión de los contenidos académicos y fomenten la participación activa de los estudiantes.
- Genere Innovación pedagógica: Se busca que lo generado contribuya a los entornos Moodle, como material didáctico digital más cercano a las narrativas actuales y aprovechando las herramientas que ofrece YouTube (por ejemplo, comentarios interactivos, anotaciones, pausas activas).
- Adecuación pedagógica: El contenido debe ser apropiado para el nivel académico del estudiante universitario, utilizando un lenguaje claro que facilite la comprensión.

8. Criterios de Selección

En cuanto a los criterios de selección, se ponderarán aquellos proyectos que:

- Contengan valor académico y pertinencia en el ámbito de la FAD.
- Propongan pedagogías activas, que apunten al desarrollo de un aprendizaje abierto, interactivo, flexible y diverso hacia la construcción colectiva y colaborativa del conocimiento.
- Partan del enfoque de competencias y capacidades fundamentales, desprendiendo de allí los diversos aprendizajes prioritarios.
- Establezcan metodologías y estrategias didácticas específicas al espacio curricular en relación con la carrera a la que corresponde, acordes al desarrollo, necesidades, intereses y capacidades de diversos sujetos de aprendizaje.
- Posibilitan nuevas miradas y acciones actualizadas e innovadoras.
- Conforman una propuesta didáctica homogénea, relacionante y en permanente construcción.
- Potencian procesos de enseñanza, aprendizaje y/o evaluación.
- Facilitan procedimientos vinculados a procesos de producción, análisis críticos, contextualización socio-cultural.
- A su vez, se priorizarán propuestas optimizadas para plataformas digitales y audiencias en YouTube, que presenten Innovación en lenguaje, guionado y la posibilidad de ser “clipeado” en formato vertical (extraer píldoras audiovisuales verticales a partir de la edición del formato largo).
- Dentro de los criterios de selección, incluyan aspectos como la viabilidad técnica y producción dentro del Laboratorio de Medios.

Resol. N° 74


LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO


MGTER. MARIA LAURA FURLANI PALAZZI
SECRETARIA ACADEMICA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO


DRA. LAURA VIVIANA DRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Anexo I – Hoja 3

- Serán ponderados los proyectos que acrediten el taller sobre experiencias pedagógicas en YouTube dictado durante el periodo de solicitud de proyectos y especificado en el punto 11.

9. Condiciones de participación

- Los proyectos deberán ajustarse a las agendas de producción, post-producción y publicación de la presente convocatoria y de los equipos de trabajo conformados en el Laboratorio de Medios.
- La gestión de cada proyecto audiovisual estará a cargo de el/la responsable titular del espacio curricular. Cada equipo docente deberá aportar encuadre, recursos teóricos y guión para el desarrollo de su proyecto audiovisual.
- El acceso al equipamiento y los recursos del laboratorio estará sujeto a disponibilidad y reserva previa, y a la coordinación entre los distintos espacios curriculares que abordarán el desarrollo.
- La difusión de los proyectos seleccionados podría incluir estrategias de visibilidad en redes sociales y plataformas digitales y también podría incluir adaptaciones en otros formatos dentro de la misma plataforma, como YouTube Short o YouTube Music.
- Los acuerdos de cesión de derechos de imagen serán firmados previo a las instancias de grabación de los contenidos.
- En el momento de la postulación se dará consentimiento sobre la propiedad intelectual de los contenidos y conocimientos utilizados y/o generados en los proyectos audiovisuales.

10. Proceso de Postulación

- 1) Durante el periodo de postulación, el Área de Virtualidad realizará la publicación del Manual de postulación en el marco de la convocatoria.
- 2) Los equipos de cátedra interesados en participar deberán completar el formulario de inscripción de la convocatoria disponible en <https://fad.uncuyo.edu.ar/> y en la plataforma Moodle <https://virtual.fad.uncu.edu.ar/>
- 3) En la postulación se deberá adjuntar un dossier con la propuesta audiovisual, referencias, justificación académica y plan de producción.
- 4) Se valorarán aquellas propuestas que hayan asistido y aprobado el taller "Experiencias pedagógicas en YouTube", esta instancia formativa será dictada en su totalidad durante el proceso de postulación.

11. Taller sobre experiencias pedagógicas en YouTube

El taller se presenta como una instancia formativa destinada a ordenar y nivelar los conocimientos de los y las postulantes en torno al uso pedagógico de YouTube. A partir del análisis del fenómeno youtuber y su impacto en la cultura digital, se propone una reflexión sobre las posibilidades educativas de la plataforma, con énfasis en su potencial para fomentar la creatividad, la participación activa y la construcción de narrativas audiovisuales significativas en el aula.

A lo largo del taller, se abordan los fundamentos de la narrativa digital, el diseño de contenidos y la escritura de guiones para videos educativos. Se introducen herramientas y estrategias para planificar y estructurar ideas de manera clara y efectiva, considerando el lenguaje propio de YouTube y las características de su audiencia. Se acompaña a los y las participantes en el proceso de guionado, promoviendo la producción de materiales que respondan a objetivos pedagógicos concretos.

Además, se trabaja sobre la fase de preproducción, entendida como la organización previa a la grabación: definición de objetivos, selección de recursos, planificación de escenas y elaboración de storyboards. El taller se concibe como un espacio de acompañamiento técnico y creativo, que brinda herramientas para que los y las participantes puedan desarrollar propuestas audiovisuales educativas sólidas, sin necesidad de abordar aún la etapa de producción o publicación.

12. Publicación de plazos de presentación e instancia taller

El Área de Virtualidad, según lo estipulado en Ord. 12/24 - C.D, establecerá hasta dos convocatorias al año, una por cada cuatrimestre.

Durante cada convocatoria, se estipula un plazo mínimo de 30 días corridos para la postulación de proyectos audiovisuales. Tanto las fechas relativas al periodo de inscripción, como al período de recepción de propuestas y las fechas de dictado del taller formativo (así como las extensiones excepcionales de plazo que se realicen) serán publicadas por el área de virtualidad en la plataforma Moodle y en la página web de la Facultad (<https://fad.uncuyo.edu.ar/>)

RESOLUCIÓN N° 74


LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO


MGTER. MARIA LAURA FURLANI PALAZZI
SECRETARIA ACADEMICA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO


DRA. LAURA VIVIANA DRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

ANEXO II

Bases y condiciones de la convocatoria

La Facultad de Artes y Diseño (FAD) de la Universidad Nacional de Cuyo, a través de su Laboratorio de Medios lanza una convocatoria con el objetivo de fomentar la producción de contenidos audiovisuales académicos que enriquezcan los espacios virtuales (EVEAs) de los espacios curriculares de las carreras de grado. Esta iniciativa busca promover la innovación pedagógica, la divulgación del conocimiento y la experimentación audiovisual en entornos digitales, con especial énfasis en la plataforma YouTube.

1. Sobre las/los destinatarios/as

La convocatoria está dirigida a equipos conformados por docentes responsables de espacios curriculares pertenecientes a carreras de grado de la FAD. Además, podrán integrar estos equipos egresados, estudiantes y adscriptos/as que colaboren en el desarrollo del proyecto. Cada equipo podrá presentar un único proyecto audiovisual, cuyo producto final deberá consistir en un video con una duración de entre treinta (30) y cuarenta y cinco (45) minutos. El contenido del video deberá estar directamente vinculado con el espacio curricular del equipo postulante, pudiendo abordar, por ejemplo, el contenido de una unidad, un bloque temático o una experiencia práctica. Se valorará especialmente la posibilidad de segmentar el contenido en clips verticales en formato "shorts", así como la opción de extraer el audio para su adaptación a formato podcast.

Para participar, los equipos deberán completar el formulario de inscripción disponible en el sitio web oficial de la FAD (<https://fad.uncuyo.edu.ar>). Junto con el formulario, deberán adjuntar un dossier que contenga la propuesta audiovisual, una justificación académica, referencias conceptuales y visuales, y un plan de producción. Asimismo, se valorará positivamente la participación en el taller "Experiencias pedagógicas en YouTube".

2. Plazos y modalidad de presentación

La convocatoria estará abierta durante treinta (30) días corridos a partir de la publicación y difusión de apertura. Tanto las fechas como las modalidades, los medios de participación, las instancias formativas y extensiones excepcionales de plazos que se realicen serán publicadas por el Área de Virtualidad en los canales de difusión oficiales del área y de la Facultad de Artes y Diseño. Los proyectos deberán ser presentados exclusivamente en forma online, los enlaces para la presentación de proyectos estarán publicados en la plataforma Moodle y en la página web de la Facultad (<https://fad.uncuyo.edu.ar/>), siendo condición necesaria para su evaluación el envío por estos medios.

3. Condiciones de presentación y criterios de selección

Los proyectos deberán ser inéditos o, en su caso, contar con la debida autorización en caso de obras preexistentes; acreditar la titularidad de los derechos de autor o la correspondiente cesión de derechos; y cumplir con los requisitos técnicos y de contenido explicitados en el manual de postulación. Los proyectos que opten a esta convocatoria deberán desarrollarse con un enfoque pedagógico innovador y estar alineados con los valores institucionales de la FAD. Se priorizará la relevancia académica y la capacidad de generar impacto en el ámbito educativo de la Facultad y la comunidad en general.

Los proyectos presentados serán evaluados por un comité designado por el Laboratorio de Medios compuesto por especialistas en producción audiovisual, tecnología y pedagogía, el cual aplicará criterios que incluyen el valor académico y la pertinencia disciplinar de la propuesta, el grado de innovación pedagógica y comunicacional, la viabilidad técnica y la adecuación a los recursos disponibles en el Laboratorio de Medios. También se considerará la optimización del contenido para plataformas digitales y su potencial para audiencias en YouTube, así como la participación en el Taller sobre experiencias pedagógicas en YouTube. El proceso de selección procurará garantizar una representación heterogénea de propuestas provenientes de distintos grupos de carreras de la FAD.

Los proyectos seleccionados contarán con el acompañamiento técnico del Área de Virtualidad. El acceso al equipamiento y a los recursos necesarios estará sujeto a disponibilidad y deberá coordinarse previamente. Las instancias de planificación, guionado y pre-producción de las propuestas se llevarán a cabo a contrapunto de las instancias de producción y publicación de los contenidos. Tanto las estrategias de publicación como las fechas puntuales de estreno de cada producto serán acordadas en conjunto con los equipos de cada proyecto seleccionado.

Resol. Nº 74


LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO


MGTER. MARIA LAURA FURLANI PALAZZI
SECRETARIA ACADEMICA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO


DRA. LAURA VIVIANA DRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

4. Derechos y responsabilidades

En cuanto a los derechos y responsabilidades, los equipos deberán firmar acuerdos de cesión de derechos de imagen antes de iniciar las grabaciones. Al presentar su postulación, los participantes aceptan la cesión no exclusiva de los derechos de uso y difusión de los contenidos generados. La propiedad intelectual de los conocimientos utilizados o generados será compartida entre los autores y la Facultad de Artes y Diseño. Como parte de los beneficios previstos para los equipos seleccionados, se ofrecerá acceso prioritario al Laboratorio de Medios, lo que permitirá una mejor planificación y ejecución de las etapas de producción. Además, se pondrán a disposición plantillas y formatos prediseñados que facilitarán la elaboración de los contenidos audiovisuales, optimizando tiempos y recursos. Los equipos contarán también con el asesoramiento permanente del equipo técnico-pedagógico del Área de Virtualidad, lo que garantizará un acompañamiento integral desde la concepción hasta la finalización del proyecto. Asimismo, los materiales producidos serán incorporados al catálogo de recursos institucionales certificados por competencias digitales, lo que les otorgará un reconocimiento formal dentro del ecosistema académico de la Facultad.

5. Interpretación y casos no previstos

Cualquier circunstancia no contemplada en las presentes bases y condiciones será resuelta por el comité designado por el Laboratorio de Medios en conjunto con la Secretaría Académica de la Facultad de Artes y Diseño, cuyo fallo será inapelable. En caso de cambios en los plazos o condiciones, el comité podrá modificar los lineamientos establecidos, garantizando la transparencia y la equidad en el proceso.

6. Publicación y difusión

Finalmente, los contenidos producidos serán publicados en el canal oficial de YouTube de la FAD. Estos materiales podrán ser adaptados a otros formatos, como YouTube Shorts o YouTube Music, y se promoverá su difusión a través de redes sociales y plataformas institucionales, siempre que la agenda de comunicación institucional y de redes sociales de la Facultad de Artes y Diseño así lo permita.

Opcionalmente y de existir los canales, las acciones de publicación en YouTube podrán conformar estrategias colaborativas entre cuentas de los equipos docentes y la cuenta oficial @FAD_UNCUYO. Se espera que los contenidos publicados a su vez sean embebidos dentro de las aulas virtuales Moodle disponibles virtual.fad.uncu.edu.ar

RESOLUCIÓN Nº 74


L.C. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO


MGTER. MARIA LAURA FURLANI PALAZZI
SECRETARIA ACADEMICA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO


DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Anexo III

Taller sobre experiencias pedagógicas en YouTube

En un contexto educativo atravesado por nuevas formas de comunicación y consumo cultural, YouTube se consolida como una plataforma clave para la creación y circulación de contenidos significativos. Este taller propone un acercamiento pedagógico y creativo al universo de los youtubers, explorando cómo sus lenguajes, formatos y narrativas pueden ser aprovechados en el ámbito educativo para potenciar la expresión, la participación y el pensamiento crítico.

A través de una propuesta teórico-práctica, se busca acompañar a los y las participantes en el proceso de conceptualización, guionado y preproducción de contenidos audiovisuales educativos. El taller se plantea como un espacio de nivelación, intercambio y experimentación, que brinda herramientas concretas para transformar ideas pedagógicas en proyectos audiovisuales viables, con identidad propia y sentido didáctico.

Objetivos del Taller

- Comprender el potencial pedagógico de YouTube como medio de comunicación, interacción y aprendizaje.
- Explorar el proceso de creación de contenido audiovisual: desde la idea, pasando por la conceptualización hasta la publicación.
- Desarrollar habilidades básicas de guionado y preproducción para proyectos educativos en video.
- Reflexionar sobre la identidad digital, la marca personal y la ética en la creación de contenidos.

Destinatarios/as

El taller estará destinado a docentes y adscriptos de la Facultad de Artes y Diseño.

Módulos del Taller

- 1) YouTube en el Aula: Breve historia y evolución de YouTube. ¿Qué es un youtuber? Tipologías: booktubers, gamers, divulgadores, etc.
- 2) Casos educativos: Derivando, Experimentos Caseros, Vanfunfun. YouTube como canal de aprendizaje informal y formal.
- 3) Narrativas Digitales y Lenguajes Audiovisuales: Diferencias entre lenguaje televisivo y lenguaje YouTube. El rol de la autenticidad y la cercanía. Formatos: tutoriales, videoblogs, entrevistas, storytelling. Análisis de ejemplos reales.
- 4) Preproducción: De la Idea al Guión ¿Qué quiero comunicar? ¿A quién? Estructura básica de un guión audiovisual. Técnicas de escritura para YouTube: claridad, ritmo, tono. Herramientas para guionar: plantillas, apps, storyboards.

Actividades Prácticas

- Análisis de un canal educativo y material de referencia.
- Escritura de un guión breve (1-2 minutos).
- Grabación de un video educativo corto.
- Rúbrica de evaluación colaborativa.

Materiales de Apoyo

- Aula Moodle como complemento virtual.
- Guías de YouTube para educadores.
- Plantillas de guión y storyboard.
- Listado de canales educativos recomendados.

Carga horaria y modalidad de acreditación

El taller tiene una carga horaria total de 12 horas reloj, distribuidas en dos modalidades complementarias:

- 6 horas presenciales, organizadas en 2 jornadas de 3 horas cada una, con actividades teórico-prácticas, análisis de casos y trabajo colaborativo.
- 6 horas virtuales, destinadas a la realización de actividades asincrónicas, lectura de materiales, elaboración de guiones y planificación de propuestas audiovisuales.

La acreditación del taller se otorga a quienes cumplan con la asistencia a ambas jornadas presenciales y entreguen las actividades requeridas en el entorno virtual, incluyendo al menos un guión o esquema de preproducción desarrollado durante el proceso formativo.

RESOLUCIÓN Nº 74


LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO


MGTER. MARIA LAURA FURLANI PALAZZI
SECRETARIA ACADEMICA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO


DRA. LAURA VIVIANA DRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO