



UTN.BA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
FACULTAD REGIONAL BUENOS AIRES

TEMARIO: Narrativa visual para juegos, cómics y producciones audiovisuales

Los alumnos aprenderán a distinguir los componentes principales que hacen a una historia mientras adquieren herramientas prácticas (metodologías ágiles para incentivar la creatividad) para ser capaces de articular sus propios relatos independientemente del medio en el que decidan aplicarlos después.

Durante el cursado formaremos una comunidad de Discord en la que compartir trabajos e intercambiar opiniones, siempre en un marco de respeto y compañerismo. Fomentando la producción y la inclusión.

A lo largo del cursado se profundizará sobre:

- creación de mundos
- géneros y subgéneros
- arquetipos vs. estereotipos
- creación y desarrollo de personajes
- instancias de un relato: inicio, conflicto, nudo y desenlace
- el conflicto como elemento generador y transversal a todos los medios

Estos temas se desarrollarán en cinco unidades temáticas de dos clases cada una.

Las primeras cuatro unidades constan de una exposición teórica y práctica, a través de una exposición de PDFs con contenido, instancias para el debate grupal y momentos de aula-taller para desarrollar las actividades en clases, lo que permitirá enriquecer la experiencia a través de consultas en vivo, reflexiones con los compañeros e intercambio de puntos de vista.

Finalmente, en la unidad cinco (clases nueve y diez) los alumnos desarrollarán su propio proyecto de storytelling para un medio a elección de manera tal que puedan aplicar lo aprendido en algo de su interés, ya sea para construir el guión de un cómic, un libro, una novela, un relato, la identidad de una marca o el diseño de un videojuego por nombrar algunas opciones.

Presentación en público con devolución grupal.

CRONOGRAMA DE CLASES

1. Introducción al Curso (objetivos, temario, brainstorming – posibles aplicaciones, esferas de acción, primera actividad) Storytelling como bisagra entre campos. CASO: Osito Bimbo.
2. Contexto (mundo exterior, cultura, a quién va dirigido el mensaje / público objetivo, las 5W (what, who, when, where, why) Introducir la variedad de medios / soportes. Explorar referentes y alternativas: Pinterest, Behance, DeviantArt
3. Partes de una historia. La importancia del conflicto como elemento unificador. El conflicto en las historias y la publicidad. Línea temporal.
4. El personaje (Unidimensionales y Multidimensionales). Arquetipo vs. estereotipo.
5. El Arquetipo como elemento constructor. Errores en la creación de los personajes.
6. Ayudas para un buen personaje. Cómo mostrar a mi personaje.
7. Géneros y subgéneros en la narrativa. Propiedades de algunos géneros.
8. Construcción de mundos para historias.
9. Trabajo Final (Apertura, consignas y explicación. Se comienza a desarrollar, aula taller. Momento para consultas.)
10. Trabajo Final (Consultas, aula taller para finalizar, presentación y devolución grupal).