

Fecha de recepción: enero 2024  
Fecha de aceptación: febrero 2024  
Versión final: marzo 2024

# El proceso de creación audiovisual en el aula

Alberto Harari (\*)

---

**Resumen:** El trabajo a abordar durante el ciclo de la asignatura Introducción al discurso audiovisual (IDA) radica en la creación de un producto audiovisual en formato de cortometraje de ficción, atravesando el proceso completo, compuesto por las tres grandes partes que todo proyecto de estas características tiene: la preproducción, la producción y la postproducción.

Estas etapas son comunes a todo proceso de creación audiovisual, ya sea que estemos frente a un largometraje, a un programa de televisión, a un spot publicitario, a un videoclip musical, a un documental. Todo producto audiovisual requiere recorrer un camino similar al que se propone en IDA.

**Palabras clave:** audiovisual - cortometraje - proyecto

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 133]

---

(\*) Diseñador Audiovisual, recibido con Honores. Crítico de Cine. Profesor de la Universidad de Palermo en el Departamento Audiovisual y el de Investigación y Producción de la Facultad de Diseño y Comunicación. Es director y guionista de cortometrajes premiados y mencionados en diversos concursos. Autor de los libros "ABC del discurso audiovisual" y "COE – Introducción a la comunicación oral & escrita". Pertenece a la Facultad de Diseño y Comunicación desde el año 2005.

## Introducción

El presente proyecto se desarrolla en la asignatura Introducción al Discurso Audiovisual (desde ahora, "IDA"), materia introductoria que se dicta cada cuatrimestre en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, asignatura que participa del Proyecto Pedagógico Creación Audiovisual y que pertenece al área Audiovisual. Esta materia no posee correlativas y se dicta en el 1er. año de las carreras de Comunicación

Audiovisual y Diseño Digital, en el 2do. año de Diseño Gráfico y de la licenciatura en Fotografía, en el tercer año de Publicidad, en el 4to. año de la carrera de Relaciones Públicas, entre otras.

El trabajo a abordar durante el ciclo de la asignatura radica en la creación de un producto audiovisual en formato de cortometraje de ficción, atravesando todo el proceso.

Realizar un cortometraje es un camino arduo, laborioso, creativo, extenso, que requiere recorrer diversas etapas en las que, en cada una, se van desarrollando actividades de pre-producción, producción, postproducción y presentación del producto final. Estas etapas son comunes a todo proceso de creación audiovisual, ya sea que estemos frente a un largometraje, a un programa de televisión, a un spot publicitario, a un videoclip musical, a un documental... Todo producto audiovisual requiere recorrer un camino similar al que se propone en IDA.

Dadas las características contextuales en que se formula dicha tarea, que es en el marco del dictado de una asignatura y contando con un tiempo limitado por un calendario académico, el proceso está circunscripto a esos limitantes; las actividades a desarrollar están acotadas y simplificadas para cumplir con el objetivo de contar con un producto final al terminar el cuatrimestre.

A pesar de lo laborioso que resulta llevar adelante este Proyecto Integrador (desde ahora "PI"), tanto para el estudiante como para el docente que se constituye como tutor, consultor y evaluador, hacerlo es un desafío muy estimulante de atravesar.

Se le comunica a los alumnos desde el inicio del proceso que el hecho de partir de cero y llegar a crear un cortometraje en donde se cuenta una pequeña historia (y en algunos casos permite una cierta reflexión) es casi mágico, porque el producto final es un elemento artístico que pertenece a su autoría: con mejores o peores resultados, atravesarán el camino de una creación artística, con todo lo que ello implica en cuanto a las emociones y el intelecto puestos en juego para su concreción. Así, el arte (en formato audiovisual, en este caso) cumple un rol de comunicación, ya que el alumno, como creador, puede transmitir a un potencial receptor ciertos mensajes, reflexiones y emociones con su obra.

Según lo indicado por la facultad de Diseño y Comunicación (DyC) en cuanto a qué hacemos en esta asignatura, "indagamos y reflexionamos sobre los aspectos técnicos, discursivos y metodológicos que hacen a la narración audiovisual. Nos introducimos en el nacimiento y evolución del mundo cinematógrafo. Experimentamos las dimensiones de representación visual, sonora, narrativa, de animación, montaje y producción cinematográfica. Comprendemos y profundizamos en el carácter narrativo como esencia del lenguaje audiovisual". (1) Ello implica aprender de modo inicial las tareas que se desarrollan en el proceso de creación audiovisual y los conceptos que son la base de esas actividades. Clase a clase se exponen y se ponen en práctica esos conceptos y habilidades para ir volcando ese nuevo conocimiento en cada etapa del PI.

Como se mencionó en párrafos anteriores, llevar adelante la empresa de crear un producto artístico en formato audiovisual requiere de compromiso, esfuerzo, tiempo, dedicación y creatividad por parte de los estudiantes. Los interpela en cuanto a qué es lo que quieren contar, o qué mensaje o idea pretenden comunicar con su trabajo final. Y el desafío es aún mayor considerando que este proyecto se debe resolver en equipo, por lo que las buenas relaciones entre los estudiantes resultan primordiales para lograr el éxito.

## Temáticas a abordar en los cortometrajes

En vistas de cierta complejidad que usualmente se suscita al tener que definir qué contar o qué idea transmitir en un cortometraje (y más si resulta una definición que hay que tomar en grupo y en un tiempo acotado), se les brinda a los diversos equipos tres imágenes distintas, imágenes evocadoras e insinuantes que funcionan como disparadoras de ideas y mensajes: resultan ilustraciones de situaciones con múltiples lecturas y reflexiones, algunas de ellas brindan un mensaje más evidente y directo; otras, menos. Pero cada una de ellas hace referencia a algún tema (o varios) en particular, por ejemplo: la desigualdad social, la desconexión emocional, el maltrato de personas, la fuerza interior del ser humano, la infidelidad, el consumismo, la pérdida de libertad, los padecimientos internos, la actividad de los medios de comunicación, la censura, la empatía o la indiferencia con personas desposeídas, la dependencia de las redes sociales, el cuidado del medio ambiente, el paso del tiempo, la revolución del pensamiento, etc.

La tarea de cada equipo es, primero, discutir y hacer lluvia de ideas, anotando palabras clave que evocan esas tres imágenes recibidas. En vistas del resultado, eligen una de ellas o pueden combinar dos o las tres recibidas, y a partir de allí elaboran una idea a comunicar. El paso siguiente sería construir una storyline que comunique esa idea pretendida.

## Creación de empresa productora audiovisual

Dado que el PI se propone como un trabajo en equipo, cada estudiante debe armar el suyo propio; incluso deberá crear su propia productora de contenidos audiovisuales: debe pensar con sus pares un nombre de empresa, una misión y una imagen corporativa (isologotipo) que incluirá en cada una de las entregas parciales concernientes a su futura película. Esta instancia preliminar lo coloca de lleno a congeniar con sus pares, generando una sinergia positiva en pos de una meta común, promoviendo el desarrollo de las relaciones interpersonales, el aprendizaje colaborativo y la distribución de roles para lograr el mejor producto final.

## Planificación académica de Introducción al Discurso Audiovisual (IDA)

### Ubicación de IDA dentro del plan de estudios de la Lic. en Comunicación audiovisual

Esta asignatura se inscribe dentro del plan de estudios de la carrera Licenciatura en Comunicación Audiovisual, que se cursa en el primer cuatrimestre del primer año. No posee materias correlativas y pertenece al eje Discurso Audiovisual, siendo la primera materia de este eje.

Esta asignatura continúa, dentro del eje Discurso Audiovisual, con Discurso Audiovisual I (022590) que propone estudiar la ruptura de los modelos clásicos, haciendo foco en el cine de autor de las décadas de 1960, 1970 y los directores surgidos hasta la década del '80.

Discurso Audiovisual II (022627) plantea el estudio de la edad de oro del cine americano y los géneros cinematográficos.

Discurso Audiovisual III (022628) estudia los antecedentes e inicios del cine, centrándose en las vanguardias cinematográficas europeas y el cine mudo.

Discurso Audiovisual IV (022629) propone un análisis sobre la imagen digital.

Por último, Discurso Audiovisual V (022630) plantea un acercamiento al cine y la TV argentinas como industria, teniendo en cuenta la evolución de géneros, formatos y contenidos en el relato electrónico.

## Objetivos de IDA

Los principales objetivos que persigue esta asignatura son los siguientes:

- Adquirir los conocimientos técnicos, discursivos y metodológicos básicos que hacen a la producción audiovisual.
- Reconocer el carácter narrativo como esencia del lenguaje audiovisual.
- Descubrir el valor de la imagen como elemento fundamental de la comunicación audiovisual.
- Identificar la producción audiovisual como un hecho de discurso y vislumbrar la connotación ideológica subyacente a partir de un proceso de lectura reflexiva.
- Adquirir herramientas conceptuales para comprender y analizar las dimensiones de representación visual, sonora, narrativa, de animación, montaje, de producción cinematográfica y animación desde una perspectiva integradora.

## Módulos conceptuales de IDA

Esta materia requiere del aprendizaje de un lenguaje nuevo: el lenguaje del cine. La cinematografía, como disciplina audiovisual, es la más antigua de las artes audiovisuales, si la comparamos con la televisión, el spot publicitario, el videoclip musical, el videoarte, etc. Todas estas se nutren, en esencia, del discurso cinematográfico, nacido en 1895, en su etapa muda; y hacia fines de los años 1920s, en su etapa sonora.

La realización audiovisual se apoya en otras artes y oficios para existir; es una práctica que reúne a diversos equipos de trabajo conectados con la expresión visual y sonora. De este modo, se dan cita una cantidad enorme de profesionales que se desempeñan en múltiples trabajos relacionados con el ámbito cinematográfico, todos ellos reunidos para llevar adelante un proyecto común, que es la creación de un filme: directores, productores, fotógrafos, camarógrafos, escritores, arquitectos, iluminadores, sonidistas, músicos, diseñadores, editores, vestuaristas, peluqueros, maquilladores, actores, utileros, carpinteros, pintores, y varios etcéteras más (Harari, 2021).

Si bien el cine cambia de manera constante, gracias a los avances de la tecnología, y especialmente en su modo de distribución (por la aparición de plataformas de *streaming*) no es la intención de esta asignatura abarcar esos cambios, sino centrarse en las características

que no se modifican de este lenguaje. El fin que persigue IDA es empezar a conocer el idioma del cine, estar al tanto de sus elementos esenciales y sus quehaceres primordiales; y no se presenta necesariamente como una materia de taller, sino como un curso teórico con incorporación de trabajos prácticos, para comenzar a manejar el discurso de un realizador audiovisual.

De esta manera, la materia se estructura en diversos módulos conceptuales, que presentan un aspecto distinto que aporta a la producción de audiovisuales.

En el primer módulo se hace una introducción a la escritura del guion, contemplando el punto de partida para su concreción. La idea rectora, inicial, base que motoriza la creación de una historia audiovisual, es importante trabajarla de entrada, evidenciarla en este proceso de inventar una historia. Esa idea, luego, va a aparecer menos o más abiertamente en el guion: podrá entresarse en el subtexto de la historia o presentarse más explícita. El concepto de conflicto es explicado en este apartado, indicando que su presencia dentro de la historia es fundamental para llevar adelante la acción. El conflicto es el enfrentamiento entre fuerzas y personajes, y es esperable que los estudiantes comprendan el concepto para que su futuro proyecto audiovisual contenga uno.

El segundo bloque explora características principales de la cámara, el encuadre y la composición visual, atravesando diversos artilugios técnicos para crear la imagen. Aquí los estudiantes aprenden las diferencias entre las distintas lentes que conforman una cámara y cómo registra cada una la realidad, usando, luego, esos diferentes tipos de registros en favor de la historia que contarán en la pantalla. En este apartado se ven temas como los principios estéticos de la composición, la sección áurea y los cuatro puntos fuertes, composición en el cuadro cinematográfico, búsqueda de perspectiva, composición sobre el ser humano y la escala de planos. También se trabajan conceptos básicos del lenguaje audiovisual: toma, escena, secuencia, campo, fuera de campo, etc., y las diferencias entre grabar una secuencia por corte o en plano-secuencia.

En el tercero se expone el rubro de la iluminación, el color y la puesta en escena, reseñando los aspectos salientes de la luz cinematográfica. Se enseña el esquema básico de puesta de luces, las diferentes claves tonales: low key –high key, las funciones del color, las características de la luz, según su visibilidad, dirección y naturaleza. Aparece en este módulo el concepto de puesta en escena y la conjugación de los elementos que conforman la imagen. También se presentan las disciplinas que colaboran en esta tarea: la escenografía, el vestuario, el maquillaje y la interpretación actuarial.

El módulo 4 recorre los puntos esenciales de la banda sonora de un filme, sus formas de registro y su aplicación expresiva. Se presentan los temas de planos y fuentes sonoras, música y ruidos. La aparición de las voces de los personajes y las características de los diálogos; el espacio *in* y el espacio *off*. El uso de micrófonos para el registro sonoro; la importancia de la música empática y anempática (es decir, cuando acompaña el sentimiento de los personajes o todo lo contrario, respectivamente). Se presenta al sonido como elemento narrativo.

El quinto módulo retoma lo iniciado en el primero, para adentrarse en las etapas que se pueden recorrer para escribir un guion audiovisual: idea, *storyline*, síntesis argumental, escaleta, diseño de personajes. El esquema actancial. Guion literario: sus formatos, su escritura. Guion técnico; *storyboard*; planta de filmación.

El módulo 6 presenta una visión histórica de los inicios del séptimo arte, desde los primeros juguetes ópticos que antecedieron al cine, hasta los primeros directores que innovaron en el modo de narrar con imagen y sonido. Se explica el concepto de la ilusión del movimiento, gracias a las teorías de la persistencia retiniana y el fenómeno Phi.

En el apartado 7 se explican las características fundamentales del montaje, esa enorme tarea del ensamblado de las partes que hacen a un filme. Los principales temas de este módulo son: el montaje como elemento específico del lenguaje audiovisual. Su evolución en la historia del cine. Tipos de montaje. Las transiciones y articulaciones espacio-temporales. *Raccord*. Ley del eje de acción. Elipsis, *flashback* y *flashforward*. Montaje alterno y paralelo. La relación entre el rodaje y la edición. Relación entre montaje y sonido. La continuidad y sus principios. El ritmo. El cambio de plano. El montaje en la práctica. Posicionamiento de la cámara. El eje óptico. Dirección de movimientos. Sujetos fijos y móviles.

En el módulo 8, se brindan algunos rasgos sobre las tareas del equipo de producción de una película, con sus roles más destacados. Se muestran las diversas planillas de producción y se enseña a usar la correspondiente al plan de filmación, planilla que los estudiantes deben confeccionar previo al rodaje.

Guion, cámara, encuadre, composición, iluminación, puesta en escena, sonido, montaje, producción..., son los ejes que conforman esta materia y, si bien de cada uno de ellos los estudiantes de carreras audiovisuales tienen una materia entera dedicada, la finalidad de IDA es realizar un acercamiento preliminar para el estudiante que se inicia en esta temática. La intención es hacer un primer contacto para reconocer los elementos del discurso audiovisual e ir logrando, paulatinamente, su aplicación expresiva en todo producto filmico ya sea como realizador o como espectador crítico.

Como profesor universitario de la asignatura, he estructurado la materia de forma tal que se puedan atravesar elementalmente las principales áreas en la concreción de un filme o proyecto audiovisual. Por supuesto, dada la enorme cantidad de términos, temas y conceptos concernientes a cada módulo y cada disciplina en la elaboración de películas, muchos de ellos no son explorados en esta asignatura, puesto que la profundización de temas vendrá con las materias específicas relacionadas con los roles dentro de una película.

## Actividades y trabajos prácticos en IDA

Poner en práctica los contenidos conceptuales a través de ejercicios, actividades y experiencias diversas es una de las instancias más enriquecedoras de un ciclo de asignatura. “¿Cuánto tiempo dedicamos los docentes a pensar en cómo enseñar, a buscar recursos interesantes y pertinentes al campo disciplinar, a escribir las consignas de trabajo, a organizar los modos de agrupamiento, los recursos, el tiempo disponible, la evaluación?” (Anijovich y Mora, 2010). Algunos de los trabajos que se proponen a los estudiantes para ir incorporando el nuevo lenguaje que la materia propone, se detallan a continuación.

### **Para resolver en el aula: escritura de *storyline***

Desde el primer día de clases los estudiantes comienzan a trabajar en las habilidades que se requieren para esta asignatura. Habiendo dado un pantallazo de los contenidos base y los objetivos que persigue IDA, y luego de presentarnos entre todos, se enseñan los temas del módulo 1, relacionados con la escritura de *storylines* con conflicto, que son el puntapié inicial para la creación de guiones. Aprovechando la posibilidad de crear *breakout rooms* del programa de videoconferencias ZOOM, que utilizamos para las clases remotas sincrónicas, el aula se divide aleatoriamente en grupos de seis estudiantes y, con una imagen como disparador creativo, deben escribir la *storyline* para una futura película. De este modo, además de aplicar lo recién aprendido en clase, otro objetivo perseguido es que se empiecen a conocer, interactuando entre ellos para lograr una tarea creativa.

Luego de ello, se regresa al espacio virtual común de la clase, se leen las *storylines* y entre todos se vierten opiniones y se realizan las observaciones del caso.

Cabe mencionar que, al momento de enunciar la consigna de esta actividad, se hace desde un lugar más lúdico (como para generar empatía en un primer día de clases) y el docente se presenta como un productor que invertirá dinero en un filme y para ello requiere “La mejor *storyline*” (así se llama la actividad). Por lo tanto, al final de la lectura de todos los trabajos, se elige el mejor y se cierra la clase 1 retomando las palabras clave del módulo aprendido.

### **Para resolver en el aula: Ejercicios de completado con autocorrección**

Cada clase suele presentarse un tema nuevo con la exposición del docente, no solo mediante diapositivas de PowerPoint, sino con fragmentos de películas, cortometrajes de estudiantes que ya cursaron la cátedra, tutoriales en video, etc. Dado que los estudiantes requieren ir aprendiendo el nuevo lenguaje audiovisual al que los enfrenta esta asignatura, una manera de poner a prueba ese nuevo conocimiento es a través de pequeños ejercicios escritos, con actividades para completar individualmente. En la plataforma Blackboard, en el módulo correspondiente, el estudiante tiene disponible un documento (en formato Word o PDF) con breves tareas para resolver en el momento de la clase y luego, al cabo de 20 minutos, se hace la puesta en común entre todos y cada estudiante autocorrigió lo que no supo resolver correctamente. Todos esos documentos se compilan para la Evaluación de Medio Término como portfolio a entregar. Son ejercicios de *multiple choice* o de completado de boxes, por ejemplo: se proporcionan fotografías y deben reconocer el tipo de lentes utilizados, o reconocer las direcciones de la luz aplicada en la imagen, reconocer tamaños de planos de fotogramas de películas, etc.

### **Para resolver en el aula: crítica y análisis de cortometrajes**

Otra de las actividades en clase los coloca a los estudiantes como analistas y críticos. Utilizando como objeto de estudio los cortometrajes de otros alumnos que pasaron por la materia, se hace un visionado de la pieza audiovisual y luego, entre todos, se valoran los

puntos fuertes y se critican los flojos. Usualmente se hace foco en los conceptos que se presentaron ese día como tema nuevo; es decir, si el módulo conceptual visto fue sobre *Iluminación y puesta en escena*, las valoraciones y observaciones se posan sobre esos aspectos, y se evidencia cómo es la puesta de luces de ese cortometraje, las locaciones, escenografía, utilería, etc., además de sumar otros temas vistos en clases anteriores, tal como se lo practica con el aprendizaje en espiral. “El currículum en espiral es el que enseña los contenidos gradualmente, pero luego retoma los temas ya dados, para profundizarlos y relacionarlos con los nuevos aportes cognitivos. Toma los asuntos ya expuestos y los reconsidera, los resignifica, los aplica a situaciones nuevas”. (2) Es por ello que el estudiante, con el conocimiento previo (adquirido en clases anteriores), analiza nuevos productos audiovisuales, ejecutando cada vez un análisis más acabado, conforme va sumando nueva información a su aprendizaje.

### **Para resolver en el aula: Juego online sincrónico de preguntas**

Otra actividad interesante es un juego virtual de preguntas y respuestas, llamado *Kahoot!* ¿Qué es este juego? Una app gratuita para usar con el Smartphone que permite crear cuestionarios en línea.

“El cuestionario se puede llevar adelante en tiempo real durante la clase. Los estudiantes se meten virtualmente en el juego a través de un código y se da inicio; en la pantalla se presenta la pregunta y cuatro posibles respuestas. El alumno, con su celular en mano, elige la respuesta que cree correcta. Ante cada pregunta respondida, todos pueden ver en pantalla los resultados (cuántos han respondido bien y cuántos mal). De este modo, si hay muchos desaciertos, el profesor puede detenerse unos minutos y explicar el tema al que aludió la pregunta, antes de pasar a la próxima. Resulta una actividad divertida y educativa (...) ideal como actividad integradora de los contenidos conceptuales. Al finalizar el juego, la plataforma permite guardar los resultados, como qué porcentaje de aciertos hubo y otro tipo de estadísticas” (Harari, 2019).

Resulta ser una de las actividades mejor valoradas por los estudiantes, ya que se propone como un repaso de conceptos y definiciones, pero en formato de juego interactivo. Al menos, para esta asignatura, funciona muy bien este formato y sirve como termómetro de aprendizaje para profesor y alumnos. (Figura 1).

### **Para resolver fuera del aula: Historia fotográfica**

Uno de los trabajos que deben realizar, aplicando en este caso varios conceptos vistos en el módulo 2, es una actividad de campo grupal. La consigna propone:

Por medio de una cámara de fotos, realizar una historia fotográfica con 16 imágenes, que cuente una historia con un breve conflicto con uno o más personajes. Colocar las fotos en el orden en que deben verse y testear con espectadores si la historia se comprende.



A su vez, la propuesta les solicita cumplir algunos requisitos para la composición de encuadres, aplicando conceptos de composición fotográfica, como la regla de los tercios, la simetría y las líneas predominantes del encuadre.

Luego de dos semanas, que es el tiempo para resolver la actividad, se presentan en clase todas las historias fotográficas y entre todo el curso se critican constructivamente las falencias del trabajo y las posibles mejoras, y se valoran los aciertos. En la entrega formal del trabajo práctico se solicita, además, la clasificación de cada fotografía según los conceptos aprendidos en esta etapa.

Los objetivos principales de esta tarea son: lograr contar una breve historia a través de la sucesión de fotos, aplicar las leyes de composición aprendidas para conseguir encuadres estéticos y visualmente interesantes y, desde lo actitudinal, que puedan organizarse y reunirse para llevar adelante la tarea y crear el producto final solicitado.



**Figura 1:** Interfase del juego: pantalla de preguntas y pantalla del smartphone con el que responden.

## Trabajo Práctico Final. Proyecto Integrador (PI)

Como se mencionó al inicio, el Proyecto Integrador (PI) a abordar durante el ciclo de la asignatura radica en la creación de un producto audiovisual en formato de cortometraje de ficción, atravesando todo el proceso de producción, dividido en las tres etapas correspondientes: preproducción, producción y postproducción.

Como sostienen Anijovich y Mora (2010):

“Un proyecto tiene como intención:

- la resolución de un problema,
- la producción de un objeto,
- la profundización de algún conocimiento,
- la combinación de alguno de los ítems anteriores”.

Esta empresa desafía a los estudiantes a resolver el problema que la consigna les solicita, producir el producto final (cortometraje) y profundizar toda la teoría que secuencialmente van conociendo clase a clase. Los alumnos crean y recrean relatos audiovisuales de una manera innovadora, original y creativa. Este Proyecto Final se realiza de forma grupal, siendo la responsabilidad del estudiante realizador el armado de su equipo de colaboradores. Para ello se propone en las primeras clases que los grupos se constituyan como pequeñas productoras audiovisuales, creando un nombre y una marca, que será la que los acompañará a lo largo del proceso cuatrimestral. La idea es generar un sentido de pertenencia en el estudiante, que sienta satisfacción de ser parte integrante de un grupo, logre identificarse con el resto de los integrantes, a quienes concibe como pares, y adopte una actitud proactiva.

La concreción de este PI se lleva a cabo en etapas, presentadas como consignas a resolver a lo largo de las semanas dentro del cuatrimestre. Usualmente, se otorgan de dos a tres semanas para resolver cada una de ellas, con fechas de entrega y evaluación con calificación numérica.

En el actual PI se proponen consignas similares a las solicitadas en la versión online asincrónica de IDA. Dado que durante el primer año de cuarentena (2020) hubo oportunidad de dictar la asignatura en ese formato asincrónico, luego, al abordar la materia de modo remoto sincrónico en los cuatrimestres siguientes, se adaptó la estructura de etapas propuestas en esa versión de la materia. A decir verdad, las tareas a resolver son prácticamente iguales a las que se solían solicitar en años anteriores, pero luego de la experiencia online asincrónica se comenzó a usar la estructura de etapas que se detallan a continuación, adaptadas a esta cátedra.

### **Etapas 1-2 del Proyecto Integrador: Creamos la productora, escribimos la *storyline* y el guion literario**

1. Constituir grupalmente una productora audiovisual de 6 integrantes para desarrollar el Proyecto Integrador, poniéndole un nombre a la empresa y creando su imagen corporativa (logotipo).
2. Escribir una *storyline*, dividida en planteamiento, desarrollo y cierre, esbozando un conflicto posible de llevar a cabo por los estudiantes, que materialice una idea desarrollada entre todos los integrantes.
3. Denominar el proyecto de manera creativa, con un título provisorio, que luego podrá modificarse, si hiciera falta.
4. Escribir grupalmente el guion literario basado en la *storyline* previamente escrita. El formato del guion debe respetarse tal como ha sido aprendido en el módulo 4 y contener un conflicto apoyado en la idea pretendida.
5. Escribir grupalmente la memoria descriptiva, narrando cómo fue el proceso de creación de esta etapa y cuál es la idea desarrollada a transmitir.

### **Etapas 3-4 del Proyecto Integrador: Presentamos locaciones, propuesta visual/sonora, guion técnico/ *storyboard* y planificamos el rodaje**

1. Teniendo en cuenta las necesidades del guion literario, listar las locaciones que se van a precisar para grabar y registrarlas con fotografías, en donde se aprecien los espacios elegidos para el desarrollo de las acciones. Debajo de las fotografías de las locaciones, escribir el nombre de la locación tal como aparece en el guion literario, el domicilio real y las escenas en las que se usará.
2. Agregar en el informe la estética visual y sonora que se quiere plasmar en el videominuto audiovisual, fundamentando, a grandes rasgos, qué elementos de la iluminación y la banda sonora se quieren apreciar, si se usará iluminación natural o artificial, qué grados de iluminación y colores, si hay uso de diálogos, ruidos y música, etc.
3. Realizar el guion técnico/ *storyboard* completos, basados en el guion literario realizado en las etapas 1-2. El *storyboard* puede presentarse dibujado a mano o a través de fotografías, emulando las composiciones de cuadro que se replicarán el día del rodaje.
4. Utilizando el guion técnico/ *storyboard* como guía, completar la planilla del plan de rodaje con la disposición de la jornada de filmación pensada, detallando horario, locación, escena, plano, si es exterior o interior, si es de día o de noche y los actores que intervienen.

### **Etapas 5 del Proyecto Integrador: Filmamos y editamos el *offline***

1. Filmar con un dispositivo a elección (cámara de video, *smartphone*, *tablet*, etc.) lo escrito en el guion literario, plasmando los planos diagramados en el guion técnico y utilizando el *storyboard* y la planilla de plan de rodaje como guías. Realizar varias tomas de un mismo plano para poder elegir la mejor al momento de la edición. Se sugiere el uso de iluminación natural en exteriores y en interiores (a través puertas, ventanas, tragaluzes, etc.), y, de requerirse, usar luz artificial casera o alquilada de la facultad u otro proveedor (asesorándose sobre cuestiones eléctricas). Trabajar con trípode en la mayoría de las tomas e intentar conseguir una *flycam* o *gimbal* (dispositivo estabilizador para *smartphones*) para movimientos. El uso de micrófono corbatero es indispensable para grabar diálogos que superen una frase; de lo contrario, prescindir de ellos.
2. Editar el *offline* creando, con las tomas seleccionadas, la secuencia completa del cortometraje mediante un software o una aplicación de edición a elección y exportarla en .AVI, .MOV o .MP4, asegurándose de que se pueda reproducir.
3. Compartir el *offline* con el docente a través de un link privado a You Tube, o bien a través de We transfer, escribiendo una memoria descriptiva (MD) INDIVIDUAL sobre su participación en esta etapa.

### **Etapas 6 del Proyecto Integrador: Realizamos el montaje final**

1. Realizar el montaje final de la secuencia *offline*, editando creativamente, mediante un *software* de edición, lo visual y lo sonoro para transformar dicha secuencia en el videominuto audiovisual.
2. Crear una pieza audiovisual con los créditos finales (de pocos segundos) con diseño gráfico aplicado, acorde a la temática dramática y/o estética del cortometraje.
3. Exportar el videominuto audiovisual en formato .AVI, .MOV o .MP4, asegurándose de que se pueda reproducir.
4. Compartir el videominuto audiovisual en Pronto, la herramienta de mensajería instantánea de Blackboard.

### **Etapas Final del Proyecto Integrador: Finalizamos el videominuto audiovisual (100%)**

1. Aplicar las correcciones hechas por el docente en la etapa 6 del PI.
2. Agregar las placas institucionales de la UP al inicio del videominuto.
3. En la última clase, presentar oralmente un informe de 10' que reflexione sobre el proceso de producción audiovisual atravesado en la realización del videominuto, sobre qué significó la experiencia de filmación y edición, y sobre todo aquello que la productora considere relevante. Incorporar, de ser posible, fotos/video de backstage con comentarios explicativos/informativos.

### **Cronograma del PI**

En cuanto a las fechas de entrega de cada uno de estos procesos, se calcula un tiempo de ejecución promedio de dos semanas para las etapas iniciales y de una semana para las últimas. El detalle correspondiente es para el año 2022 (cuando se lleva adelante la presente investigación):

Etapas 1 y 2: 29 de abril de 2022.

Etapas 3: 13 de mayo de 2022.

Etapas 4: 20 de mayo de 2022.

Etapas 5: 03 de junio de 2022.

Etapas 6: 10 de junio de 2022.

Etapas Final: 24 de junio de 2022 (último día de cursado).

## Evaluaciones del docente a los estudiantes

### Evaluación de las etapas del PI

Dado que el PI se propone como una sucesión de etapas a resolver, las evaluaciones son parciales: como se expuso en el cronograma, cada etapa tiene una fecha de entrega, y cada entrega tiene una evaluación con devolución y calificación numérica.

En vistas de que el PI se resuelve de modo grupal, se les solicita a los equipos de trabajo que uno solo sea el responsable de subir la entrega a la plataforma Blackboard. Además de la resolución de tareas que propone cada etapa, se debe incluir una memoria descriptiva grupal, comentando el desarrollo de las tareas, las dificultades encontradas y las soluciones halladas en cada paso.

La tarea metacognitiva está incluida siempre en todo el proceso, ya sea que se solicite a través de un pequeño texto escrito, adjunto a la entrega; o bien, con preguntas a los estudiantes durante la clase que coincide con esa entrega. “(...) Incluir en nuestras planificaciones actividades de metacognición es una de las mejores inversiones de tiempo que podemos hacer como docentes. Ayuda a que los alumnos se hagan dueños del camino y responsables por su aprendizaje, generando autonomía y compromiso. Y contribuye a que ese aprendizaje se haga más profundo y perdurable” (Furman, 2021).

En el caso de la etapa 5, que implica filmar el cortometraje y entregar un primer offline (3), el trabajo metacognitivo, a través de la memoria descriptiva que se les solicita, es individual, dado que resulta una etapa crucial de todo el proceso, y donde cada estudiante aplica de modo práctico lo aprendido. Puesto que resulta una de las etapas de mayor entrega y compromiso, se considera que una reflexión individual es más apropiada en esta instancia, donde el estudiante, a modo de crónica, relata los acontecimientos atravesados en la producción, sumando imágenes de *backstage* de las jornadas de trabajo, y considerando las mejoras que podría incorporar en las etapas que prosiguen.

En cuanto al *feedback* de cada una de estas etapas, se sabe que es importante incorporarlo como docentes, puesto que “todo buen *feedback* implica que se nos brinde información sobre qué hacemos bien o funciona de manera adecuada y que nos digan específicamente qué tenemos que ajustar y cómo para seguir andando” (Furman, 2021).

Uno de los modos escogidos para estas devoluciones a los estudiantes es mediante audios grabados y enviados a los equipos de trabajo. Ya que algunas de las etapas del PI son complejas, la devolución a los estudiantes también lo es, y resulta mejor desarrollar ese discurso evaluativo a través de la voz del docente dirigiéndose al grupo; una vez grabado ese audio (de entre 4-5 minutos), se envía a través de la *app Pronto*, la mensajería proveída por la facultad a las cátedras dictadas de modo remoto. Un audio de voz permite explayarse bastante más que una devolución escrita que requiere de mayor tiempo, y además es la voz del docente que llega a los estudiantes con las observaciones, valoraciones, preguntas y sugerencias a considerar.

## Evaluación del 50% del ciclo, con *video-selfie* metacognitivo individual

En la evaluación de medio término, en la que los estudiantes exponen el avance de su proyecto, se agrega, además, una instancia de evaluación individual: un *video-selfie*. ¿En qué consiste esta evaluación? Cada estudiante debe reflexionar acerca de la asignatura y cómo los contenidos conceptuales aprendidos hasta esa fecha aportan al desarrollo del PI, sumando otro espacio metacognitivo, procurando que el estudiante desarrolle cierta conciencia y control sobre sus procesos de pensamiento y aprendizaje. “(...) El estudiante reflexiona sobre la calidad de sus trabajos, los analiza y emite un juicio de valor a la luz de los criterios previamente establecidos, con la intención de mejorar sus aprendizajes y convertirse en un aprendiz autónomo” (Anijovich, 2010).

Para ello, se les solicita elaborar una guía en la que se puntean y esquematizan los ítems a desarrollar en el video. Luego deben grabar el *video-selfie* individual con una duración de entre 3 y 5 minutos, en el que se presenten los siguientes ítems:

- Reflexión sobre la teoría de la asignatura (primeros 6 módulos).
- Aplicación de dicha teoría en la creación del PI.
- Dificultades encontradas en la concreción del PI y soluciones encontradas / posibles de encontrar.

Finalmente, deben compartir el video con el docente a través del chat de la app Pronto. Algunas preguntas disparadoras:

- ¿Qué etapas del guion aportan al proceso de creación del futuro proyecto?
- ¿Cómo creo que puede transmitirse un hecho o una idea a través de los distintos tipos de planos, las posiciones, las angulaciones y los movimientos de cámara?
- ¿Qué elementos del lenguaje audiovisual puedo aplicar en mi proyecto según la estética visual y sonora que quiera darle?
- ¿Cómo fue la resolución de etapas hasta el momento, y cómo creo que desarrollaré con mi equipo el proceso de grabación y postproducción del P.I.?

Respecto del aspecto técnico de este *video-selfie* individual, lo mínimo que se le exige al estudiante es autograbarse frente a la cámara, solo hablando y reflexionando; pero varios eligen incorporar, al momento de la edición, algunos elementos como textos en pantalla, placas separadoras que estructuran el discurso en módulos, ejemplos visuales, etc., creando una pieza audiovisual de metacognición de su propia creación.

Dado que, durante las clases vía Zoom, muchos estudiantes deciden no encender sus cámaras, o no pueden usarlas por motivos diversos, esta es una buena oportunidad para el docente de ver y escuchar a sus estudiantes virtuales y lograr una evaluación de esta instancia tan importante durante el ciclo de asignatura.

## Evaluación del 100% con Foro Interno de cátedra

En cuanto a la evaluación del 100% de la cursada, el último día de clases, los equipos de trabajo (que se habían constituido desde el inicio de las etapas como productoras audiovisuales), dentro del aula virtual y en modo Foro, presentan oralmente al resto de los estudiantes y al docente un informe de 10 minutos sobre el PI, reflexionan todos sus integrantes sobre el proceso atravesado, pudiendo acompañar el discurso con diapositivas confeccionadas para esa instancia, exponiendo la idea desarrollada, las mejoras que podrían aplicarse en la pieza audiovisual creada, qué significó la experiencia de filmación y edición, y sobre todo aquello que la productora considere relevante. Pueden presentar además fotos/video de *backstage* con comentarios explicativos/informativos.

De este modo se da cierre al ciclo de asignatura, aplicando los siguientes criterios de evaluación: creatividad e innovación en la creación del cortometraje, fundamentación del proyecto utilizando terminología profesional ligada a la materia, y actitud grupal e individual de los estudiantes frente al desafío atravesado a lo largo del ciclo.

## Evaluación de estudiantes al docente y la asignatura

Para cerrar el Ciclo de asignatura y lograr una evaluación de los estudiantes sobre su recorrido, se les solicitó a los participantes que respondieran una encuesta de 9 preguntas (la mayoría, cerradas; otras, abiertas) con el objetivo de reflexionar sobre su paso por la materia y, a su vez, dar *feedback* al docente sobre ese camino atravesado; que se constituyesen ellos, esta vez, como evaluadores, puesto que “las observaciones de los alumnos pueden ser una muy buena fuente de información para saber qué es lo que ocurre en el aula, pues son parte constitutiva. Los alumnos (...) pueden ofrecer sus apreciaciones, evaluar o estimar el desempeño de sus profesores, emitiendo sus propias opiniones al respecto” (Miranda Díaz y otros, 2006).

Resulta muy ventajoso efectuar, cada cuatrimestre, este tipo de sondeos, con vistas a mejorar la práctica docente, ya que permite mantener lo que funciona bien (en cuanto a estrategias de enseñanza) y revisar y/o modificar lo que no es evaluado positivamente u obtiene bajo promedio en estas consultas. Los estudiantes son los protagonistas de cada ciclo de asignatura: son ellos los que experimentan en primera persona cada trabajo práctico, cada actividad de clase, cada etapa del PI; ¿a quién consultarle, si no a ellos, sobre la experiencia de la cursada?

Se les requirió valoración sobre los contenidos conceptuales, sobre el material bibliográfico, sobre los recursos y estrategias docentes desplegados, sobre las etapas del PI, sobre la obligatoriedad o no del uso de la cámara por parte de los estudiantes durante las clases por Zoom, sobre el formato del examen final, sobre el desempeño docente durante el cuatrimestre y, finalmente, sobre el nivel de exigencia que la asignatura tiene para ellos. Esta consulta se llevó a cabo habiendo finalizado la entrega del 100% del PI y arrojó los siguientes resultados, en base a 25 encuestas respondidas:

#### Consulta 1:

En cuanto a los contenidos conceptuales de la materia, el mejor valorado fue el módulo 6: Iluminación, color y puesta en escena, obteniendo un promedio de 4.00 puntos sobre 5 (siendo 1: malo y 5: excelente).

#### Consulta 2:

El material bibliográfico (el libro ABC del discurso audiovisual, de Alberto Harari y documentos digitales de la materia en su versión online) obtuvo un promedio de 8.36 sobre 10 (siendo 1: deplorable y 10: impecable).

#### Consulta 3:

Respecto de las etapas recorridas para completar el PI, la mejor valorada fue la Etapa 6: Montaje final, con un promedio de 4.29 sobre 5 (siendo 1: malo y 5: excelente).

#### Consulta 4:

Referente a los recursos y estrategias pedagógicas en el transcurso del ciclo de asignatura, fueron valorados con el mismo promedio la proyección de ejemplos audiovisuales en clase y las devoluciones/*feedback* docente vía la plataforma Blackboard y el chat de Pronto: ambas quedaron con el mismo promedio de 4.36 sobre 5 (siendo 1: malo y 5: excelente).

#### Consultas 5 y 6:

Una de las consultas refería a la obligatoriedad (o no) de mantener la cámara prendida por parte de los estudiantes durante la clase. La pregunta concreta era: “¿Creés que el docente debe requerir a los estudiantes tener su cámara prendida durante la clase para llevarla a cabo?”; el resultado: 32% sostuvo que el docente debería requerir la obligatoriedad, mientras que el 68% respondió que no.

La realidad muestra que prácticamente todos los estudiantes no encienden sus cámaras en clase; es por ello que la siguiente pregunta consultaba “¿Por qué creés que la mayoría de los estudiantes dejan apagadas sus cámaras durante la clase?”. Las respuestas hacían alusión concretamente a cuestiones de comodidad, vergüenza de mostrarse, proteger cierta privacidad del entorno de su hogar y, en menor medida, por problemas de conexión. Resulta interesante seguir estudiando este tema, ya que la cámara apagada en una sesión/clase de Zoom resiente el *feedback* entre los mismos estudiantes y entre los estudiantes y el docente.

#### Consulta 7:

En cuanto al formato actual del examen final (100% plus), el 60% está de acuerdo con el formato de examen oral sincrónico por Zoom, mientras que el 40% hubiera preferido el examen escrito asincrónico.

#### Consulta 8:

La valoración del desempeño docente se solicitó con una escala de 1 a 10, quedando un promedio de 8.68 puntos (siendo 1: deplorable y 10: impecable).



#### Consulta 9:

Por último, ante la consulta sobre el nivel de exigencia que la asignatura representó para el estudiante, el valor promedio quedó en 7.68 sobre 10 (siendo 1: nada exigente y 10: extremadamente exigente).

### **Testimonios (anónimos) de estudiantes sobre la evaluación de la asignatura**

“Si bien fue bastante exigente, el punto de exigencia sirvió para hacer de la materia una asignatura de carácter profesional”.

“Considero que la materia es demandante, más que nada encontrar los tiempos y coordinar con todos los integrantes del grupo puede llegar a ser dificultoso. Además de lo fundamental que es mantenerse al día para poder ir recibiendo *feedback*”.

“Me encantó esta materia, fue muy interesante y entretenida”.

“Muy buena cursada me gustó mucho y para haber sido online fue muy llevadera y fácil de comprender. De todas maneras, me hubiese gustado que sea presencial”.

“Me gustó mucho espero que siga siendo así para que los estudiantes tengan ganas de seguir y al mismo tiempo dar lo mejor de cada uno”.

“(El docente) Me pareció uno de los mejores en esta cursada, explicó y de verdad fue al que más entendí de todos en cuanto a materia y siento que realmente he aprendido muchas cosas que antes yo no tenía idea y si no fuera por él pues hasta ahora no tendría idea porque los demás profesores no estaban al nivel de este”.

“Hay demasiada exigencia para con estudiantes de carreras que no van de la mano con grabar cortometrajes”.

“(El docente) es claro, muestra ejemplos y siempre está el estudiante en constante práctica con uno mismo. Me parece que a veces en cuanto a notas, no coincidía con la corrección dada”.

“Muy buena experiencia y una cursada entretenida”.

“Me gustó mucho la materia y como se dio. Creo que llegamos a ver un montón de contenido durante el cuatrimestre y estuvo bueno ir poniéndolo en práctica en las distintas etapas”.

“Fue una cursada muy exigente, eso no quiere decir que esté mal. Considero que es una materia que tiene la exigencia correspondiente al contexto universitario en el que nos encontramos, pero en mi carrera (Diseño Gráfico) no había tenido una materia relacionada

a esta ni tampoco se encuentra dentro de mis intereses futuros profesionales. De todas maneras, fueron muy buenas las clases, la forma de enseñar del profesor y los contenidos del libro estaban muy completos”.

“Me parecieron muy bien organizados los contenidos, siento que esta asignatura pudo enriquecerme en muchos conocimientos que me fueron útiles para otras en las que quizá daban por sentado que sabíamos cosas que probablemente no”.

A continuación se presentan gráficos que dan cuenta de los resultados de las encuestas.

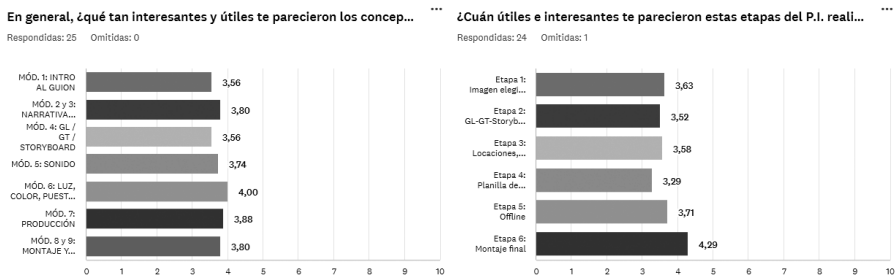


Figura 2: Gráficos de la encuesta respondida por los estudiantes acerca de la evaluación de la asignatura.

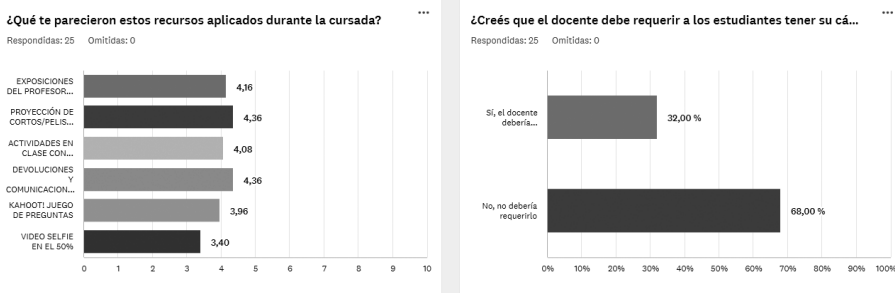
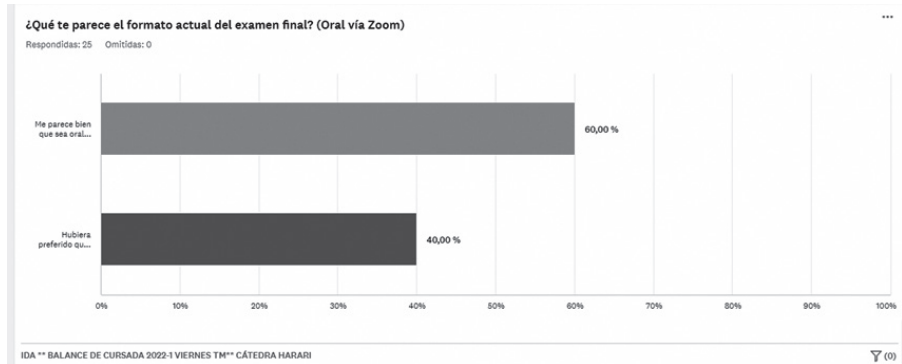


Figura 3: Consultas 4 y 5: sobre los recursos /estrategias y sobre el uso de la cámara en Zoom



**Figura 4:** Consulta 7: sobre el formato del examen final (100% plus)

## Conclusiones

El balance de IDA siempre resulta satisfactorio; la experiencia académica de poder lograr un producto artístico en formato de cortometraje de ficción constituye un aporte por parte de los estudiantes a la cultura, a emitir un mensaje, a expresar ideas. Y el hecho de idear y realizar ese proyecto en equipos de trabajo de integrantes pertenecientes a diversas carreras, proporciona un aporte interdisciplinario al PI. Trabajar en un proyecto común, según Anijovich y Mora (2010), tiene algunas ventajas: centra el aprendizaje en la comprensión más que en la acumulación de conocimiento, estimula la curiosidad y el trabajo colaborativo, involucra a los alumnos en el planeamiento y toma de decisiones, induce al desarrollo de habilidades y de procesos metacognitivos, entre varias.

Dado que la realización del producto final requiere de la resolución de las etapas descritas en el desarrollo de este texto, la evaluación de PI considera tanto el proceso como el producto terminado: la evaluación formativa (aquella que considera los avances en cada paso del proceso) y la sumativa (aquella que se aplica en procesos terminados; en este caso, en la evaluación del 100%) tienen su momento en el transcurso del cuatrimestre. Y este criterio de evaluación es aclarado a los estudiantes al fin del periodo, puesto que, dado que todos o casi todos los cursantes están atravesando su primera experiencia audiovisual más “formal” (es decir, moviéndose por etapas que profesionalmente se siguen, y que conforman la preproducción, producción y postproducción de un cortometraje), es esperable que el producto final requiera seguir revisándose al momento de finalizar el ciclo. Por ello, haber atravesado cada etapa para llegar al trabajo final (especialmente las etapas 5 y 6, en donde graban y editan el corto) es tan valorable, que las imperfecciones del producto finalizado, si bien son tomadas en cuenta, no determinan el valor numérico último que califica académicamente el proyecto.

Si se revisan algunos de los principales objetivos de la asignatura, se puede afirmar que las expectativas han sido alcanzadas, puesto que los trabajos finalizados dan cuenta de la aplicación de los conocimientos técnicos, discursivos y metodológicos básicos que hacen a la producción audiovisual, y el lenguaje audiovisual aprendido permite expresar un mensaje, idea o historia haciendo uso de ese discurso.

Dado que el PI se propone como un proyecto en equipo, la experiencia individual de cada estudiante es diferente, ya que mucho tiene que ver su compromiso con la asignatura, su disponibilidad, su espíritu de colaboración, su forma de encarar la tarea; por ello, en la presentación del 100% del PI, la calificación obtenida es grupal: todos los estudiantes de un mismo grupo obtienen la misma nota numérica. En cambio, en el examen final (100% plus) “la calificación resulta del desempeño de cada miembro del grupo en el momento de la presentación del trabajo final. Se formulan: preguntas sobre el proceso de producción del trabajo y la participación en la tarea y preguntas sobre los contenidos específicos del trabajo realizado: preguntas de profundización, de aplicación, de narrativa, de alternativas de solución o de procedimiento, etc.” (Camilloni, 2010). Así, cada estudiante obtiene, esta vez, su nota individual y cierra completamente el ciclo y la asignatura.

Como se comentó anteriormente en este texto, los estudiantes son los principales protagonistas del PI, por ello, para concluir, se citan algunos testimonios vertidos en la encuesta de balance de cursada, que permitirán continuar con los aspectos de la materia que resultaron positivos y modificar los menos valorados.

## Notas

1. Universidad de Palermo, *Introducción al discurso audiovisual – Asignatura de Diseño y comunicación*. Recuperado de: <https://www.palermo.edu/dyc/cat/021130.html>
2. Fingerman, H. (septiembre, 2015) *Currículum en espiral*. La guía 2000. Recuperado de: <https://educacion.laguia2000.com/estrategias-didacticas/curriculum-en-espiral>
3. Material audiovisual pre-editado, sin acabar, que proporciona una idea de cómo será el corto final.

## Bibliografía

- Anijovich, R. (2010). La retroalimentación en la evaluación. En R. Anijovich (comp.) *La evaluación significativa* (p. 143). Paidós, Buenos Aires, Argentina.
- Anijovich, R. y Mora, S. (2010). *Estrategias de enseñanza: otra mirada al quehacer en el aula*, Aique Grupo Editor, Buenos Aires, Argentina.
- Recuperado de: [https://www.incasup.edu.ar/anexos/PNFP\\_secysup\\_economia2\\_clase4\\_anoijovich.pdf](https://www.incasup.edu.ar/anexos/PNFP_secysup_economia2_clase4_anoijovich.pdf)
- Camilloni, A. (2010). La evaluación de trabajos elaborados en grupos. En R. Anijovich (comp.) *La evaluación significativa* (pp. 172-173). Paidós, Buenos Aires, Argentina.

- Fingerman, H. (septiembre, 2015). *Currículum en espiral*. La guía 2000. Recuperado de: <https://educacion.laguia2000.com/estrategias-didacticas/curriculum-en-espiral>
- Furman, M. (2021). *Enseñar distinto – Guía para innovar sin perderse en el camino*, Siglo XXI Editores Argentina, colección Educación que aprende, Buenos Aires, Argentina.
- Guerrero Hernández, J. (febrero 5, 2019). *Evaluaciones diagnóstica, formativa y sumativa: definiciones y ejemplos*. Docentes al día (blog). Recuperado de: <https://docentesaldia.com/2019/02/05/evaluacion-diagnostica-formativa-y-sumativa-definiciones-y-ejemplos/>
- Harari, A. (2021). *ABC del discurso audiovisual: Teoría y práctica del lenguaje del cine – 2da*. Edición, Alberto Harari, Buenos Aires.
- Harari, A. (2019). *El Smartphone como herramienta pedagógica*, Reflexión Académica en Diseño y Comunicación Nro. XXXVII, Vol. 37, Febrero 2019, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina. Recuperado de: <https://bit.ly/3LC6EHu>
- Miranda Díaz, G., Sanchez Moguel, A., Tirado, F. (2006). *La opinión de los alumnos, un recurso para la evaluación*, 10.13140/2.1.1221.4566. Research gate GmbH. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/272295248\\_LA\\_OPINION\\_DE\\_LOS\\_ALUMNOS\\_UN\\_RECURSO\\_PARA\\_LA\\_EVALUACION](https://www.researchgate.net/publication/272295248_LA_OPINION_DE_LOS_ALUMNOS_UN_RECURSO_PARA_LA_EVALUACION)
- 

**Abstract:** The study to be addressed during the cycle of the subject Introduction to audiovisual discourse (IAD) lies in the creation of an audiovisual product in the format of a short fiction film, going through the complete process, made up of the three main parts that every project with these characteristics has: pre-production , production and post-production.

These stages are common to any audiovisual creation process, whether we are dealing with a feature film, a television program, an advertising spot, a music video clip, a documentary. Every audiovisual product requires going down a path similar to that which is proposed in IAD.

**Key words:** audiovisual - short film – project

**Resumo:** O trabalho a ser abordado durante o ciclo da disciplina Introdução ao discurso audiovisual (IDA) consiste na criação de um produto audiovisual em formato de curta-metragem de ficção, passando pelo processo completo, constituído pelas três partes principais que a cada projeto com essas características tem: pré-produção, produção e pós-produção. Essas etapas são comuns a qualquer processo de criação audiovisual, seja um longa-metragem, um programa de televisão, um spot publicitário, um videoclipe, um documentário. Todo produto audiovisual exige seguir um caminho semelhante ao proposto no IDA.

**Palavras-chave:** audiovisual - curta metragem – projeto

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]

---