

Plan de Estudio

Maestría en Creación de Guiones Audiovisuales



Programas de Maestría

1. Maestría en Creación de Guiones Audiovisuales (+) (*) (**)

La Maestría en Creación de Guiones Audiovisuales se desarrolla a través del siguiente plan de estudios

Cod.	Asignatura	HT	HP	CR
101-MCG	Construcción de Personajes	80	0	5
102-MCG	Creación de la Trama	80	0	5
103-MCG	Creación de Documentales	80	0	5
104-MCG	La Actividad Extraliteraria del Guionista: Marco Legal y Comercial de la Actividad Profesional	80	0	5
105-MCG	Metodología de la Investigación I	64	0	4
201-MCG	Historia de los Medios Audiovisuales: Creación y Recepción	80	0	5
202-MCG	Escritura de Ficción Seriada	80	0	5
203-MCG	Análisis de Historias	80	0	5
204-MCG	Estudio de las Profesiones en la Industria del Cine	80	0	5
205-MCG	Metodología de la Investigación II	64	0	4
Total horas y créditos curriculares		768		48

Adicionalmente al programa de estudios oficial, de forma complementaria la Escuela de Posgrado Newman brinda la oportunidad a sus estudiantes de ampliar sus conocimientos y profundizar en temáticas de interés relacionadas a su especialidad, con la finalidad de potenciar y cumplir con el perfil del egresado deseado y a su vez aporte valor a su desarrollo profesional por medio de competencias específicas. Se debe considerar que, estos créditos complementarios no condicionan la emisión del grado, ni incorporan alguna denominación o mención adicional a la que tiene aprobada la Escuela:

(***) Créditos complementarios				
N°	Curso de Especialización en Dirección de Proyectos	HT	HP	CRC
301	Gestión de las adquisiciones y los interesados	64	0	4
302	Integración y alcance de proyectos	64	0	4
303	Gestión de las comunicaciones y del riesgo	64	0	4
Total de horas y créditos complementarios		192		12
N°	Curso de Especialización en Metodologías Ágiles	HT	HP	CRC
401	Design Thinking	64	0	4
402	Estrategia Lean	64	0	4
403	Scrum	64	0	4
Total de horas y créditos complementarios		192		12

HT: Horas teóricas

HP: Horas prácticas

CR: Créditos curriculares

Horas Curriculares: 768

CRC: Créditos complementarios

(+) Maestría de especialización

(*) Campo del Conocimiento UNESCO: 02 Artes y Humanidades

(**) Campo de Investigación OCDE: 6.00.00 Humanidades

(***) Créditos complementarios que no condicionan la emisión del grado, ni modifican la denominación del grado oficial.

Asignaturas con créditos obligatorios: 101, 102, 103, 104, 105, 201, 202, 203, 204 y 205

Asignaturas con créditos complementarios no obligatorios: 301, 302, 303, 401, 402 y 403

1.1. Sumilla del Plan de Estudio

Código 101-MCG

Construcción de Personajes

Al término de la asignatura, el estudiante será capaz de aplicar numerosas herramientas para la caracterización de personajes. Trabjará la creación de personajes complejos atendiendo a características de su personalidad como sus conflictos, motivaciones, intenciones, objetivos, contradicciones, mundo narrativo, características físicas, psicosociales, relaciones, etc.

Asimismo, sabrá gestionar los recursos que el guionista emplea en sus obras para presentar estas cualidades de sus personajes evitando que su caracterización resulte obvia y las técnicas para aprovechar todos estos recursos y herramientas de caracterización de forma óptima.

Código 102-MCG

Creación de la Trama

Al término de la asignatura, el estudiante conocerá la trama clásica: sus características definitorias, sus principios orientadores, sus condicionantes, sus subdivisiones y sus elementos constitutivos. También respecto al mismo paradigma clásico, analizará los efectos de la distribución de la información en él, así como la diversidad y las funciones de las subtramas. Asimismo, conocerá las tramas míticas con las que es compatible, tramas alternativas surgidas como respuesta a la hegemonía de la clásica, y las tramas televisivas cómicas y dramáticas.

Adquirirá técnicas y recursos para crear tramas efectivas, complejas, de interés y que se presenten conforme a los cánones profesionales exigidos por la industria audiovisual.

Código 103-MCG

Creación de Documentales

Al término de la asignatura, el estudiante habrá profundizado en el proceso de desarrollo de un documental. Para ello se estudian las distintas fases en la gestación y planificación del proyecto, que en el caso del cine de no ficción ofrece desafíos propios y particulares. Del mismo modo, utilizará de manera eficaz los distintos recursos narrativos del género.

Código 104-MCG

La Actividad Extraliteraria del Guionista: Marco Legal y Comercial de la Actividad Profesional

Al término de la asignatura, el estudiante conocerá el contexto legal que regula los distintos aspectos del trabajo de un guionista, sobre todo las normas que protegen la propiedad intelectual de una obra y los mecanismos que puede utilizar un profesional para garantizar y reivindicar estos derechos. Asimismo, habrá comprendido las distintas fases implicadas en la comercialización del producto audiovisual desde su preparación hasta el lanzamiento y las diferentes vías de financiación del audiovisual a las que se puede optar en diferentes escenarios geográficos.

Código 105-MCG

Metodología de la Investigación I

La asignatura tiene como propósito fortalecer en los estudiantes las competencias sobre métodos y técnicas de investigación a través de los siguientes contenidos académicos: el trabajo de investigación, modalidades de trabajo de investigación, estructura del trabajo de investigación estructura del plan, el título del tema y el planteamiento del problema.

Código 201-MCG **Historia de los Medios Audiovisuales: Creación y Recepción**

Al término de la asignatura, el estudiante conocerá en profundidad los agentes y factores que influyen diacrónicamente en el desarrollo de los contenidos audiovisuales, así como los condicionantes históricos que moldean el actual panorama televisivo y cinematográfico.

Código 202-MCG **Escritura de Ficción Seriado**

Al término de la asignatura, el estudiante será capaz de comprender las características y clasificación de los formatos y géneros de ficción seriado en la historia reciente de la televisión: drama serializado, serie procedimental, serial, sitcom. Así como, la modernización de dichos géneros, cambios en los formatos hegemónicos y aparición de nuevas fórmulas que no siguen patrones fijos. Nuevos sistemas de trabajo para los guionistas, reformulación de las figuras de la industria televisiva y su función dentro del desarrollo de una serie o serial. También será capaz de formular el diseño de una *biblia* y su venta.

Código 203-MCG **Análisis de Historias**

Al término de la asignatura, el estudiante reconocerá las dos facetas del análisis de historias. Primero será capaz de identificar los aspectos críticos de un guión y su potencialidad y capacidad para trascender a la pantalla, para esto se valdrá de su conocimiento técnico de la escritura (atendiendo a razones de viabilidad tales como tono, personajes, estructuras, etc.), y de los requerimientos comerciales del sector a fin de garantizar el desarrollo de un buen producto.

En segundo lugar, podrá implementar los mecanismos de la adaptación audiovisual, es decir, identificará los elementos propios de otros medios (literarios, teatrales, del cómic) que deben tenerse en consideración a la hora de trasladar una historia a la pantalla televisiva o cinematográfica. Finalmente, podrá diseñar informes o *coverage* que ayuden a optimizar el producto.

Código 204-MCG **Estudio de las Profesiones en la Industria del Cine**

Al término de la asignatura, el estudiante será conocerá la historia de la creación de nuevas profesiones/ conjunto de oficios, como consecuencia de la aparición del nuevo arte desde la primera proyección por los hermanos Lumière y, su consecuente evolución vinculada a las innovaciones técnicas y tecnológicas. Asimismo, comprenderá la dimensión profesional del trabajo en la industria cinematográfica identificando las profesiones implicadas en el proceso cinematográfico desde la preproducción hasta la exhibición (génesis del proyecto cinematográfico, preproducción, producción, postproducción, distribución y exhibición) y el aporte técnico e implicación de cada profesión u oficio.

Código 205-MCG **Metodología de la Investigación II**

La asignatura tiene como propósito desarrollar en los maestrantes competencias cognitivas que le permitan conocer y dominar el proceso de la investigación científica en su enfoque cualitativo, cuantitativo y mixto. Se revisa el método para que los alumnos puedan formular un problema de investigación, construir las hipótesis y objetivos, así como plantear la justificación que permita validar el desarrollo de la labor investigativa.

1.2. Sumilla de las asignaturas de complementación académica

1.2.1. Sumilla de Dirección de Proyectos

Código 301

Gestión de las adquisiciones y los interesados

Cuando tratamos la gestión de las adquisiciones de un Proyecto el departamento de compras adquiere una relevancia mayor que cualquier otro departamento de una empresa. Los Project Manager no deben conocer bien el área de las adquisiciones y saber los diferentes tipos de contratos más utilizados y quienes son los interesados y como impactan estas adquisiciones en sus intereses.

Código 302

Integración y alcance de proyectos

En el contexto de la dirección de proyectos, la integración incluye características de unificación, consolidación, articulación, así como las acciones integradoras que son cruciales para la terminación del proyecto, la gestión exitosa de las expectativas de los interesados y el cumplimiento de los requisitos. Por otro lado, el término alcance está referido al trabajo que debe realizarse para entregar los productos, servicios o resultados con las características y funciones especificadas.

Código 303

Gestión de las comunicaciones y del riesgo

En la gestión de la comunicación del proyecto, los directores de Proyecto deben asegurar que se entrega el mensaje adecuado, a la audiencia del Proyecto adecuada, y en el momento adecuado. Siendo fundamental para dirigir el Proyecto hacia el éxito y minimizar los riesgos.

1.2.2. Sumilla de Metodologías Ágiles

Código 401

Design Thinking

La asignatura desarrolla conceptos básicos de design thinking, el pensamiento de diseño y los ámbitos a los que se aplica, requisitos previos que se deben cumplir, los procesos para la implementación de esta metodología, etapas del pensamiento de diseño.

Código 402

Estrategia Lean

El participante se familiariza con las metodologías ágiles, conoce conceptos y herramientas del pensamiento ágil que permitan el éxito en la mejora de procesos o la creación de negocios con una mayor velocidad y eficiencia, considerando el ahorro de tiempo y costos, y alcanzando la satisfacción del cliente.

Código 403

Scrum

El participante desarrolla este sistema de trabajo que permite realizar el doble trabajo en la mitad de tiempo. Comprende los aspectos a tener en consideración para la reducción del papeleo, la burocracia y la jerarquización en las empresas y los proyectos, y apuesta por las prácticas colaborativas para generar involucramiento en las actividades que se realizan, trabajo rápido y el alcance de los objetivos trazados.

1.3. Perfil del Ingresante

Grado académico de bachiller y/o título profesional en Cine, Comunicación Audiovisual, Literatura, Escritura Creativa, Guionismo o campos relacionados, Artes, Teatro, Artes escénicas o Dramaturgia, y en áreas relacionadas con las Artes y Humanidades, Ciencias Sociales o Ingeniería y Arquitectura y afines.

La Comisión de Admisión podrá considerar la experiencia profesional para el proceso de admisión para postulantes que no son profesionales procedentes de campos distintos a los mencionados anteriormente, pero que tienen experiencia relevante en la escritura de guiones, el cine, la televisión, la producción audiovisual o campos relacionados.

1.3.1. Conocimientos

- Redacción de documentos y escritos,
- Básicos sobre la historia de las artes escritas y visuales.
- Uso de herramientas como:

1.3.2. Habilidades para

- Creatividad y originalidad, actitud abierta a la innovación.
- Capacidad de comunicación y relación social.
- Autodisciplina

1.3.3. Actitudes

- Actitud abierta a la innovación.
- Actitud abierta al trabajo en equipo.

1.4. Objetivo general del programa

Al finalizar el plan de estudios de la Maestría en Creación de Guiones Audiovisuales los egresados contarán con las habilidades y competencias que exige la tarea profesional del guionista audiovisual, tanto del propiamente creativo, como de las diversas actividades profesionales vinculadas a lo que suele denominarse genéricamente análisis de guion. Asimismo, busca dotar al estudiante del conocimiento de los elementos que constituyen un buen guion y las estructuras alrededor de las cuales se organizan para crear una historia efectiva. El estudiante adquirirá la capacidad para plasmar esos conocimientos y conocerá las características de los diferentes medios, géneros y equipos de trabajo tanto televisivos como cinematográficos. Finalmente, también será capaz de defender y vender su trabajo de manera inteligente y flexible.

1.5. Objetivos específicos de formación

- Aprender a idear y redactar guiones a partir de la dirección, orientación y evaluación de tu trabajo de la mano de reconocidos guionistas.
- Conocer en profundidad y de manera efectiva todos los aspectos y procedimientos jurídicos y de gestión de la industria audiovisual, para poder dirigirte a las instancias adecuadas de cara a presentar tus propuestas de la forma más eficaz.
- Dominar las técnicas de expresión escrita y audiovisual en todos sus registros, así como la creatividad y la capacidad de crear propuestas originales para el cine y la televisión.
- Insertar a los profesionales en el mercado laboral como freelance o dentro de una productora.
- Posibilitar la incorporación a programas oficiales de Doctorado y conceder concursos de la Administración Pública como postgrado.

1.6. Perfil del Egresado

Se determina el siguiente perfil de egreso para el programa de Maestría en Creación de Guiones Audiovisuales

1.6.1. Conocimientos sobre

- Construcción narrativa de la trama y los personajes.
- Caracterización del personaje y elementos narrativos.
- El método de la doble autorrevelación. El protagonista y el adversario.
- Psicología profunda en el personaje audiovisual.
- Desarrollo del personaje en escena.
- Dosificación de la información del personaje
- Cómo lograr que tu personaje se convierta en un mito moderno
- Escritura de un guion y reescritura de este.
- El guión, conceptos básicos, génesis y estructura.
- La creación de la trama: componentes, estructuras alternativas y manifestación a través de diálogos y acción.
- Formato técnico del guión, programas de escritura y el guión como herramienta para conseguir trabajo.
- Aplicación de los conceptos fundamentales del guion al medio del documental.
- Fases en la creación y planificación de un documental
- Las herramientas del documental, el guión del documental y la entrevista.
- Derechos de propiedad intelectual del guionista y su obra.
- Contratación y cesión de los derechos de los guionistas.
- Preparación del proyecto audiovisual.
- Creación del dossier de venta y el pitch como herramientas eficaces para vender el proyecto.
- Fases de lanzamiento del producto audiovisual y principales fuentes de financiación.
- Orígenes del cine, la industria cinematográfica y la televisión.
- Realidad actual de la industria cinematográfica y televisiva y sus metodologías de trabajo.
- La ficción seriada, sus modelos de formato, clasificación de los formatos y diferencias entre formato y género.
- El drama procedimental, el drama serializado con continuidad y el proceso industrial en la escritura de dramas.
- La comedia y el proceso industrial en su escritura.
- Desarrollo de proyectos y el diseño de biblia y venta.
- El oficio del script doctor (analista de guiones), sus características y herramientas, y la manera de trabajar siendo analista o recibiendo el feedback de este.
- Efectos de la distribución de la información en él, así como la diversidad y las funciones de las subtramas.

1.6.2. Habilidades para

- Ejercer tareas profesionales propias del guionista audiovisual, tanto del propiamente creativo, como de las diversas actividades laborales vinculadas a lo que suele denominarse genéricamente análisis de guion.
- Los egresados de esta Maestría conocerán los elementos que constituyen un buen guion y las estructuras alrededor de las cuales se organizan para crear una historia efectiva. Adquirirá la capacidad para plasmar esos conocimientos en un proyecto concreto y conocerá las características de los diferentes medios y géneros tanto televisivos como cinematográficos.
- Poseer y comprender conocimientos que les aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y aplicación de ideas en el contexto de la creación de contenidos audiovisuales.
- Poder aplicar sus conocimientos y comprensión mediante capacidades de resolución de problemas en entornos nuevos poco conocidos dentro de conceptos más amplios (multidisciplinares) relacionados con el ámbito de la comunicación audiovisual.

- Saber comunicar conclusiones a públicos especializados y no especializados de una manera clara y sin ambigüedades.
- Ser capaces de continuar su aprendizaje de una manera autónoma.
- Ser capaces de comprender y fomentar los valores relacionados con los derechos fundamentales y de igualdad entre hombres y mujeres, con los principios de igualdad de oportunidades y accesibilidad universal de las personas con discapacidad y con los valores propios de una cultura de la paz y de valores democráticos.
- Defender y vender su trabajo de manera inteligente y flexible en el mercado profesional.

1.6.3. Actitudes

- Actitud abierta en el contacto con equipos de trabajo de guion y/u otros equipos vinculados a la producción de un proyecto audiovisual.

1.7. Perfil Docente:

Los docentes deben contar con el siguiente perfil:

- Poseer grado de maestro y/o doctor.
- Formación relacionada al programa.
- Experiencia docente y/o profesional en la materia a desarrollar.

1.8. Grado que se obtiene:

Al finalizar los estudios el estudiante podrá optar el grado de Maestro en Creación de Guiones Audiovisuales.



Newman
Escuela de Posgrado

