



## **Clase 1**

El audiovisual más allá de la película. Transformaciones del dispositivo audiovisual. Referentes contemporáneos. Identificación de intereses de proyecto.

## **Clase 2**

Imagen, cuerpo, espacio y tecnología. Instalación audiovisual, videoperformance, mapping, experiencias inmersivas y proyectos site specific.

## **Clase 3**

Del concepto al proyecto. Diseño de experiencias audiovisuales. Presentación y discusión de ideas.

## **Clase 4**

Laboratorio de proyectos I. Desarrollo, referencias, escritura y metodología. Devoluciones grupales.

## **Clase 5**

Laboratorio de proyectos II. Producción, viabilidad, recursos técnicos y estrategias de presentación.

## **Clase 6**

Presentación final de anteproyectos. Devoluciones colectivas. Estrategias de continuidad, producción y circulación.

