

**OTROMUNDO**

# **CAMINO DEL ARTISTA**

**Duración: 4 años**

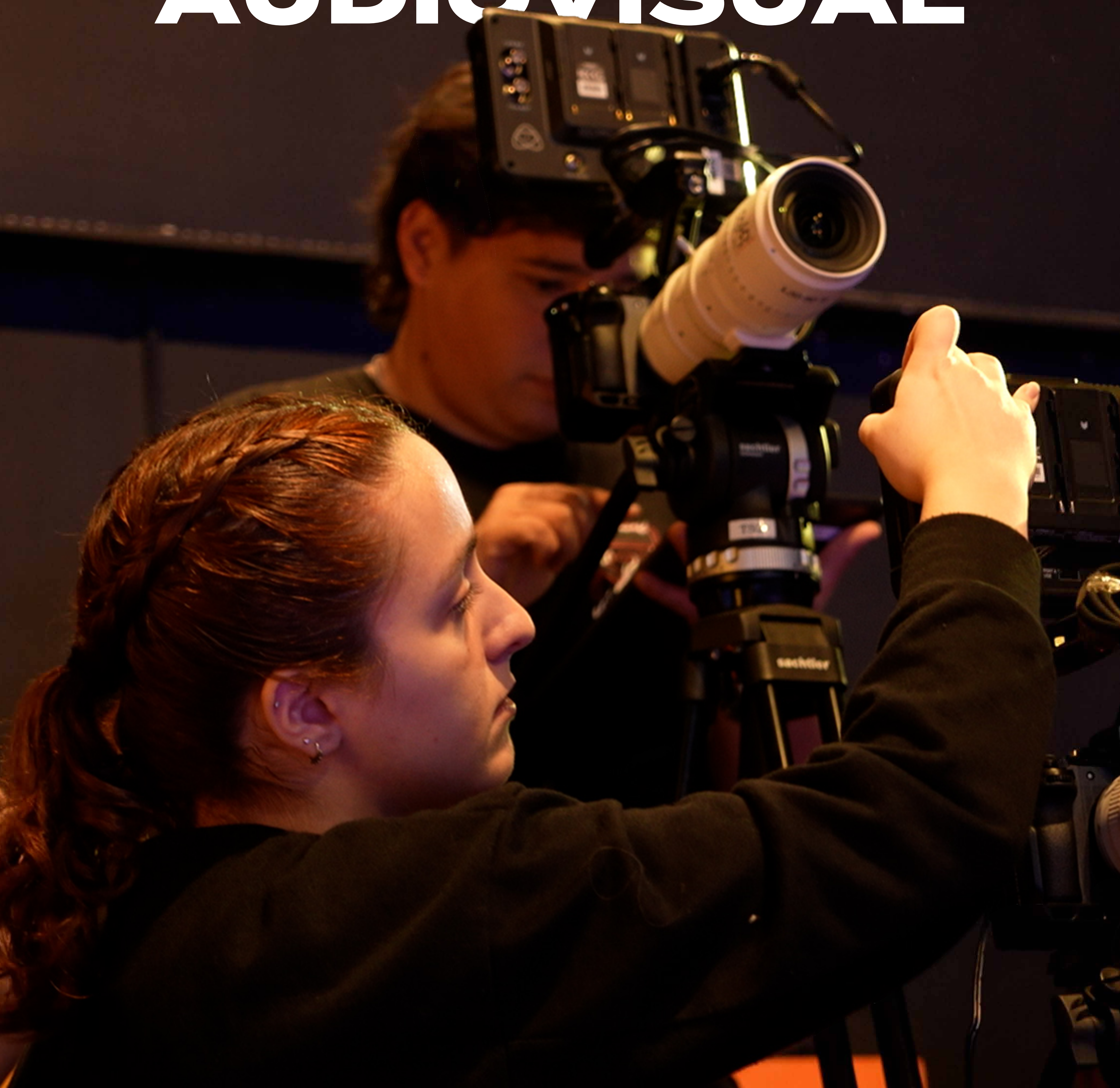
**Inicio: Marzo 2026**

**Sede: Martinez, Buenos Aires**

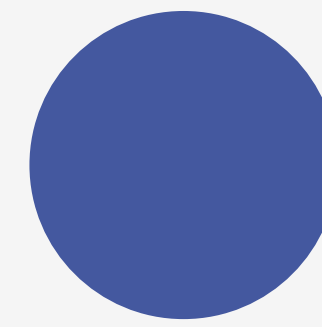
**Mayores de 17 años**

OTROMUNDO

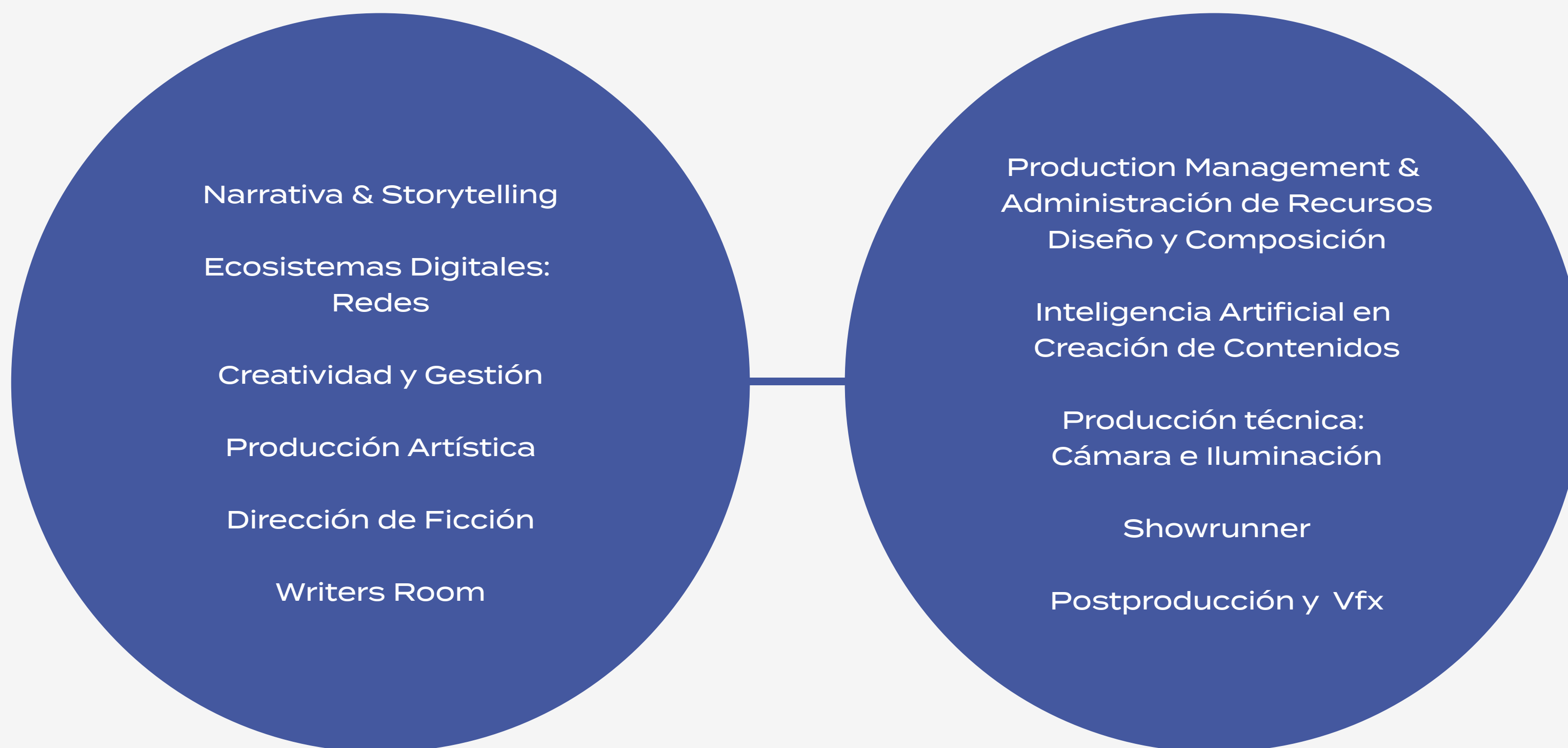
# PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL



# PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL



## ¿Qué ofrece el camino Producción Audiovisual?



## » Perfil del candidato al artista de Producción Audiovisual «

Los aspirantes ideales para Producción Audiovisual deben demostrar:

- » Trabajo en equipo
- » Motivación para lograr avances importantes en un año
- » Liderazgo
- » Intereses en disciplinas artísticas y ganas de formarte de manera integral
- » Buen manejo de la tecnología

En Producción Audiovisual buscamos que “aprendas haciendo” durante todo el proceso de formación en producción audiovisual de contenidos. A través de una metodología de aprendizaje hands-on, realizarás tu camino mediante la práctica y la autogestión, donde cada persona podrá ir entendiendo y construyendo a su artista, eligiendo en base a su talento, gustos e intenciones.

# PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

## PLAN DE ESTUDIOS

### Año 1: Ciclo común del artista

CUATRIMESTRE 1	CUATRIMESTRE 2
Creatividad y gestión I	Creatividad y gestión II
Media Lab I	Media Lab II
Piano I	Piano II
Narrativa y storytelling I	Narrativa y storytelling II
Elementos del lenguaje audiovisual: Narrativa, imagen y sonido	Elementos visuales y performativos: La puesta en escena
Ecosistemas digitales I: Creación de contenidos y fidelización	Ecosistemas digitales II: Plataformas de redes
Production management & administración de recursos en distintos medios	IA I: Creación imagen & texto
Diseño y composición I: Teoría y técnica	Diseño y composición II: Técnicas de Animación
Producción técnica I: Registro de imagen & captura de sonido	Producción técnica II: Fotografía & iluminación
Postproducción I: Edición de audio & video	Postproducción II: Montaje

### Todos los artistas

Seminario Obligatorio (1 vez por año): **Formatos - Tipos y Estructuras**

### Año 2: Ciclo orientado del artista

CUATRIMESTRE 1	CUATRIMESTRE 2
Creatividad y Gestión III	Creatividad y Gestión IV
Evolución de los medios: Cine y televisión	Evolución de los medios: Internet, videojuegos y plataformas
IA II: Generación de animación & video	Aplicación del Marketing en la comunicación I
Desarrollo & redacción de guion I	Desarrollo & redacción de guion II
Dirección I: Intro audiovisual	Dirección II: Ficción
Ecosistemas digitales III: Planificación y producción	Ecosistemas digitales IV: Monetización
Planeamiento y administración de presupuesto I	Planeamiento y administración de presupuesto II
Diseño y composición III: Unreal Engine	Diseño y composición IV: Virtual Effects
Postproducción III: Corrección de color - Qc - Delivery	Postproducción VI: Mastering y Mezcla de sonido
Actuación I o Improvisación actoral I	Actuación II o Improvisación actoral II

### Todos los artistas

Seminario Obligatorio (1 vez por año): **Diseño de proyectos**

2 Materias OPTATIVAS por año

# PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

## PLAN DE ESTUDIOS

### Año 3: El camino del artista

CUATRIMESTRE 1	CUATRIMESTRE 2
Creatividad y Gestión V	Creatividad y Gestión VI
Dirección III: Actores	Dirección IV: Entretenimiento y streaming
Producción artística: Arte & vestuario I	Producción artística: Arte & vestuario II
Estrategias comerciales de un proyecto audiovisual	Recursos digitales para producción remota
UX: algoritmos & big data	IA III: Construcción de proyectos
Ecosistemas digitales V: Intro a plataformas & streaming	Ecosistemas digitales VI: plataformas & streaming
Aplicación del Marketing en la comunicación II	Realización de cortometraje y video clips
Producción: Estudio & set	Producción: Live
Dramaturgia II o Musical Scoring I	Dramaturgia III o Musical Scoring II
Writer room I o Programación de medios	Writer room II o Planificación publicitaria de medios

### Todos los artistas

4 Materias OPTATIVAS por año

### Año 4: Ciclo del artista

CUATRIMESTRE 1	CUATRIMESTRE 2
Prácticas profesionales I	Prácticas profesionales II
Proyecto final	Proyecto final
Creatividad y gestión VII	Creatividad y gestión VII
Gestión de venta & técnicas de pitching I	Gestión de venta & técnicas de pitching II
Aspectos normativos de la industria audiovisual	Gestión de talento
Showrunner o Realidad virtual	Industria musical o Realidad aumentada
1 materia optativa	1 materia optativa

### Todos los artistas

Materias OPTATIVAS por año