

Anexo 1 | Bases y condiciones de la convocatoria

La Facultad de Artes y Diseño (FAD) de la Universidad Nacional de Cuyo, a través de su Laboratorio de Medios lanza una convocatoria con el objetivo de fomentar la producción de contenidos audiovisuales académicos que enriquezcan los espacios virtuales (EVEAs) de los espacios curriculares de las carreras de grado. Esta iniciativa busca promover la innovación pedagógica, la divulgación del conocimiento y la experimentación audiovisual en entornos digitales, con especial énfasis en la plataforma YouTube.

1. Sobre las/los destinatarios/as

La convocatoria está dirigida a equipos conformados por docentes responsables de espacios curriculares pertenecientes a carreras de grado de la FAD. Además, podrán integrar estos equipos egresados, estudiantes y adscriptos/as que colaboren en el desarrollo del proyecto. Cada equipo podrá presentar un único proyecto audiovisual, cuyo producto final deberá consistir en un video con una duración de entre treinta (30) y cuarenta y cinco (45) minutos. El contenido del video deberá estar directamente vinculado con el espacio curricular del equipo postulante, pudiendo abordar, por ejemplo, el contenido de una unidad, un bloque temático o una experiencia práctica. Se valorará especialmente la posibilidad de segmentar el contenido en clips verticales en formato "shorts", así como la opción de extraer el audio para su adaptación a formato podcast.

Para participar, los equipos deberán completar el formulario de inscripción disponible en el sitio web oficial de la FAD (<https://fad.uncuyo.edu.ar>). Junto con el formulario, deberán adjuntar un dossier que contenga la propuesta audiovisual, una justificación académica, referencias conceptuales y visuales, y un plan de producción. Asimismo, se valorará positivamente la participación en el taller "Experiencias pedagógicas en YouTube".

2. Plazos y modalidad de presentación

La convocatoria estará abierta durante treinta (30) días corridos a partir de la publicación y difusión de apertura. Tanto las fechas como las modalidades, los medios de participación, las instancias formativas y extensiones excepcionales de plazos que se

realicen serán publicadas por el Área de Virtualidad en los canales de difusión oficiales del área y de la Facultad de Artes y Diseño. Los proyectos deberán ser presentados exclusivamente en forma online, los enlaces para la presentación de proyectos estarán publicados en la plataforma Moodle y en la página web de la Facultad (<https://fad.uncuyo.edu.ar/>), siendo condición necesaria para su evaluación el envío por estos medios.

3. Condiciones de presentación y criterios de selección

Los proyectos deberán ser inéditos o, en su caso, contar con la debida autorización en caso de obras preexistentes; acreditar la titularidad de los derechos de autor o la correspondiente cesión de derechos; y cumplir con los requisitos técnicos y de contenido explicitados en el manual de postulación. Los proyectos que opten a esta convocatoria deberán desarrollarse con un enfoque pedagógico innovador y estar alineados con los valores institucionales de la FAD. Se priorizará la relevancia académica y la capacidad de generar impacto en el ámbito educativo de la Facultad y la comunidad en general.

Los proyectos presentados serán evaluados por un comité designado por el Laboratorio de Medios compuesto por especialistas en producción audiovisual, tecnología y pedagogía, el cual aplicará criterios que incluyen el valor académico y la pertinencia disciplinar de la propuesta, el grado de innovación pedagógica y comunicacional, la viabilidad técnica y la adecuación a los recursos disponibles en el Laboratorio de Medios. También se considerará la optimización del contenido para plataformas digitales y su potencial para audiencias en YouTube, así como la participación en el **Taller sobre experiencias pedagógicas en YouTube**. El proceso de selección procurará garantizar una representación **heterogénea** de propuestas provenientes de **distintos grupos de carreras** de la FAD.

Los proyectos seleccionados contarán con el acompañamiento técnico del Área de Virtualidad. El acceso al equipamiento y a los recursos necesarios estará sujeto a disponibilidad y deberá coordinarse previamente. Las instancias de planificación, guionado y pre-producción de las propuestas se llevarán a cabo a contra-cuatrimestre de las instancias de producción y publicación de los contenidos. Tanto las estrategias de publicación como las fechas puntuales de estreno de cada producto serán acordadas en conjunto con los equipos de cada proyecto seleccionado.

4. Derechos y responsabilidades

En cuanto a los derechos y responsabilidades, los equipos deberán firmar acuerdos de cesión de derechos de imagen antes de iniciar las grabaciones. Al presentar su

postulación, los participantes aceptan la cesión no exclusiva de los derechos de uso y difusión de los contenidos generados. La propiedad intelectual de los conocimientos utilizados o generados será compartida entre los autores y la Facultad de Artes y Diseño.

Como parte de los beneficios previstos para los equipos seleccionados, se ofrecerá acceso prioritario al Laboratorio de Medios, lo que permitirá una mejor planificación y ejecución de las etapas de producción. Además, se pondrán a disposición plantillas y formatos prediseñados que facilitarán la elaboración de los contenidos audiovisuales, optimizando tiempos y recursos. Los equipos contarán también con el asesoramiento permanente del equipo técnico-pedagógico del Área de Virtualidad, lo que garantizará un acompañamiento integral desde la concepción hasta la finalización del proyecto. Asimismo, los materiales producidos serán incorporados al catálogo de recursos institucionales certificados por competencias digitales, lo que les otorgará un reconocimiento formal dentro del ecosistema académico de la Facultad.

5. Interpretación y casos no previstos

Cualquier circunstancia no contemplada en las presentes bases y condiciones será resuelta por el comité designado por el Laboratorio de Medios en conjunto con la Secretaría Académica de la Facultad de Artes y Diseño, cuyo fallo será inapelable. En caso de cambios en los plazos o condiciones, el comité podrá modificar los lineamientos establecidos, garantizando la transparencia y la equidad en el proceso.

6. Publicación y difusión

Finalmente, los contenidos producidos serán publicados en el canal oficial de YouTube de la FAD. Estos materiales podrán ser adaptados a otros formatos, como YouTube Shorts o YouTube Music, y se promoverá su difusión a través de redes sociales y plataformas institucionales, siempre que la agenda de comunicación institucional y de redes sociales de la Facultad de Artes y Diseño así lo permita.

Opcionalmente y de existir los canales, las acciones de publicación en YouTube podrán conformar estrategias colaborativas entre cuentas de los equipos docentes y la cuenta oficial @FAD_UNCUYO. Se espera que los contenidos publicados a su vez sean embebidos dentro de las aulas virtuales Moodle disponibles virtual.fad.uncu.edu.ar

Anexo 2 | Taller sobre experiencias pedagógicas en YouTube

En un contexto educativo atravesado por nuevas formas de comunicación y consumo cultural, YouTube se consolida como una plataforma clave para la creación y circulación de contenidos significativos. Este taller propone un acercamiento pedagógico y creativo al universo de los youtubers, explorando cómo sus lenguajes, formatos y narrativas pueden ser aprovechados en el ámbito educativo para potenciar la expresión, la participación y el pensamiento crítico.

A través de una propuesta teórico-práctica, se busca acompañar a los y las participantes en el proceso de conceptualización, guionado y preproducción de contenidos audiovisuales educativos. El taller se plantea como un espacio de nivelación, intercambio y experimentación, que brinda herramientas concretas para transformar ideas pedagógicas en proyectos audiovisuales viables, con identidad propia y sentido didáctico.

Objetivos del Taller

- Comprender el potencial pedagógico de YouTube como medio de comunicación, interacción y aprendizaje.
- Explorar el proceso de creación de contenido audiovisual: desde la idea, pasando por la conceptualización hasta la publicación.
- Desarrollar habilidades básicas de guionado y preproducción para proyectos educativos en video.
- Reflexionar sobre la identidad digital, la marca personal y la ética en la creación de contenidos.

Destinatarios/as

El taller estará destinado a docentes y adscriptos de la Facultad de Artes y Diseño.

Módulos del Taller

1. YouTube en el Aula: Breve historia y evolución de YouTube. ¿Qué es un youtuber? Tipologías: booktubers, gamers, divulgadores, etc.
2. Casos educativos: Derivando, Experimentos Caseros, Vanfunfun. YouTube como canal de aprendizaje informal y formal.

3. Narrativas Digitales y Lenguajes Audiovisuales: Diferencias entre lenguaje televisivo y lenguaje YouTube. El rol de la autenticidad y la cercanía. Formatos: tutoriales, videoblogs, entrevistas, storytelling. Análisis de ejemplos reales.
4. Preproducción: De la Idea al Guión ¿Qué quiero comunicar? ¿A quién? Estructura básica de un guión audiovisual. Técnicas de escritura para YouTube: claridad, ritmo, tono. Herramientas para guionar: plantillas, apps, storyboards.

Actividades Prácticas

- Análisis de un canal educativo y material de referencia.
- Escritura de un guión breve (1-2 minutos).
- Grabación de un video educativo corto.
- Rúbrica de evaluación colaborativa.

Materiales de Apoyo

- Aula Moodle como complemento virtual.
- Guías de YouTube para educadores.
- Plantillas de guión y storyboard.
- Listado de canales educativos recomendados.

Carga horaria y modalidad de acreditación

El taller tiene una carga horaria total de **12 horas reloj**, distribuidas en dos modalidades complementarias:

- 6 horas presenciales, organizadas en 2 jornadas de 3 horas cada una, con actividades teórico-prácticas, análisis de casos y trabajo colaborativo.
- 6 horas virtuales, destinadas a la realización de actividades asincrónicas, lectura de materiales, elaboración de guiones y planificación de propuestas audiovisuales.

La acreditación del taller se otorga a quienes cumplan con la asistencia a ambas jornadas presenciales y entreguen las actividades requeridas en el entorno virtual, incluyendo al menos un guión o esquema de preproducción desarrollado durante el proceso formativo.