

Ficha - Propuesta de Seminario de Grado 2020

Profesor responsable	Victor Fajnzylber Reyes
Nombre del seminario	NARRATIVAS AUDIOVISUALES Y REALIDAD VIRTUAL
Palabras Clave	Cine, Realidad virtual, Inmersión, Percepción.
Descripción general del Seminario (no más 500 palabras) Considerar: enfoques teóricos y metodológicos que se trabajarán. Línea de investigación a la que se adscribe. Indicar si el seminario se relaciona con proyectos de investigación en curso o finalizados.	<p>=> Enfoque:</p> <p>Con un enfoque de investigación interdisciplinaria y experimental, el seminario se centrará en estudiar la realidad virtual aplicada a diferentes disciplinas, con énfasis en la comprensión de las narrativas utilizadas.</p> <p>1. NARRATIVA: Estudiaremos los saberes más recientes en el estudio de la percepción audiovisual en realidad virtual, pasando de una comprensión teórica de los últimos hallazgos en este campo a un estudio práctica de obras audiovisuales en realidad virtual en términos de su narrativa audiovisual.</p> <p>2. EXHIBICIÓN: Estudiaremos la circulación de obras de realidad virtual en términos de sus diferentes utilizaciones (periodismo inmersivo, videojuegos, videoclip, películas, entrenamiento, etc.) ¿Qué narrativas son utilizadas para fines expositivos en museos y qué diferencia estas obras de las piezas cinematográficas en realidad virtual?</p> <p>=> Línea: investigación en cine y tecnologías inmersivas.</p> <p>=> Proyecto en curso: este seminario se relaciona con el proyecto denominado "Darwin en Chile", impulsado por la Rectoría de la Universidad de Chile, cuya finalidad es la investigación, concepción, producción y exhibición de obras de realidad virtual con fines de difusión cultural.</p>
Temas posibles de Investigación Considerar: n de proyectos a guiar dentro del seminario, y estudiantes por grupo.	<p>=> Temas vinculados en el seminario:</p> <p>1. NARRATIVA: Estudio de la narrativa audiovisual en realidad virtual: análisis de particularidades narrativas, visuales, sonoras y tecnológicas de este formato;</p>

	<p>2. EXHIBICIÓN: Estudio de la experiencia del usuario de realidad virtual, en correlación con el análisis de los contenidos expuestos.</p> <p>=> Proyectos/estudiantes:</p> <p>Se aceptará un máximo de 6 estudiantes para desarrollar un proyecto pertinente a las temáticas del seminario. Máximo total de 12 estudiantes en el seminario.</p> <p>Se valorará positivamente la curiosidad por diversas áreas del conocimiento, el interés por la creación audiovisual y el conocimiento del inglés en lectura, la disciplina y la regularidad.</p>
<p>Descripción del (los) enfoque (s) metodológico (s) a trabajar</p>	<p>=> Metodología:</p> <p>Los estudiantes podrán conocer ejemplos concretos de cómo se diferencia el cine convencional de las películas de realidad virtual, en sus aspectos narrativos y de exhibición. Se estudiarán métodos empleados en el análisis de la recepción individual y colectiva de obras audiovisuales en realidad virtual.</p> <p>El seminario combinará el estudio de fuentes bibliográficas y referencias filmográficas, con actividades prácticas de análisis experimental de obras audiovisuales en realidad virtual.</p>
<p>Máximo de estudiantes a inscribir (mínimo 4 y máximo 25)</p>	<p>=>Mínimo: 6 estudiantes (1 grupo).</p> <p>=>Máximo: 12 estudiantes (2 grupos).</p>
<p>Bibliografía obligatoria común (no más de 5 textos)</p>	<p>Vroomen, J. and De Gedler, B. 2000. <i>Sound enhances visual perception: Cross-modal effects on auditory organization on vision</i>. J. Exper. Psych.: Human Percept. Perf. 26, 5, 1583–1590.</p> <p>S, Louchart y R, Aylett (2003) <i>Towards a narrative theory of virtual reality</i> . Universidad de Salford.</p> <p>B, Fitter. (2015) <i>VR and the death of the screen plane</i>. Trabajo presentado en 3D Imaging (IC3D), 2015 International Conference.</p> <p>R. Wages, B. Grutzmacher y S. Conrad. (2004) <i>Learning from the movie industry: Adapting production process for storytelling in VR</i>. Universidad de Cologne/Sankt Augustin.</p>