**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:**

**“Desafíos educativos y comunicacionales para la inclusión social, cultural y digital”(dirigido por Adriana Imperatore), integrante del Programa Tecnologías digitales, educación y comunicación. Perspectivas discursivas, sociales y culturales, dirigido por Alfredo Alfonso**

**Charla y taller de tecnologías inmersivas: Realidad Virtual, Realidad Aumentada y Video 360**

**Docentes y realizadores: José Celestino Campusano, Martiniano Caballieri, Martín Rabaglia, Ramiro Álvarez**

**Charla abierta: martes 6 de noviembre de 16 a 18 hs. Salón Auditorio**

**Apertura a cargo de: Rector Alejandro Villar**

**Presentación a cargo de: Marina Gergich y Adriana Imperatore**

La charla se desarrollará bajo la experiencia formativa del documental 360 “Bolivia Profunda” (2017), el largometraje 360 rodado en EEUU “Brooklyn Experience” (2017), “En Los Ojos De Verónica” (2018) y “La Secta Del Gatillo” (2018). Los asistentes verán todo el proceso de elaboración para este tipo de contenidos, haremos visibles los inmensos desafíos que nos encontramos en cada una de las áreas de trabajo y analizaremos las características propias del lenguaje inmersivo a nivel narrativo y audiovisual. Si bien la Realidad Aumentada no es un término nuevo, ahora existen herramientas y plataformas sorprendentes que  permiten un nuevo enfoque a creación de contenidos. ¿Qué hacemos con eso? Veremos sus límites, evolución e historia para comprender el nuevo alcance de la realidad aumentada y cómo amplificar la creación de otros contenidos. El sonido tiene una función esencial para contemplar experiencias inmersivas, es por eso que le dedicaremos parte del encuentro a distinguir los recursos y las herramientas disponibles para poder crear un diseño sonoro 3D.

**Cierre a cargo de:**Diego Romero Mascaró

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Taller de tecnologías inmersivas: Miércoles 7 de noviembre de 13 a 18 hs. Aula 51**

**Apertura a cargo de:** Eliana Bustamante

**Presentación a cargo de:** Marina Gergich y Pablo Baumann

**Objetivos**

Este taller se propone que los participantes puedan:

* Comprender las características y posibilidades que las tecnologías inmersivas abren a sus respectivos campos disciplinares y de desempeño profesional.
* Conocer y reflexionar acerca del impacto que tienen en la teoría y el lenguaje audiovisual, así como en las técnicas y condiciones de producción.
* Desarrollar capacidades y habilidades para el diseño, la realización de experiencias inmersivas empleando y combinando distintas tecnologías inmersivas: Realidad Virtual, Realidad Aumentada y Video 360°.

**Contenidos**

1. Historia de las tecnologías inmersivas en el audiovisual: dispositivos 3D: estereoscopio, cinemascope, cine 3d, etc.
2. Principales características de la realidad virtual y la realidad aumentada.
3. Principios de la imagen, el sonido y el video en 360°. Ejemplos: Google Street, distintos filmes en 360°. Condiciones técnicas para la producción. Características técnicas y configuraciones de las cámaras.
4. El sonido 360°. Características y condiciones de producción. Micrófonos 360°. Distintas alternativas y configuraciones.
5. Iniciación en el entorno de las tecnologías de Realidad Aumentada y su aplicación en diferentes ámbitos.

**Teoría**

* Marco teórico de introducción a la temática. Historia de la tecnología y nuestra experimentación en el cine.
* Introducción al equipamiento y uso de tecnologías inmersivas tanto en el campo sonoro como el visual.
* Revisión de ejemplos basados en nuestro trabajo en diferentes producciones en los últimos años.
* Reflexión sobre el potencial y posibles aplicaciones de esta tecnología e invitación a pensar en un proyecto inmersivo según el ámbito de cada uno de los asistentes.

**AR (Realidad Aumentada)**

* Se dará a conocer la historia y una visión general del estado de distintas herramientas que permiten la construcción de experiencias web en AR.

**Práctica**

**AR / VR (Realidad aumentada y Realidad Virtual)**

* Los asistentes podrán comenzar a diseñar y crear sus propios proyectos, traspasar los conocimientos adquiridos y llevarlos a la práctica a través del diseño y prototipado en Realidad Aumentada.
* Exploración práctica para el diseño y realización de experiencias inmersivas integrales, registrando un video 360° en base a las historias planteadas por los asistentes.

**Propuesta Didáctica:**

Se trata de un encuentro presencial donde se abordará el contenido teórico en base a experiencias de trabajo de los oradores, sobre tecnologías  inmersivas (VR, AR, sonido y video 360) con un enfoque narrativo. Una parte práctica de realización audiovisual inmersiva en base a las ideas aportadas por los asistentes con el objetivo de generar proyectos de carácter colaborativos y multidisciplinarios entre los asistentes (AR y Video 360).