

VIGILADO MINEDUCACIÓN

Universidad
CATÓLICA
de Pereira

Facultad de
Arquitectura
y Diseño

Diseño Audiovisual

por ciclos propedéuticos

Facultad de Arquitectura y Diseño

Yaffa Nahir I. Gómez B.

Javier Alfonso López M.



A close-up photograph of a DJ's hands on a mixing console. The DJ is wearing a red and black beanie. The background is filled with colorful bokeh lights in shades of purple, blue, and yellow. The DJ's hands are positioned over various knobs and sliders on the mixer.

>AV
Diseño AudioVisual

Contexto

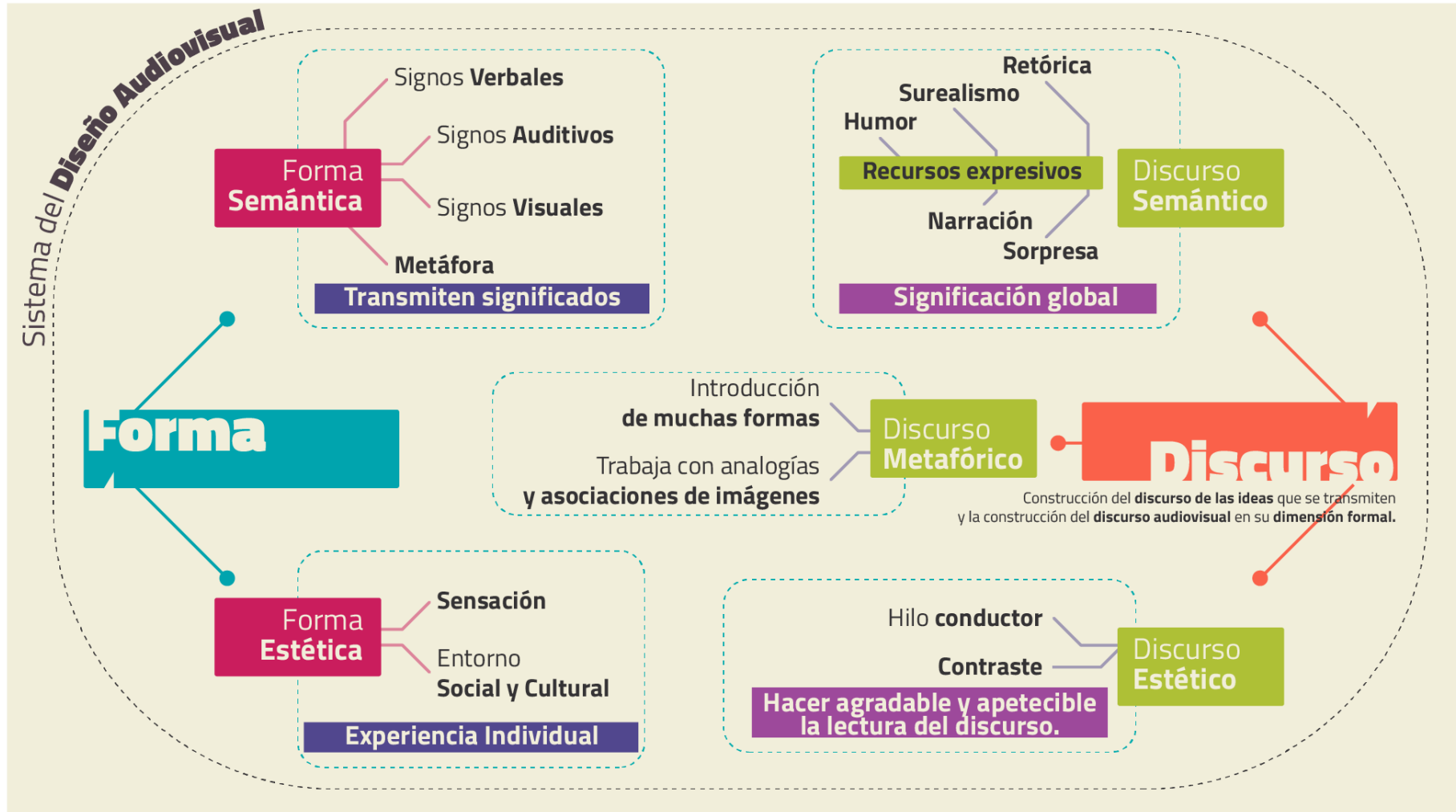
- Impulso de las actividades de economía naranja
- Necesidades de la industrial local del Eje Cafetero
- Reflexiones institucionales frente a los desafíos de la educación superior
- Seguimiento a las tendencias de diseño y de los cambios de la disciplina
- Realidad de empleabilidad de los jóvenes
- Exploración de los ciclos propedéuticos



El Diseño Audiovisual



El **Diseño Audiovisual** es la más joven de las disciplinas del diseño. Nació con el cine, se desarrolló con la televisión y alcanzó su plenitud con la informática. Es un medio creativo que ha crecido y se está desarrollando al amparo de los grandes medios masivos, pues su objetivo es buscar soluciones a problemas audiovisuales que utilizan la imagen y el sonido como forma natural de transmisión de contenidos.



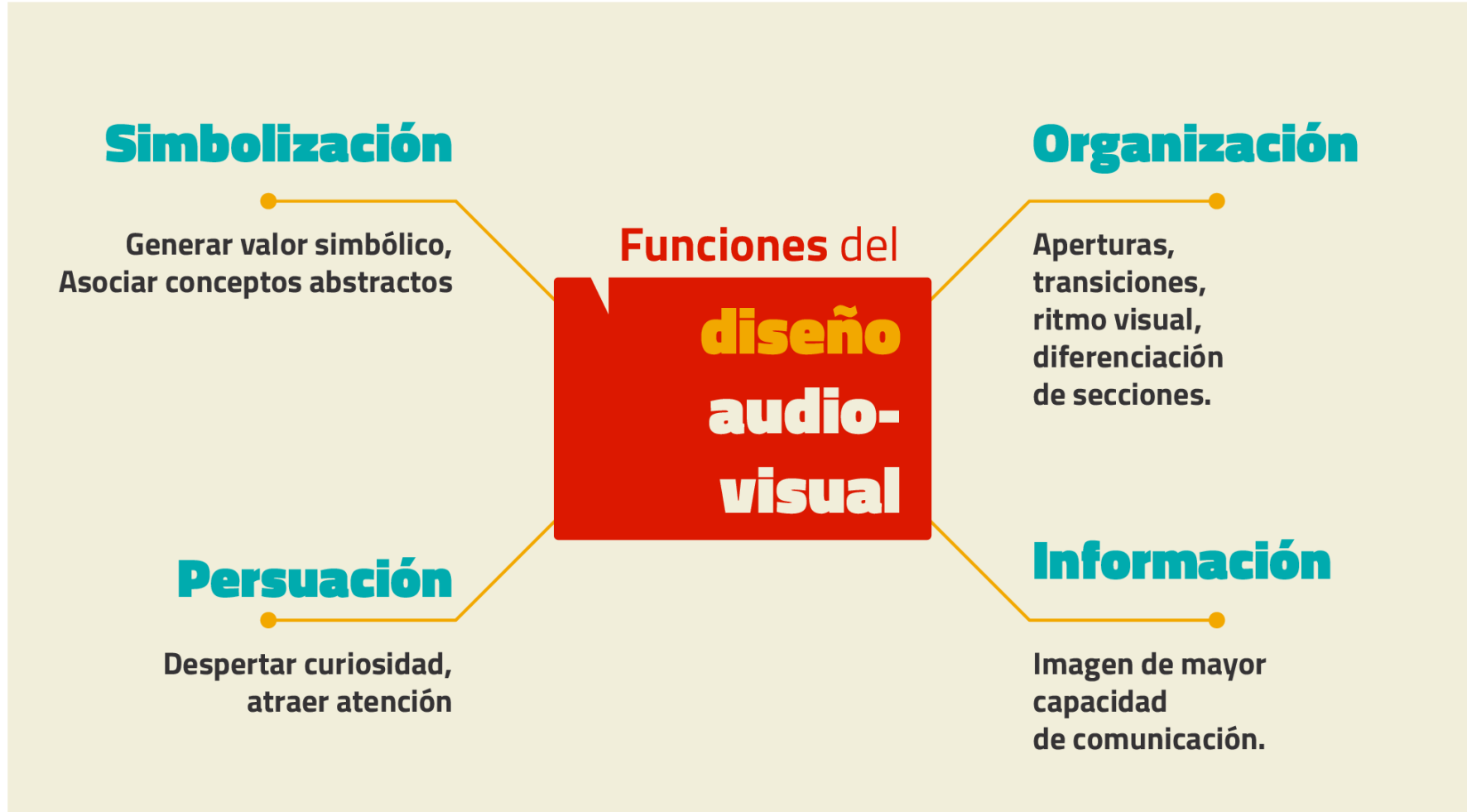
El Diseño Audiovisual es un sistema de comunicación, forma parte del lenguaje a través de códigos simbólicos, tanto visuales, auditivos como verbales, los cuales se convierten en estímulos para las personas. Su principal función es resolver problemas comunicativos.

Forma del
**diseño
audio-
visual**
Como
unidad
discursiva

- **Espacio**
- **Tiempo**
- **Movimiento**
- **Imagen** - *(Color, Luz, Tipografía)*
- **Animación**
- **Representaciones 3D**

La forma sustancial del Diseño Audiovisual acude primordialmente a la imagen y al sonido, en el marco del tiempo, el movimiento, la tipografía, el color y la luz, el espacio y a la animación.





Plan general de estudios

El currículo del programa en Profesional Universitario en Diseño Audiovisual **desarrolla el diseño y la producción de la imagen y del sonido (dirigido a diferentes campos de desempeño), el servicio, la comunicación, la experiencia, la estrategia, el emprendimiento y la gestión empresarial.**



Plan general de estudios

El plan de estudios de **Diseño Audiovisual** está proyectado bajo la **Ley 749 de 2002** por la cual se organiza el servicio público de la educación superior en las modalidades de formación técnica profesional y tecnológica; el **decreto 1075 de 2015** por medio del cual se expide el decreto único reglamentario del sector educación y de las directrices institucionales de la Universidad Católica de Pereira. Es así como establecen **3 niveles o ciclos propedéuticos**, los cuales se desarrollan durante los **9 semestres** de duración del programa y cuentan con una distribución tanto en tiempo, como en créditos, acorde a lo establecido por el mencionado Decreto.

Para responder al propósito, al objeto de estudio y a los principios de formación, el programa de **Diseño Audiovisual** se ha formulado tres Ciclos Propedéuticos. Estos se comprenden como etapas graduales dentro del proceso formativo del estudiante.

- El primer nivel es el de **Técnica Profesional en Video, Disc Jockey y Sonido**.
- El segundo **Tecnología en Producción de Imagen y Sonido** y
- el tercero de **Profesional Universitario en Diseño Audiovisual**.



Relación de créditos por niveles. Plan curricular

Nivel	No. de créditos por fase	Porcentaje de la fase
Nivel Técnico Profesional 4 semestres	72	44,44%
Nivel Tecnológico 6 semestres (110 cr)	38	23,45%
Nivel Profesional 9 semestres	52	32,09%
	162	100%

Relación de créditos por niveles.



Objeto de estudio

En el programa **Profesional Universitario en Diseño Audiovisual** de la Universidad Católica de Pereira, se estudia la relación entre el **ser humano** y los **conceptos de imagen y sonido**, reconociendo oportunidades de crecimiento profesional en su contexto inmediato, **a través de los procesos de pre-producción, producción y post-producción audiovisual y desde la habilidad para plantear estrategias creativas e innovadoras en logística de eventos; con carácter emprendedor y con impacto social**, para mejorar las condiciones del medio de la industrias creativas, culturales y del entretenimiento; además de la calidad de vida de las personas a través de su esparcimiento y diversión.



Campos de desempeño



**Productor de material audiovisual
para diferentes tipos de eventos,
musicales, conciertos, shows.
Bit jockey y Disc jockey.
Teatro, cine.**



**Diseñador en la configuración y operación de productos audiovisuales.
Pantallas, tablets, dispositivos táctiles, proyectores. Amplificadores.**



**Supervisor de procesos de
montajes de video y
sonido.**

Montaje de escenarios.

Video Mapping.





**Diseñador de planes de trabajo
sobre procesos sonoros y visuales
en espacios previamente
acondicionados.
Director artístico.
Asesor creativo.**



**Productor de contenido multimedia,
material interactivo.**



**Pre-producción, producción, post-
producción, edición y montaje de
eventos musicales y audiovisuales**

**Coordinador en la logística de eventos.
Gestión de personal. Staff.
Montaje escenográfico.**



Componentes de formación.

Son **7 los componentes de formación**, distribuidos a lo largo del programa:

- Componente **Proyectual** e Investigativo,
- Componente **Tecnológico** compuesto por dos líneas específicas profesionales a saber: imagen y sonido.
- Componente de **Logística y Gestión**,
- Componente de **Ciencias Básicas**,
- Componente **Teórico**,
- Componente de **Electivas** y
- Componente **Institucional**.

Todos dispuestos de tal manera que aumentan su complejidad formativa a medida que se ubican en cada ciclo o nivel propedéutico.

Las competencias de cada nivel guardan armonía y coherencia con los elementos que forman parte del plan de estudios, tanto a nivel ascendente como descendente.

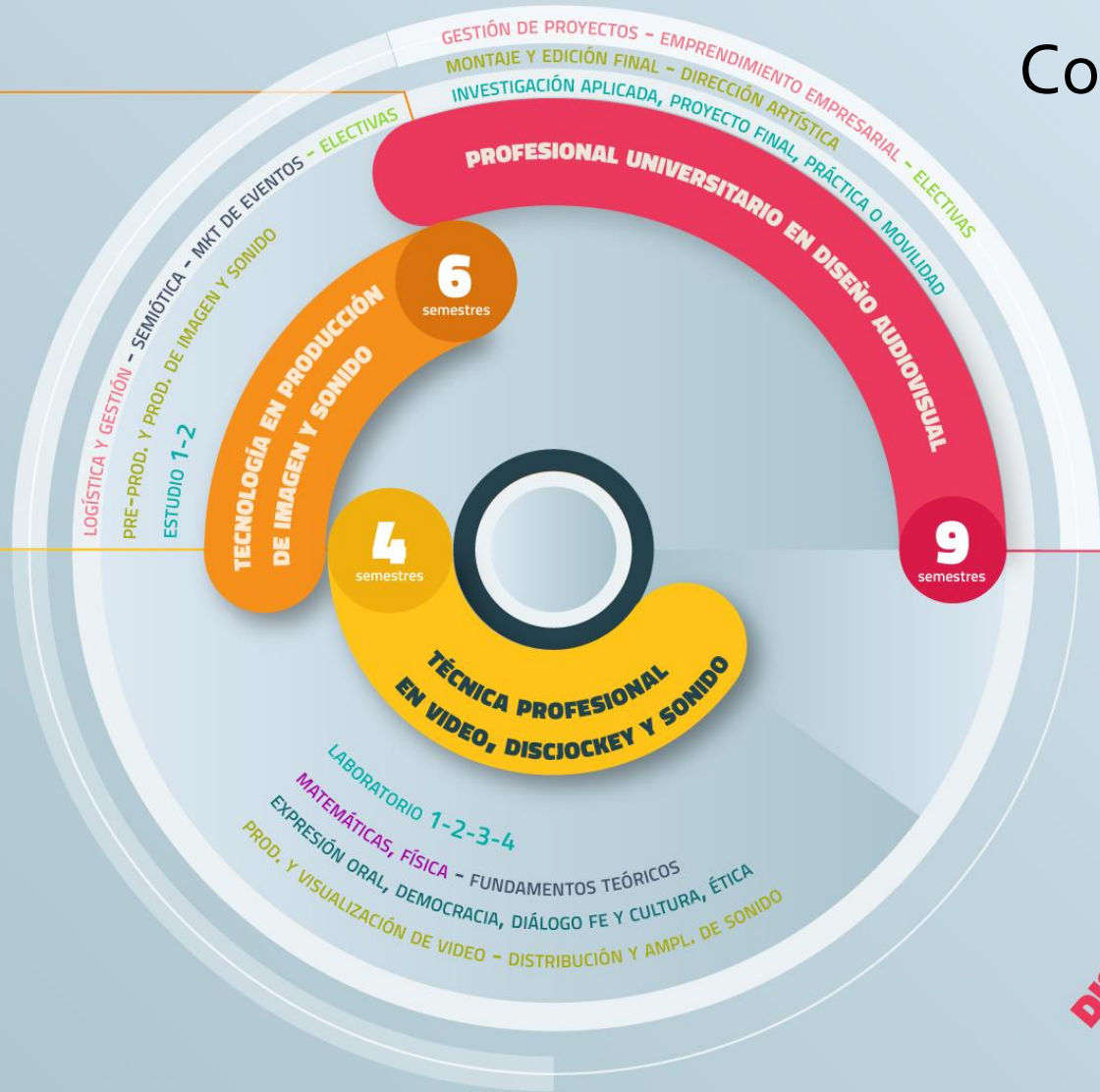


TPIS

TPVDJS

COMPONENTES

- PROYECTUAL E INVESTIGATIVO
- TECNOLÓGICO IMAGEN - SONIDO
- LOGÍSTICA Y GESTIÓN
- CIENCIAS BÁSICAS
- TEÓRICO
- ELECTIVAS
- INSTITUCIONAL



Componentes de formación.

DAV

DISEÑO AUDIOVISUAL



Propósitos de formación de la Técnica Profesional en Video, Disc Jockey y Sonido.

- “Ser apoyo en la formación de Técnicos Profesionales en Video, Disc Jockey y Sonido con espíritu emprendedor y un enfoque autónomo como Disc jockey; un profesional capaz de **llevar a cabo amplificación sonora, distribución lumínica y montaje escenográfico, así como contribuir a la producción de videos y propuestas musicales, para la industria creativa, cultural y del entretenimiento**, que respondan a las expectativas de una comunidad o grupo humano, enmarcado en un contexto económico, tecnológico y social, viable y sostenible, en mejora de la calidad de vida de las personas”.

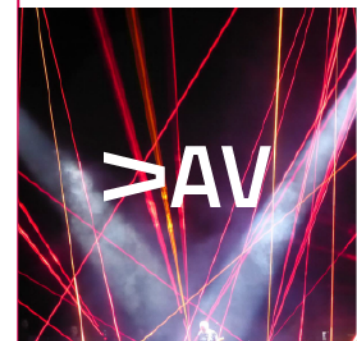


Propósitos de formación. Ética y emprendimiento.

- Se hace urgente actuar de inmediato frente a situaciones de corrupción e ilegalidad, que no hacen otra cosa que ahondar las problemáticas del país. Y qué mejor que demostrar desde el contexto que envuelve al Técnico Profesional en Video, Disc Jockey y Sonido, una concepción ética y legal.
- Se considera que el desarrollo del espíritu emprendedor y autónomo es fundamental en el modelo curricular, ya que este produce innumerables beneficios sociales como el fomento al crecimiento económico, el aumento de la productividad y el desarrollo.



		TÉCNICA PROFESIONAL EN VIDEO, DISC JOCKEY Y SONIDO											
COMPONENTES		1			2			3			4		
* COMPONENTES PROPEDEÚTICOS	PROYECTUAL E INVESTIGATIVO *	LABORATORIO 1			LABORTORIO 2			LABORATORIO 3 / PRÁCTICA O MOVILIDAD			LABORATORIO 4 / PROYECTO FINAL		
		EXPERIMENTACIÓN VISUAL Y SONORA			LENGUAJES VISUALES Y SONOROS			EXPERIENCIAS VISUALES Y SONORAS			CREACIÓN VISUAL Y SONORA		
		8	8	5	8	8	5	8	8	5	8	8	5
	TECNOLÓGICO - IMAGEN *	IMAGEN, FOTOGRAFÍA Y VIDEO			GUIONES AUDIOVISUALES STORY BOARD			EDICIÓN AUDIOVISUAL			PRODUCCIÓN Y VISUALIZACIÓN DE VIDEO		
		3	6	3	3	6	3	3	6	3	3	6	3
	TECNOLÓGICO - SONIDO *	DISCOGRAFÍA Y GÉNEROS MUSICALES			MANEJO DE CONSOLAS			MEZCLAS DIGITALES DE SONIDO			DISTRIBUCIÓN Y AMPLIFICACIÓN DE SONIDO		
		3	6	3	3	6	3	3	6	3	3	6	3
	LOGÍSTICA	IMAGEN PERSONAL			MANEJO DE ESCENARIO Y PÚBLICO			GESTIÓN DE PERSONAL. STAFF			MONTAJE ESCENOGRÁFICO E ILUMINACIÓN		
GESTIÓN	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	
CIENCIAS BÁSICAS	MATEMÁTICAS			FÍSICA			FUNDAMENTOS TEÓRICOS			TEORÍA DE LA PERCEPCIÓN			
TEÓRICO	BÁSICA			ÓPTICA Y ACÚSTICA			BIT J Y DJ						
ELECTIVAS	3	6	3	3	6	3	3	6	3	3	6	3	
INTITUCIONAL	EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA			DEMOCRACIA Y CIUDADANÍA			DIÁLOGO, FE Y CULTURA			ÉTICA			
	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	
	HP	HA	CR	HP	HA	CR	HP	HA	CR	HP	HA	CR	
	23	32	18	23	32	18	23	32	18	23	32	18	

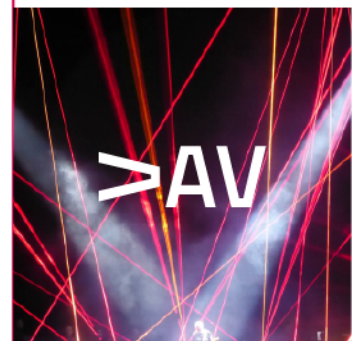


Propósitos de formación de la Tecnología en Producción de Imagen y Sonido..

- “Ser apoyo en la formación de **Tecnólogos en Producción de Imagen y Sonido** proactivos con espíritu emprendedor y un enfoque autónomo; como profesionales **capaces desarrollar e implementar proyectos en la producción de imágenes y sonidos para la industria creativa, cultural y del entretenimiento**, que respondan a las expectativas de una comunidad o grupo humano, enmarcado en un contexto económico, tecnológico y social, viable y sostenible, en mejora de la calidad de vida de las personas”.



		TÉCNICO PROFESIONAL EN VIDEO, DISC JOCKEY Y SONIDO												TECNOLOGÍA EN PRODUCCIÓN DE IMAGEN Y SONIDO					
COMPONENTES		1			2			3			4			5			6		
* COMPONENTES PROPEDEÚTICOS	PROYECTUAL E INVESTIGATIVO *	LABORATORIO 1			LABORATORIO 2			LABORATORIO 3 / PRÁCTICA O MOVILIDAD			LABORATORIO 4 / PROYECTO FINAL			ESTUDIO 1 / PRÁCTICA O MOVILIDAD			ESTUDIO 2 / PROYECTO FINAL		
		EXPERIMENTACIÓN VISUAL Y SONORA			LENGUAJES VISUALES Y SONOROS			EXPERIENCIAS VISUALES Y SONORAS			CREACIÓN VISUAL Y SONORA			IMAGEN Y SONIDO			IMAGEN Y SONIDO		
		8	8	5	8	8	5	8	8	5	8	8	5	8	8	5	8	8	5
	TECNOLÓGICO - IMAGEN *	IMAGEN, FOTOGRAFÍA Y VIDEO			GUIONES AUDIOVISUALES STORY BOARD			EDICIÓN AUDIOVISUAL			PRODUCCIÓN Y VISUALIZACIÓN DE VIDEO			PRE-PRODUCCIÓN DE IMAGEN			PRODUCCIÓN DE IMAGEN		
		3	6	3	3	6	3	3	6	3	3	6	3	3	6	3	3	6	3
	TECNOLÓGICO - SONIDO *	DISCOGRAFÍA Y GÉNEROS MUSICALES			MANEJO DE CONSOLAS			MEZCLAS DIGITALES DE SONIDO			DISTRIBUCIÓN Y AMPLIFICACIÓN DE SONIDO			PRE-PRODUCCIÓN DE SONIDO			PRODUCCIÓN DE SONIDO		
		3	6	3	3	6	3	3	6	3	3	6	3	3	6	3	3	6	3
	LOGÍSTICA	IMAGEN PERSONAL			MANEJO DE ESCENARIO Y PÚBLICO			GESTION DE PERSONAL. STAFF			MONTAJE ESCENOGRAFICO E ILUMINACIÓN			MANEJO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS			PUESTA EN ESCENA		
GESTIÓN	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	
CIENCIAS BÁSICAS	MATEMÁTICAS			FÍSICA			FUNDAMENTOS TEÓRICOS			TEORÍA DE LA PERCEPCIÓN			SEMIÓTICA			MARKETING DE EVENTOS			
TEÓRICO	BÁSICA			ÓPTICA Y ACÚSTICA			BIT J Y DJ												
ELECTIVAS	3	6	3	3	6	3	3	6	3	3	6	3	3	6	3	3	6	3	
INTITUCIONAL	EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA			DEMOCRACIA Y CIUDADANÍA			DIÁLOGO, FE Y CULTURA			ÉTICA			ELECTIVA 4			ELECTIVA 5			
	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	3	6	3	3	6	3	
	HP	HA	CR	HP	HA	CR	HP	HA	CR	HP	HA	CR	HP	HA	CR	HP	HA	CR	
	23	32	18	23	32	18	23	32	18	23	32	18	24	34	19	24	34	19	
72												38							
110																			



Relación créditos por componentes. Plan curricular

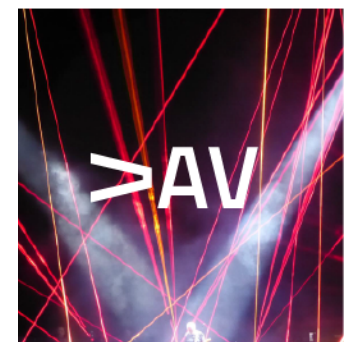
Componente	No. de créditos por componente	Porcentaje del componente
Proyectual e investigativo	49	30,24%
Tecnológico (imagen y sonido)	47	29,01%
Logística y gestión	16	9,87%
Básicas	6	3,7%
Teórico	12	7,40%
Electivas	24	14,81%
Institucional	8	4,93%
	162	100%

Relación de créditos por componentes plan curricular.



* COMPONENTES PROPEDEÚTICOS

COMPONENTES	TÉCNICA PROFESIONAL EN VIDEO, DISC JOCKEY Y SONIDO				TECNÓLOGIA EN PRODUCCIÓN DE IMAGEN Y SONIDO		PROFESIONAL UNIVERSITARIO EN DISEÑO AUDIOVISUAL		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
PROYECTUAL E INVESTIGATIVO *	LABORATORIO 1 EXPERIMENTACIÓN VISUAL Y SONORA 8 8 5	LABORTORIO 2 LENGUAJES VISUALES Y SONOROS 8 8 5	LABORATORIO 3 / PRÁCTICA O MOVILIDAD EXPERIENCIAS VISUALES Y SONORAS 8 8 5	LABORATORIO 4 / PROYECTO FINAL CREACIÓN VISUAL Y SONORA 8 8 5	ESTUDIO 1 / PRÁCTICA O MOVILIDAD IMAGEN Y SONIDO 8 8 5	ESTUDIO 2 / PROYECTO FINAL IMAGEN Y SONIDO 8 8 5	INVESTIGACIÓN APLICADA 8 8 5	PROYECTO FINAL O SEMINARIO DE GRADO 8 8 5	PRÁCTICA O MOVILIDAD ACADÉMICA 1 19 9
TECNOLÓGICO - IMAGEN *	IMAGEN, FOTOGRAFÍA Y VIDEO 3 6 3	GUIONES AUDIOVISUALES STORY BOARD 3 6 3	EDICIÓN AUDIOVISUAL 3 6 3	PRODUCCIÓN Y VISUALIZACIÓN DE VIDEO 3 6 3	PRE-PRODUCCIÓN DE IMAGEN 3 6 3	PRODUCCIÓN DE IMAGEN 3 6 3	MONTAJE Y EDICIÓN FINAL 8 8 5	DIRECCIÓN ARTÍSTICA 3 6 3	
TECNOLÓGICO - SONIDO *	DISCOGRAFÍA Y GÉNEROS MUSICALES 3 6 3	MANEJO DE CONSOLAS 3 6 3	MEZCLAS DIGITALES DE SONIDO 3 6 3	DISTRIBUCIÓN Y AMPLIFICACIÓN DE SONIDO 3 6 3	PRE-PRODUCCIÓN DE SONIDO 3 6 3	PRODUCCIÓN DE SONIDO 3 6 3		LEGISLACION Y NORMATIVA 3 6 3	
LOGÍSTICA	IMAGEN PERSONAL 4 2 2	MANEJO DE ESCENARIO Y PÚBLICO 4 2 2	GESTIÓN DE PERSONAL. STAFF 4 2 2	MONTAJE ESCENOGRAFICO E ILUMINACIÓN 4 2 2	MANEJO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS 4 2 2	PUESTA EN ESCENA 4 2 2	GESTIÓN DE PROYECTOS 4 2 2	EMPRENDIMEIN TO EMPRESARIAL 4 2 2	
GESTIÓN									
CIENCIAS BÁSICAS	MATEMÁTICAS BÁSICA 3 6 3	FÍSICA ÓPTICA Y ACÚSTICA 3 6 3	FUNDAMENTOS TEÓRICOS BIT J Y DJ 3 6 3	TEORÍA DE LA PERCEPCIÓN 3 6 3	SEMIÓTICA 3 6 3	MARKETING DE EVENTOS 3 6 3	ELECTIVA 1 3 6 3	ELECTIVA 2 3 6 3	ELECTIVA 3 3 6 3
TEÓRICO									
ELECTIVAS									
INTITUCIONAL	EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA 2 4 2	DEMOCRACIA Y CIUDADANÍA 2 4 2	DIÁLOGO FE Y CULTURA 2 4 2	ÉTICA 2 4 2	ELECTIVA 4 3 6 3	ELECTIVA 5 3 6 3	ELECTIVA 6 3 6 3	ELECTIVA 7 3 6 3	ELECTIVA 8 3 6 3
	HP HA CR 23 32 18	HP HA CR 23 32 18	HP HA CR 23 32 18	HP HA CR 23 32 18	HP HA CR 24 34 19	HP HA CR 24 34 19	HP HA CR 26 30 18	HP HA CR 24 34 19	HP HA CR 7 31 15
	72				38		52		
	110								
	162								





>AV
Diseño AudioVisual