Programa de Diseño Audiovisual por ciclos propedéuticos

Programa de Diseño Audiovisual por ciclos propedéuticos de la Universidad Católica de Pereira

Resumen

En este artículo se presenta el nuevo programa de diseño audiovisual por ciclos propedéuticos de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Católica de Pereira. En primer lugar, se expone la razón de su emergencia y las necesidades sociales

**Yaffa Nahir Ivette
Gómez Barrera¹**

**Javier Alfonso
López Morales²**

1 Diseñadora Industrial de la Universidad Nacional de Colombia, Decana de la facultad de arquitectura y diseño de la Universidad Católica de Pereira. Magister en gestión de Diseño de la Universidad de Palermo, Especialista en gestión estratégica de diseño y gerenciamiento de proyecto de la Universidad de Buenos Aires y Especialista en Pedagogía y Desarrollo Humano de la Universidad Católica de Pereira.

2 Diseñador Industrial de la Universidad Autónoma de Manizales, Docente del Programa de Diseño Industrial de la Universidad Católica de Pereira, Magister en Historia de la Universidad Tecnológica de Pereira, Especialista en Gestión Ambiental de la Fundación Universitaria del Área Andina, seccional Pereira.

<https://doi.org/10.53972/RAD.erad.2020.1.7>

y económicas a las cuales obedece. Luego, explica el andamiaje teórico bajo el que se estructuró la propuesta curricular. Por último, se hace una breve descripción de los perfiles que puede llegar a desempeñar un profesional en diseño audiovisual.

Abstract

This article presents the new audiovisual design program by propedeutic cycles of the Faculty of Architecture and Design of the Catholic University of Pereira. First, the reason for its emergence and the social and economic needs to which it is due are exposed. Then, he explains the theoretical scaffolding under which the curricular proposal was structured. Finally, a brief description is made of the profiles that a professional in audiovisual design can play.

Palabras clave

Diseño audiovisual,
ciclos propedéuticos,
currículo.

Key words

Audiovisual design,
propedeutic cycles,
curriculum.

Introducción

E

El nuevo programa de Diseño Audiovisual por ciclos propedéuticos de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Católica de Pereira responde, por una parte, a la actual necesidad de atender con estos profesionales a las demandas del sector de las industrias culturales y creativas en la región del Eje Cafetero, particularmente en lo que concierne a la producción de eventos, montajes escenográficos e iluminación, la elaboración de contenidos para el entretenimiento, entre otros. Por otra parte, este nuevo programa está en consonancia con las actuales dinámicas laborales de los jóvenes. De manera que a través de su formación puedan ir consolidando titulaciones cortas que les permitan su empleabilidad en el marco de la economía naranja (Buitrago y Duque, 2013), ir adquiriendo la experiencia laboral de acuerdo al nivel de desempeño estipulado en cada nivel de formación (Ministerio de Educación, 2008), así como encaminar sus propios emprendimientos.

En este sentido, los diseñadores audiovisuales aportarán a la competitividad y diversificación del sector productivo de la región a través de la revitalización de dinámicas que proponen las industrias creativas y culturales, la producción y

94

promoción de nuevas propuestas musicales de talentos locales y nacionales, la virtualización e interacción, la planeación de centros de entretenimiento, el fomento y presentación de eventos masivos, así como la realización de productos audiovisuales con contenidos profundos e innovadores.

¿Qué es el Diseño Audiovisual?

El Diseño Audiovisual es la más joven de las disciplinas del diseño (Ráfols y Colomer, 2014). Surge de la convergencia de la evolución de la cultura gráfica y de la cultura audiovisual, la cual nació con el cine, se desarrolló con la televisión y alcanzó su plenitud con la informática. Este campo del diseño se fundamenta en la exploración de las posibilidades expresivas de la imagen y el sonido (Rodríguez, 1998) y el desarrollo de los avances tecnológicos (Aicher, 2001). Se constituye en un vehículo de expresión y a la vez de expansión cultural, también atiende a las necesidades específicas del medio audiovisual en cuanto a la creación y la publicidad.

Imagen 1: Orígenes del diseño audiovisual

Fuente: Elaboración propia

Es así como en la actualidad Diseño Audiovisual se debe a propósitos comerciales de las empresas dedicadas a la cultura, la creatividad y el entretenimiento, así como a los fenómenos sociales como es el caso de las empresas dedicadas a las redes sociales en internet. El Diseño Audiovisual es un sistema de comunicación, forma parte del lenguaje a través de códigos simbólicos, tanto visuales, auditivos como verbales. Estos se convierten en estímulos para las personas (García, 1993). Su principal función es resolver problemas comunicativos.

Imagen 2: Diseño audiovisual como sistema

Fuente: Elaboración propia

Para lo cual el Diseño Audiovisual acude primordialmente a la imagen (Munari, 2016) y al sonido, en el marco del tiempo, el movimiento, el manejo de la tipografía, el color y la luz, el espacio y la animación.

Imagen 3: Recursos del Diseño Audiovisual

Fuente: Elaboración propia

El Diseño Audiovisual está enmarcado dentro unas funciones que establecen conceptos y características que se relacionan directamente con su producto y expresan su carácter funcional en sí mismo.

La organización, como primera función, es determinante a la hora de establecer contenidos diferenciados y de distinta duración, marcación de inicios y finales, al igual que espacios de transición que permitan conexiones entre dichos contenidos. Es así como las funciones organizativas del Diseño Audiovisual se convierten en instrumento de orden y coherencia, permitiendo un ritmo visual y una orientación del conjunto producido.

La información es otra función del Diseño Audiovisual como sistema, teniendo la capacidad de fusionar estéticas y semánticas, expresar contenidos y transmitir información; aunque en algunos casos sea limitada. La imagen más efectiva es la que comunica y hace comprensible lo que se quiere transmitir. Se debe pensar en la preparación del público y el conocimiento que se le quiere impartir.

Imagen 4: Funciones del Diseño Audiovisual

97

Fuente: Elaboración propia

Como tercera función está la persuasión. Llamar la atención o inducir al público a la curiosidad sobre lo que puede suceder (como en un videoclip o en una película). También aplicada en la publicidad para lograr la compra por parte del cliente. La efectividad del discurso puede influenciar al receptor en la toma de decisiones, siendo importante siempre atraer la atención del público.

El Diseño Audiovisual igualmente logra asociar la simbolización a los productos o servicios. Estos conceptos positivos y diferenciadores, proporcionados a través de signos de identificación, es decir, símbolos o referentes (Eco, 1988); sirven al público o los usuarios para identificar por medio de imágenes o sonidos, los servicios o experiencias más significativos para ellos (Serrano, 1992).

La propuesta curricular

La propuesta curricular del nuevo programa despliega partiendo desde la técnica profesional en video disc-jokey y sonido en los primeros cuatro semestres y continuando con la tecnología en

producción de imagen y sonido, en seis semestres para finalizar en un profesional universitario en diseño audiovisual en nueve semestres.

En síntesis, en el programa profesional universitario de diseño audiovisual de la Universidad Católica de Pereira, se estudia la relación entre el ser humano y los conceptos de imagen y sonido. A partir de ello, se reconocen las oportunidades de crecimiento profesional en su contexto inmediato (Gobernación de Risaralda, 2016), haciendo énfasis en los procesos de pre-producción, producción y post-producción audiovisual y en la habilidad para plantear estrategias creativas e innovadoras en logística de eventos. Asimismo, al programa se busca darle un carácter emprendedor y con impacto social con dos finalidades: Primero, mejorar las condiciones del medio de las industrias creativas, culturales y del entretenimiento; segundo, mejorar la calidad de vida de las personas a través de su esparcimiento y diversión.

En cuanto al plan de estudios, este se desarrolla a través de siete componentes: Proyectual e Investigativo, Tecnológico conformado por las líneas propedéuticas de imagen y sonido, Logística y Gestión, Ciencias Básicas, Teórico, Electivas e Institucional. Todos dispuestos de tal manera que aumentan su complejidad formativa a medida que se ubican en cada ciclo o nivel propedéutico. Fundamentalmente el currículo del programa de profesional universitario en Diseño Audiovisual desarrolla el diseño y la producción de la imagen y del sonido (Fernández y Martínez, 1999) (dirigido a diferentes campos de desempeño), el servicio, la comunicación, la experiencia, la estrategia, el emprendimiento y la gestión empresarial.

[illegible]

Fuente: Elaboración propia

Cada ciclo de formación tiene su propósito de formación y competencias a desarrollar, como se especifica en la tabla 1.

Imagen 6: Propósitos de formación de cada ciclo propedéutico con sus competencias y créditos

Técnica Profesional en video, disc jockey y sonido	Tecnología en producción de imagen y sonido	Profesional universitario en Diseño Audiovisual
72 créditos	110 créditos	162 créditos
Propósito de formación		
“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”.	“Ser apoyo en la formación de Tecnólogos en Producción de Imagen y Sonido proactivos con espíritu emprendedor y un enfoque autónomo; como profesionales capaces de 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”.	“Ser apoyo en la formación de Profesionales Universitarios en Diseño Audiovisual altamente competitivos e innovadores, propositivos y proactivos, con espíritu emprendedor y un enfoque autónomo; un profesional capaz de identificar oportunidades, proponer nuevos conceptos audiovisuales, 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”.

Competencias		
Apoya en los procesos de análisis de información de la imagen (video) y el sonido (música) donde se apliquen modelos metodológicos propios del quehacer del Disc jockey.	Asiste los procesos de análisis de información de la imagen y el sonido, a través de la aplicación de modelos metodológicos propios de la disciplina.	Configura los procesos de análisis de información de la imagen y el sonido a través de la aplicación de modelos metodológicos propios de la disciplina para la descripción y desarrollo de proyectos.
Apoya en los servicios y estrategias llevados a cabo, aplicando factores visuales y sonoros, lumínicos y escenográficos propios del trabajo del Disc jockey.	Asiste en la proyección de formas perceptibles para mejorar la calidad de vida humana a través de la síntesis del proceso creativo, aplicando factores visuales y sonoros.	Proyecta elementos perceptibles para mejorar la calidad de vida humana a través de la síntesis del proceso creativo, aplicando factores visuales y sonoros.
Auxilia conceptual y formalmente los proyectos propuestos como Disc jockey a través de códigos discursivos propios de su disciplina.	Asiste conceptual y formalmente los proyectos de producción de imagen y sonido.	Argumenta conceptual y formalmente los proyectos de diseño para expresarlos y sustentarlos a través de códigos discursivos propios de la disciplina.
Apoya en los procesos de reproducción de contenidos propios y ajenos.	Asiste proyectos de Producción de Imagen y Sonido.	Gestiona y emprende proyectos de diseño audiovisual, interactuando con el contexto para optimizar los recursos de manera sostenible y viable con alta pertinencia social, económica y cultural.
	Asiste y gestiona propuestas, que responden a las oportunidades del contexto a través del desarrollo e implementación de alternativas viables.	Innova con propuestas, conceptos y estrategias que responden a las oportunidades del contexto a través del desarrollo e implementación de alternativas viables.
		Investiga las relaciones entre el ser humano, los elementos visuales y sonoros del diseño, y el contexto, para el desarrollo de proyectos, aplicando conceptos y métodos disciplinares.

El diseñador audiovisual graduado de la Universidad Católica de Pereira se caracteriza por ser una persona de bien, con capacidad para producir contenidos visuales y sonoros (Chion, 1998 y 1999), nuevas experiencias de entretenimiento a través de la música y la visualidad, a partir de la planeación, proyección y desarrollo de procesos audiovisuales para un determinado contexto, bajo una perspectiva social y cultural.

Perfil profesional

Con relación a las salidas laborales para el egresado del profesional universitario en diseño audiovisual es bastante diversa. El egresado de dicha carrera se puede desempeñar como director de diseño audiovisual, realizador de guiones audiovisuales, director artístico, productor de contenido multimedia e interactivo, diseñador de planes de trabajo sobre procesos sonoros y visuales, asesor creativo, bit-jockey y disc-jockey, supervisor de procesos de montaje de video y sonido, asesor en el montaje de escenarios, productor y editor de productos musicales y audiovisuales, emprendedor de empresas creativas, culturales y del entretenimiento, coordinador en la logística de eventos y manejo de personal, promotor de eventos, conciertos, shows, cine, obras teatrales, musicales y productor de imágenes aéreas para diferentes trabajos.

A continuación se presentan unas breves descripciones de los perfiles en cuestión.

Diseño de planes de trabajo sobre procesos sonoros y visuales en espacios previamente acondicionados: Museos, espacios de diversión y esparcimiento, salones de arte, auditorios, escenarios.

Diseño de productos audiovisuales para la interacción: Medios publicitarios, imágenes para libros, revistas periódicos electrónicos, señalética. Diseño de interfaces, diseño de experiencias de usuario

que se enfoquen en el desarrollo de realidades expandidas las cuales incluyen la realidad virtual, la realidad aumentada y la combinación de ambas. Desarrollo de páginas web, fases creativas y visual de videojuegos y aplicaciones para dispositivos.

Diseño audiovisual para espacios y escenarios: Implementa ambientaciones y diseña espacios comerciales y domésticos a partir del reconocimiento espacial para la implementación de la amplificación sonora y la proyección visual, manejo de iluminación.

Pre-producción, producción, post-producción, edición y montaje de eventos musicales y audiovisuales: material audiovisual para conciertos, grabaciones musicales, producción de imágenes para pantallas, proyecciones digitales y medios de comunicación.

Supervisión de procesos para montajes audiovisuales: instalación de luminarias y amplificación sonora. Montaje de escenarios, telones, infraestructura, ubicación de puestos y distribución de espacios.

Coordinador de eventos de entretenimiento: manejo de logística, de personal, de material promocional, mercadeo.

Dirección artística: en la realización de piezas teatrales, cinematográficas, artísticas, musicales.

Asesor creativo: en la creación de temáticas para la industria cultural y del entretenimiento. En las aplicaciones y en los contenidos multimediales.

Emprendimiento cultural y del entretenimiento: Desarrollo de negocios innovadores propios a partir de la formulación de nuevos productos y servicios audiovisuales, dentro de la economía naranja y las empresas culturales y creativas.

Asesor técnico para medios de comunicación: Participación en la formulación, generación, desarrollo y gestión de proyectos

multimediales y audiovisuales. Con facilidades para participar en proyectos de tipo organizacional así como en el diseño de arquitectura de la información (infografía visual y sonora), procesos de interactividad y responsabilidad en usabilidad para proyectos digitales y para la web; investigación de asuntos y fenómenos relacionados con la comunicación visual y sonora, mediante las nuevas tecnologías de la información.

Asesor publicitario y de mercadeo: Diseño de elementos para exhibición y promoción de eventos, afiches, vallas, boletería, indumentaria corporativa de eventos, material P.O.P. entre otros.

En adición a lo anterior de acuerdo con la Clasificación Nacional de Ocupaciones (CNO) considera los siguientes perfiles como referente ocupacional de los egresados en diseño audiovisual.

Productores y Directores Artísticos: Dirigen y controlan aspectos ejecutivos, presupuestales, técnicos y artísticos de cine, televisión, radio y de la producción de danzas y teatro.

Algunas denominaciones o títulos ocupacionales relacionados son: Cinematógrafo, Director cine, Director coreografía, Director escénico, Director fotografía, Director fotografía cine, Director producción cine, Director teatro, Director televisión, Editor de películas, Productor cine, Productor director, Productor grabación, Productor películas, Productor radio, Productor televisión, Director de efectos especiales, Director de casting, Productor de comerciales, Productor ejecutivo, Productor creativo, Productor general, Director Artístico, Productor.

En el nivel técnico y tecnológico las ocupaciones son: Operador de equipos de audio y sonido, edición, mezcla y masterización análogo y digital de sonido para grabar música, diálogos y efectos especiales para películas, videos, programas de radio, televisión y grabaciones.

Asistente grabación de sonido, auxiliar grabación, ayudante grabación sonido, editor efectos de sonido, Ingeniero sonido, mezclador sonido, operador equipo grabación sonido, operador grabación sonido, técnico audio, técnico efectos de sonido, técnico estudio de grabación de sonido, técnico grabación audio, técnico postproducción de sonido, técnico radio y televisión, técnico sonido, operario de boom, sonidista, microfonista.

Otras ocupaciones con funciones relacionadas: Fotógrafo, Técnicos en Diseño y Arte Gráfico, Operadores de audio y sonido, Otras Ocupaciones Técnicas en Cine, Televisión y Artes Escénicas, Ocupaciones de Asistencia en Cine, Televisión y Artes Escénicas, Productores de Campo para Cine y Televisión.

A manera de conclusión se puede establecer que la dinámica cambiante del contexto hace que la oferta académica se renueve en consonancia con los nuevos desafíos que plantea no solamente ese contexto, sino la realidad contemporánea de los jóvenes, quienes se enfrentan a un mundo laboral cada vez más incierto y donde el fortalecimiento de habilidades y competencias mediante titulaciones que puedan obtener en mediano plazo, les permita acceder a tener sus propias iniciativas dentro de las industrias creativas y culturales. De manera particular, la Universidad Católica de Pereira desde su nuevo programa de Diseño Audiovisual asume el compromiso de llegar a los jóvenes en el contexto regional del Eje Cafetero donde los emprendimientos en el campo de la economía naranja se están fortaleciendo para contar con una industrial local cada vez de mayor calidad en el campo de la producción de espectáculos, el entretenimiento y la producción de contenidos audiovisuales.

Referencias bibliográficas

- Aicher, O. (2001). Analógico y digital. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Buitrago, F. y Duque, I. (2013). La economía naranja. Una oportunidad infinita. Banco Interamericano de Desarrollo.
- Chion, M. (1998). La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Barcelona: Paidós.
- Chion, M. (1999). El sonido. Barcelona: Paidós.
- Eco, U. (1988). Semiótica i filosofia del llenguatge. Barcelona: Laia.
- Fernández, F. y Martínez, J. (1999). Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Barcelona: Paidós.
- García, J. (1993). Narrativa audiovisual. Madrid: Cátedra.
- Gobernación de Risaralda. (2016). Risaralda Verde y Emprendedora. Recuperado de: https://assets.ctfassets.net/27p7ivvbl4bs/6KVgYz9dT2mmggcEQ2Umeq/30a4317ccd8089ece5d7af3bcc907cbb/66_Risaralda_PDT_2016-2019.pdf
- Ministerio de educación Nacional. (2008). Educación técnica y tecnológica para la competitividad. Disponible en: https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-176787_archivo_pdf.pdf
- Munari, B. (2016). Diseño y Comunicación Visual, Contribución a una metodología didáctica. Madrid: Gustavo Gili.
- Ráfols, R. y Colomer, A. (2014). Diseño Audiovisual. Barcelona: Gustavo Gili.
- Rodríguez, A. (1998). La dimensión sonora del lenguaje audiovisual. Barcelona: Paidós.
- Serrano, S. (1992). La semiótica. Una introducción a la teoría de los signos. Barcelona: Montesinos.