

Curso Técnico Terciario Audiovisual énfasis en Diseño de Imagen y Sonido

Tecnólogo en Industria Audiovisual énfasis en Diseño de Imagen y Sonido

Año 2025

Modalidad:

Presencial

Duración:

Técnico Terciario – 2 años - 4 semestres
Tecnólogo – 3 años – 6 semestres

**Crédito
educativo:**

Técnico superior: 181
Tecnólogo: 268

**Certificación/
Titulación:**

Técnico superior en audiovisual énfasis en Diseño de
Imagen y Sonido
Tecnólogo en Industria Audiovisual énfasis en Diseño de
Imagen y Sonido



5. Tecnólogo en Industria Audiovisual énfasis en Diseño de Imagen y Sonido

La creación de una carrera terciaria con énfasis en sonido e imagen se justifica en un escenario donde las industrias creativas y culturales atraviesan un proceso acelerado de transformación tecnológica y productiva. La convergencia entre arte, tecnología y comunicación redefine las formas de creación, producción y circulación de contenidos, generando una demanda creciente de profesionales capaces de integrar competencias técnicas avanzadas con una mirada estética, narrativa y crítica. En Uruguay, esta necesidad se vuelve especialmente relevante dada la consolidación del sector audiovisual, la expansión de los servicios globales basados en creatividad y propiedad intelectual, y la emergencia de nuevas cadenas de valor donde imagen, sonido, experiencia de usuario y contenidos digitales se articulan de forma transversal. En este contexto, formar especialistas en diseño en imagen y sonido implica no solo atender las exigencias del mercado, sino también fortalecer un ecosistema cultural que requiere profesionales capaces de operar tecnologías cambiantes, adaptarse a modelos de producción dinámicos y participar de proyectos con alcance local e internacional.

Asimismo, la pertinencia de esta formación se sustenta en el rol estratégico que el sector audiovisual y las industrias creativas tienen para el desarrollo territorial, la diversificación productiva y la generación de empleo calificado. Uruguay cuenta con condiciones excepcionales (infraestructura digital avanzada, trayectoria en servicios de producción audiovisual, tejido empresarial especializado y políticas públicas de incentivo) que exigen una oferta educativa capaz de acompañar y potenciar este crecimiento. La carrera con énfasis en sonido e imagen aporta a la profesionalización del sector mediante itinerarios formativos que acompañan el proceso de producción, la actualización tecnológica permanente y un enfoque interdisciplinario alineado con las demandas contemporáneas de la industria. De esta manera, la formación propuesta no solo fortalece capacidades técnicas vinculadas al registro, procesamiento, edición y diseño sonoro-visual, sino que también promueve perfiles integrales con pensamiento crítico, creatividad y habilidades colaborativas, contribuyendo al robustecimiento de un ecosistema creativo que se constituye como motor cultural, social y económico para el país.

5.1 Perfil de ingreso

- Al Técnico Superior en Diseño de Imagen y Sonido, podrán ingresar Egresados de la Educación Media Superior en todas sus modalidades.
- Al módulo 5 y 6 del Tecnólogo en Industria Audiovisual énfasis en Diseño de Imagen y Sonido, podrán ingresar egresados del Curso Técnico Terciario Audiovisual Mención Captura y procesamiento de imagen y sonido.

5.2 Perfil de egreso

Desde la perspectiva del diseño curricular se propone concebir las competencias como procesos complejos de desempeño con idoneidad en determinados contextos, integrando diferentes saberes (saber ser, saber hacer, saber conocer y saber convivir), para realizar actividades y/o resolver problemas con sentido de reto, motivación, flexibilidad, creatividad, comprensión y emprendimiento, dentro de una perspectiva de procesamiento metacognitivo, mejoramiento continuo y compromiso ético, con la meta de contribuir al desarrollo personal, la construcción y afianzamiento del tejido social, la búsqueda continua del desarrollo económico-empresarial sostenible, y el cuidado y protección del ambiente y de las especies vivas” (Tobón, 2007).

COMPETENCIAS BÁSICAS

Comunicativa y lingüística:

- Comunica asertivamente con claridad y fluidez de forma oral y escrita. Produce textos académicos y practica la escucha activa.
- Adecua el mensaje en forma y contenido, teniendo en cuenta el contexto. Desarrolla habilidades socioemocionales mediante diferentes actos de lenguaje.
- Logra procesos comunicativos y lingüísticos que permiten la producción de ideas a través de argumentaciones fundamentadas.

Pensamiento crítico:

- Desarrolla procesos intelectuales que involucran la interpretación, el análisis y la reflexión a través de la valoración y la expresión de juicios razonados. Accede y amplía los saberes específicos, los cuales se exteriorizan con solidez argumentativa en un marco dialógico de respeto.

Ciudadanía responsable:

- Actúa de manera constructiva en una sociedad democrática. Reconoce la pluralidad y las diferencias. Desarrolla un estilo de vida sostenible con el reconocimiento de su legado cultural y patrimonial.
- Reconoce las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas en clave de la valoración de los Derechos Humanos.

Científica, técnica y tecnológica:

- Efectúa un uso consciente de los recursos técnicos y tecnológicos en relación a sus beneficios y riesgos. Valora la influencia de los productos científicos y emplea diversos recursos tecnológicos como fuente de conocimiento.
- Reconoce la relevancia del pensamiento científico técnico y tecnológico para la sociedad, el mundo del trabajo y el cuidado del ambiente.

COMPETENCIAS GENÉRICAS (transversales)

Pensamiento analítico e innovación:

- Desarrolla los procesos de indagación, investigación y reflexión obteniendo evidencias para identificar, modelar y construir soluciones a problemas o desafíos mediante acciones que propendan al desarrollo sostenible.

Liderazgo:

- Adquiere estrategias que le permitan en su desempeño profesional asumir roles, definir con claridad los objetivos propuestos, organizar tareas y delegar acciones minimizando riesgos y potenciando beneficios.
- Coordina equipos de trabajo orientados al logro de fines y metas promoviendo el respeto y la tolerancia entre sus integrantes.

- Promueve instancias reflexivas que alientan a la transformación personal y colectiva.

Trabajo colaborativo:

- Fomenta el sentido de pertenencia al grupo para una mejor ejecución de tareas específicas en relación a metas establecidas. Promueve el intercambio de saberes y experiencias para la concreción de objetivos y proyectos comunes con responsabilidades compartidas.
- Participa activamente de grupos mediados por el logro de un clima respetuoso e inclusivo, de diferentes formas de interpretar la realidad.
- Resuelve problemas teniendo en cuenta diferentes puntos de vista que optimizan los abordajes necesarios con flexibilidad y adaptabilidad en las actividades que realiza.

Autonomía:

- Toma decisiones que permiten su desarrollo profesional en contextos laborales. Comprende y asume la responsabilidad de sus acciones y elecciones con perspectiva ética y profesional.
- Desarrolla tareas de forma independiente y orientada por un juicio propio, donde se evidencia la responsabilidad de sus acciones y elecciones con perspectiva ética y profesional.

COMPETENCIAS PROFESIONALES-TÉCNICAS

Competencia profesional - técnica del Ecosistema Industrias creativas y culturales:

- Domina los principios narrativos y técnicos, con criterio estético-artístico, para la creación y gestión de contenidos destinados a las industrias creativas, desde la idea hasta la distribución, empleando herramientas de planificación estratégica que otorguen valor agregado diferencial, al amparo de la producción, gestión y explotación de la propiedad intelectual y de relevancia cultural.

Técnico Superior Audiovisual énfasis: Diseño en Imagen y Sonido

- Identifica, selecciona e instala el equipamiento audiovisual acorde a los requerimientos narrativos necesarios, mediante el dominio y operación del equipamiento disponible en una producción audiovisual, integrando conocimientos tecnológicos, narrativos y de estética, para prevención de accidentes laborales, bajo estándares de seguridad y calidad en las tareas que desempeña.
- Adapta y aplica técnicas en la captura y el procesamiento de imagen y sonido, para la realización de contenidos audiovisuales en diferentes plataformas.
- Realiza la edición y postproducción del material, para obtener producciones de calidad en distintos formatos de distribución y según las exigencias técnicas solicitadas.
- Integra equipos técnicos multidisciplinarios para el trabajo dentro de la implementación de proyectos audiovisuales.

Tecnólogo en Industria Audiovisual énfasis: Diseño en Imagen y Sonido

- Crea, adapta y desarrolla propuestas estéticas y narrativas desde la dirección de fotografía, el diseño sonoro, edición, y post producción, con el fin de integrar tecnologías y técnicas audiovisuales avanzadas, con estrategias de producción para diversos formatos.
- Lidera y coordina equipos técnicos de cámara, iluminación, registro sonoro, edición y postproducción, para garantizar la coherencia artística y la calidad técnica de las producciones en todas sus etapas, desde la preproducción hasta la exhibición final.
- Domina y aplica técnicas actualizadas de captura de imagen y sonido, incluyendo fotografía digital, ópticas, movimiento de cámara, microfonía, edición, mezcla y post producción, incorporando estándares internacionales de calidad, seguridad laboral y sustentabilidad en los procesos de producción.
- Conceptualiza y supervisa la identidad visual y sonora de un proyecto, articulando investigación, análisis de audiencias y nuevas tecnologías, para diseñar experiencias innovadoras y acordes a las exigencias solicitadas.

- Asesora y desarrolla iniciativas propias o colectivas en el campo audiovisual, aplicando criterios legales, administrativos y de gestión, con capacidad para integrar y liderar proyectos en el ecosistema creativo nacional e internacional.

5.3 Estructura Curricular

La estructura curricular del Tecnólogo en Industria audiovisual con énfasis: Diseño en Imagen y Sonido, integra una formación progresiva en los aspectos creativos, técnicos y productivos de la industria audiovisual, articulando fundamentos artísticos con el dominio de tecnologías de imagen y sonido. A lo largo de seis semestres, el estudiante desarrolla competencias en lenguaje audiovisual, captura y postproducción, guión, fotografía, montaje, diseño sonoro, producción y realización.

Los primeros módulos abordan las bases estéticas y operativas del audiovisual, incorporando inglés técnico y prevención de riesgos, junto con prácticas intensivas en captura de imagen, sonido, edición y tecnología audiovisual. En los semestres intermedios, la formación se profundiza a través de talleres de rodaje, iluminación, corrección de color, efectos visuales, desarrollo documental y producción creativa.

La etapa final del plan consolida saberes avanzados en dirección de fotografía, diseño de sonido, montaje, rodaje y realización, sumado a espacios centrados en la gestión de proyectos, empresa audiovisual y desarrollo de negocios. El último año se orienta fuertemente al diseño, ejecución y finalización de proyectos profesionales en las distintas áreas del audiovisual, promoviendo un perfil integral, creativo y técnicamente competente.

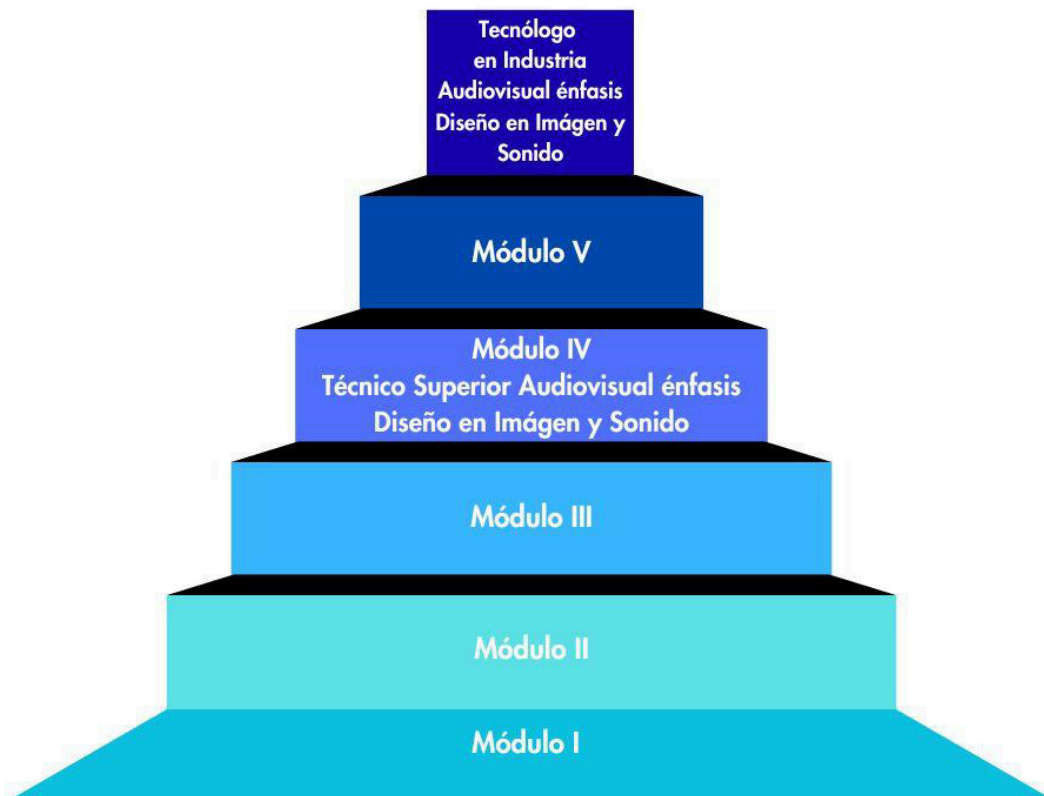
ESQUEMA CURRICULAR Tecnólogo						
Orientación Industria Audiovisual - Énfasis Diseño en imagen y sonido (10V) Plan año 2025						
MÓDULO	COMPONENTE	UNIDAD CURRICULAR	HORA AULA SEMANAL 45'	RELOJ 60'	TOTALES SEMESTRE	CRÉDITOS EDUCATIVOS
1	FB	Estética y Lenguaje audiovisual I	3	2.25	48	5
	FB	Producción en la industria Audiovisual	2	1.5	32	3
	FB	Inglés I	2	1.5	32	3
	FB	Prevención de riesgos laborales	2	1.5	32	3
	FP	Captura de Imagen	6	4.5	96	10
	FP	Edición Audio y Video	3	2.25	48	5
	FP	Captura de Sonido	6	4.5	96	10
	FP	Fundamentos de Tecnología Audiovisual	3	2.25	48	5
Sub Total * 16 SEMANAS			27	20.25	432	44
2	FB	Estética y Lenguaje audiovisual II	3	2.25	48	5
	FB	Producción de Campo	2	1.5	32	3
	FB	Inglés II	2	1.5	32	3
	FB	Prevención de riesgos laborales en procesos productivos	2	1.5	32	3
	FP	Iluminación para captura de imagen	6	4.5	96	10
	FP	Montaje	3	2.25	48	5
	FP	Procesamiento de Sonido	6	4.5	96	10
	FP	WorkFlow Digital Audiovisual	3	2.25	48	5

	PF	Acústica y psicoacústica	3	2.25	48	5
Sub Total * 16 SEMANAS			30	22.5	480	49
3	FB	Taller de Rodaje I	3	2.25	48	5
	FB	Fundamentos de la escritura audiovisual	3	2.25	48	5
	FB	Inglés III	2	1.5	32	3
	FP	Post producción de sonido I	4	3	64	6
	FP	Taller de iluminación	3	2.25	48	5
	FP	Efectos visuales	4	3	64	6
	FP	Desarrollo Documental	3	2.25	48	5
	FP	Corrección de color I	4	3	64	6
	FP	Producción creativa	2	1.5	32	3
Sub Total * 16 SEMANAS			28	21	448	44
4	FB	Taller de Rodaje II	3	2.25	48	5
	FB	Inglés IV	2	1.5	32	3
	FB	Guión I	3	2.25	48	5
	FP	Taller de Fotografía	3	2.25	48	5
	FP	Composición digital	4	3	64	6
	FP	Post producción de sonido II	4	3	64	6
	FP	Realización documental	3	2.25	48	5
	FP	Corrección de color II	4	3	64	6
	FP	Producción ejecutiva I	2	1.5	32	3
Sub Total * 16 SEMANAS			28	21	448	44
Total Técnico			113	84.75	1808	181
	FB	Empresa Audiovisual	2	1.5	32	3
	FB	Guión II	3	2.25	48	5
	FP	Dirección Fotografía	3	2.25	48	5

5	FP	Diseño de sonido para cine	3	2.25	48	5
	FP	Rodaje y Realización I	5	3.75	80	8
	FP	Montaje II	3	2.25	48	5
	FP	Amplificación de espectáculos	3	2.25	48	5
	FP	Post Producción de imagen	3	2.25	48	5
Sub Total * 16 SEMANAS			25	18.75	400	41
6	FB	Desarrollo y gestión de negocios	2	1.5	32	3
	FP	Desarrollo de Proyecto-sonido	3	2.25	48	5
	FP	Desarrollo de Proyecto-Dirección Fotografía	3	2.25	48	5
	FP	Desarrollo de Proyecto-Post producción de imagen	3	2.25	48	5
	FP	Desarrollo de Proyecto-Montaje	3	2.25	48	5
	FP	Desarrollo de Proyecto-Guión	3	2.25	48	5
	FP	Rodaje y Realización II	5	3.75	80	8
	FP	Taller de mezcla de sonido	3	2.25	48	5
	FP	Desarrollo de Proyecto-Producción	3	2.25	48	5
Sub Total * 16 SEMANAS			28	21	448	46
Total Tecnólogo			166	124.5	2656	268

5.4 Modularidad y certificación

Imagen N° 3 Módulos formativos y créditos educativos



Fuente: Elaboración propia

5.5 Implementación de la modalidad semipresencial

5.5.1. Fundamento pedagógico de la modalidad de enseñanza semipresencial

El presente plan habilita la posibilidad de modalidad semipresencial en el cursado de las unidades curriculares, que con previo estudio de la gestión pedagógica y a solicitud de coordinación de carrera, convenga los ajustes necesarios al currículo, en diálogo con el Departamento de Desarrollo y Diseño Curricular.

“Este escenario contemporáneo demanda una reflexión crítica sobre los modelos pedagógicos y las modalidades que mejor respondan a las necesidades de los estudiantes, y a las exigencias de una sociedad cada vez más digitalizada y conectada. (Lion y Maggio, 2019). (...).

La flexibilidad y la capacidad de ofrecer acceso a estudiantes en distintas ubicaciones geográficas, se han vuelto esenciales. La combinación de temporalidades y espacios que caracteriza a la semipresencialidad amplía las posibilidades de aprendizaje, favoreciendo tanto el trabajo individual como colaborativo, ya sea en línea o en el aula. (Lion, 2023). Esta integración de distintas dimensiones de la enseñanza y del aprendizaje representa una respuesta a la creciente complejidad de los escenarios educativos, donde las fronteras tradicionales entre lo presencial y lo remoto se difuminan. (García Canclini, 1997)”.

El modelo de enseñanza semipresencial tiene como finalidad crear una experiencia cohesiva que permita integrar armoniosamente la enseñanza presencial y la formación virtual mediante el uso de plataformas. Este enfoque admite múltiples modalidades, al tiempo que potencia el trabajo alterno y otorga un cierto grado de autonomía para la formación del estudiante, integrando las posibilidades que brinda la tecnología a los contextos de enseñanza y aprendizaje.

Se debe tener presente que no se basa en una distribución estricta de actividades entre el aula y el entorno remoto para lograr que el formato funcione, es necesario cumplir con ciertos requisitos, entre ellos, alinearse con un enfoque pedagógico que promueva la autonomía del estudiante, el aprendizaje profundo y la incorporación de la cultura digital. Desde la perspectiva docente supone la incorporación de una serie de herramientas informáticas que permiten acercar los saberes y potenciar las habilidades en una dimensión transversal, integrando el recurso del trabajo en plataformas.

Las plataformas facilitan el acceso a diferentes formatos como ser: textos, videos, imágenes, audio (podcast), sonido, fotografía, interactivo e inmersivo, con vistas a integrar y aplicar los saberes en tareas que suponen desafíos multimodales, y aplicaciones en contexto de resolución de problemas, entre otras posibilidades.

El docente como encargado de diseñar el proceso de mediación pedagógica, define el uso del entorno virtual que facilita el acceso a variedad de recursos didácticos acorde a la finalidad de aprendizaje, diseñando el cronograma, la secuenciación y la jerarquización de los saberes.

En el marco de la modalidad semipresencial, de acuerdo con las orientaciones establecidas en el Documento orientador para el fortalecimiento de las modalidades semipresenciales en la Educación Terciaria de la DGETP-UTU (Res. 2998/2025), se ha elaborado una escala que clasifica las unidades curriculares en un continuo de alta, media o nula virtualidad. Esta distinción responde a la necesidad de presencialidad, en aquellos casos donde los saberes estructurantes y competencias requieren actividades prácticas de resolución de problemas, con intermediación docente directa.

Para las unidades curriculares de virtualidad alta, se propone el desarrollo de tareas asincrónicas a través del Campus Virtual. Las instancias sincrónicas serán presenciales, coordinadas por el centro educativo y acorde a la carga horaria de la unidad curricular. Estas se destinan a resolver dudas, monitorear progresiones de saberes, intercambiar avances y realizar procesos de coevaluación y autoevaluación.

En las unidades curriculares de virtualidad media, donde el curso puede impartirse de forma virtual desde Campus Virtual con intermediación pedagógica presencial, se sugiere combinar trabajo asincrónico con encuentros presenciales mensuales, con una duración de hasta 4 horas aula, a modo de ejemplo, variando según la carga horaria de la unidad curricular. En estos espacios se abordarán conceptos clave y se promoverá el desarrollo y la discusión de tareas.

La gestión de la agenda de encuentros será acordada por el centro educativo y los docentes del curso, con anuencia del Programa Educación Terciaria y el Departamento de Desarrollo y Diseño Curricular de la Dirección Técnica de Gestión

Académica.

Respecto a las unidades curriculares de virtualidad nula, que requieren un fuerte componente presencial para el desarrollo de competencias prácticas, se plantea trabajo en aula de manera convencional.

Como se citó en párrafos superiores, los docentes de las unidades curriculares de alta y media virtualidad deberán coordinar la planificación de los espacios presenciales y virtuales con la coordinación de la carrera y con la dirección del centro educativo, a los efectos de garantizar el cumplimiento del desarrollo de las competencias y contenidos establecidos en las orientaciones programáticas del presente Plan.

5.5.2. Orientaciones para la planificación de instancias virtuales⁷

El desarrollo de una unidad curricular en modalidad virtual requiere de la planificación estratégica para garantizar la efectividad y el logro de los resultados de aprendizaje promovidos para el curso. Seguidamente se citan algunas recomendaciones didácticas pedagógicas a tales fines.

5.5.3 Adaptación metodológica

La enseñanza virtual requiere un enfoque didáctico innovador que asegure una experiencia de aprendizaje efectiva para los estudiantes. Además de trasladar los contenidos al entorno digital, es fundamental promover el desarrollo de competencias digitales y fomentar la autonomía del estudiante. Modelos como el aprendizaje activo, el aula invertida (flipped classroom) y el aprendizaje basado en proyectos resultan claves para mantener el dinamismo en estos entornos. Asimismo, las estrategias de gamificación pueden integrarse para incentivar la participación y el compromiso.

5.5.4. Diseño de recursos y materiales accesibles

Los materiales educativos deben estar diseñados con principios de accesibilidad, asegurando que todos los estudiantes puedan interactuar sin barreras. Es

⁷ Tomado de: “Documento orientador para el fortalecimiento de las modalidades semipresenciales en la Educación Terciaria de la DGETP” (Res. 2998/2025).

recomendable que los contenidos sean multimodales, es decir, que incluyan texto, imágenes, videos explicativos y elementos interactivos. Además, deben promover el autoaprendizaje, facilitando guías de trabajo, preguntas orientadoras y estrategias para la construcción de conocimiento desde el contexto de cada estudiante. Para ello, se deben tener en cuenta los Diseños Universales de Aprendizaje (DUA) como condición necesaria para lograr estos cometidos.

5.5.5. Plataforma y herramientas tecnológicas

Es importante que el diseño del curso responda a los principios de usabilidad, evitando sobrecargar con demasiadas herramientas que puedan dificultar el aprendizaje. Además, se debe considerar la formación del docente en el uso de estas plataformas, garantizar que pueda utilizarlas estratégicamente. En este sentido, desde Campus Virtual, con el manejo de Moodle y procesos de formación docente, se debe promover el desarrollo de estrategias que garanticen el normal funcionamiento de los cursos.

5.5.6. Estrategias de evaluación

La evaluación en entornos virtuales debe favorecer el seguimiento del proceso de aprendizaje más allá de la medición de conocimientos puntuales. Es recomendable implementar evaluaciones formativas que incluyan autoevaluaciones y retroalimentación continua. Es de interés también efectuar evaluaciones por resultados de aprendizaje, enfocadas a valorar la aplicación de saberes en contextos reales. En referencia al registro de actividades, se sugiere la utilización de portafolios digitales donde los estudiantes puedan evidenciar su desarrollo progresivo. El objetivo es que la evaluación trascienda el enfoque exclusivamente sumativo y permita acompañar al estudiante en su proceso de construcción de aprendizaje.

5.5.7 Interacción y acompañamiento

En la educación presencial, la interacción entre docentes y estudiantes sucede de manera natural. En ambientes virtuales, debe ser intencionalmente promovida con estrategias efectivas que incluyen la realización de foros de discusión estructurados, con preguntas orientadoras que favorezcan el pensamiento crítico;

espacios de tutoría virtual, donde el estudiante pueda evacuar dudas de manera personalizada; uso de herramientas de comunicación asincrónica como videos con retroalimentación, comentarios en tareas, entre otros, para garantizar que todos los estudiantes reciban orientación. Es clave que la interacción no dependa exclusivamente de sesiones síncronas, sino que haya mecanismos alternativos para la comunicación efectiva.

5.5.8. Accesibilidad y equidad

El acceso a la tecnología y la conectividad no es homogéneo en todos los contextos. Al diseñar una asignatura virtual, se debe prever alternativas para quienes tienen conectividad limitada, como la posibilidad de descargar materiales o recibir contenidos en formatos de bajo consumo de datos, flexibilidad en los tiempos de entrega, considerando las realidades de cada estudiante, diseño accesible, incluyendo subtítulos en videos, descripciones en imágenes y compatibilidad con lectores de pantalla.

5.5.9. Gestión del tiempo y autonomía del estudiante

El aprendizaje virtual exige que el estudiante gestione su tiempo de manera autónoma. Para facilitar este proceso, se pueden incorporar cronogramas de actividades claros, con fechas de entrega organizadas; orientaciones sobre hábitos de estudio en ambientes digitales, ayudando a los estudiantes a estructurar su rutina de trabajo; actividades con retroalimentación automatizada, para que los estudiantes puedan monitorear su progreso con actividades de evaluación que le permitan reforzar los procesos de aprendizaje. En este sentido, el Campus Virtual deberá proveer un curso inicial para la familiarización con el entorno digital en relación a los aspectos de navegación, perfil de usuario, gestión de contenidos y herramientas de interacción que le permitan cursar la asignatura sin dificultades de acceso.

5.5.10 Propuesta de adecuación curricular para la implementación de énfasis en diseño y imagen - Modalidad semipresencial

En el marco de la modalidad semipresencial, siguiendo las orientaciones del Documento orientador para el fortalecimiento de las modalidades semipresenciales en la Educación Terciaria de la DGETP-UTU (Res. 2998/2025), se ha elaborado una

escala que clasifica las unidades curriculares en un continuo de alta, media o nula virtualidad. Esta distinción responde a la necesidad de presencialidad, en aquellos casos donde los saberes estructurantes y competencias requieren actividades prácticas de resolución de problemas, con intermediación docente directa.

Para las unidades curriculares de virtualidad alta, se propone el desarrollo de tareas asincrónicas a través del Campus Virtual. Las instancias sincrónicas serán presenciales, coordinadas por el centro educativo y acorde a la carga horaria de la unidad curricular. Estas se destinan a resolver dudas, monitorear progresiones de saberes, intercambiar avances y realizar procesos de coevaluación y autoevaluación.

En las unidades curriculares de virtualidad media, donde el curso puede impartirse de forma virtual desde Campus Virtual con intermediación pedagógica presencial, se sugiere combinar trabajo asincrónico con encuentros presenciales mensuales, con una duración de hasta 4 horas aula, a modo de ejemplo, según la carga horaria de la unidad curricular. En estos espacios se abordarán conceptos clave y se promoverá el desarrollo y la discusión de tareas. La gestión de la agenda será acordada por el centro educativo y los docentes del curso, con anuencia del Programa Educación Terciaria y el Departamento de Desarrollo y Diseño Curricular de la Dirección Técnica de Gestión Académica.

Respecto a las unidades curriculares de virtualidad nula, se plantea trabajo en aula de manera convencional.

Como se citó en párrafos superiores, los docentes de las unidades curriculares de alta y media virtualidad deberán coordinar la planificación de los espacios presenciales y virtuales con la coordinación de la carrera y con la dirección del centro educativo a los efectos de garantizar el cumplimiento del desarrollo de las competencias y contenidos establecidos en los programas. Cabe señalar que todos los contenidos programáticos y orientaciones de evaluación corresponden al plan de estudios vigente.

5.5.11 Unidades curriculares y niveles de virtualidad

	Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4	Semestre 5	Semestre 6
UNIDADES CURRICULARES Y NIVELES DE VIRTUALIDAD	Estética y Lenguaje audiovisual I (1)	Estética y Lenguaje audiovisual II (1)	Fundamentos de la escritura audiovisual (1)	Guión I (1)	Guión II (1)	Desarrollo de Proyecto-Guión (1)
	Producción en la industria Audiovisual (1)	Producción de Campo (1)	Producción creativa (1)	Producción ejecutiva I (1)	Empresa Audiovisual (1)	Desarrollo y gestión de negocios (1)
	Inglés I (1)	Inglés II (1)	Inglés III (1)	Inglés IV (1)	Dirección Fotografía (3)	Desarrollo de Proyecto-Dirección Fotografía (3)
	Prevención de riesgos laborales (1)	Prevención de riesgos laborales en procesos productivos (1)	Taller de iluminación (3)	Taller de Fotografía (3)	Rodaje y Realización I (3)	Rodaje y Realización II (2)
	Captura de Imagen (3)	Iluminación para captura de imagen (3)	Taller de Rodaje I (3)	Taller de Rodaje II (3)	Montaje II (2)	Desarrollo de Proyecto-Montaje (2)
	Edición Audio y Video (2)	Montaje (2)	Efectos visuales (2)	Composición digital (2)	Diseño de sonido para cine (2)	Desarrollo de Proyecto-sonido (2)
	Captura de Sonido (3)	Procesamiento de Sonido (3)	Post producción de sonido I (2)	Post producción de sonido II (2)	Amplificación de espectáculos (2)	Taller de mezcla de sonido (2)
	Fundamentos de Tecnología Audiovisual (1)	WorkFlow Digital Audiovisual (1)	Desarrollo Documental (2)	Realización documental (2)	Post Producción de imagen (2)	Desarrollo de Proyecto-Post producción de imagen (2)
	Sin previa	Acústica y psicoacústica (1)	Corrección de color I (2)	Corrección de color II (2)	Sin previa	Desarrollo de Proyecto-Producción (1)
	REFERENCIAS	VIRTUALIDAD ALTA (1) VIRTUALIDAD MEDIA (2) VIRTUALIDAD NULA (3)				

Fuente: Elaboración propia

5.6 Anexo Reglamentario

Tecnólogo (028) Orientación Industria Audiovisual Énfasis Diseño en imagen y sonido (10V) Plan 2025		
Perfil de Ingreso	<p>Al Técnico Superior en Diseño de Imagen y Sonido, podrán ingresar Egresados de la Educación Media Superior en todas sus modalidades.</p> <p>Al módulo 5 y 6 del Tecnólogo en Industria Audiovisual énfasis en Diseño de Imagen y Sonido, podrán ingresar egresados de Curso Técnico Terciario Audiovisual Mención Captura y procesamiento de imagen y sonido.</p>	
Prueba de suficiencia	No se establece	
Esquema de Previaturas	Asignatura previa	Asignatura subordinada
	Estética y Lenguaje audiovisual I	Estética y Lenguaje audiovisual II
	Producción en la industria Audiovisual	Producción de Campo
	Iluminación para captura de imagen	Taller de Iluminación
	Procesamiento de Sonido	Post producción de sonido I
	Inglés I	Inglés II
	Prevención de riesgos laborales	Prevención de riesgos laborales en procesos productivos
	Captura de Imagen	Iluminación para captura de imagen
	Edición Audio y Video	Montaje
	Captura de Sonido	Procesamiento de Sonido
	Fundamentos de Tecnología Audiovisual	WorkFlow Digital Audiovisual
	Sin previas	Acústica y psicoacústica
	Taller de Rodaje I	Taller de Rodaje II
	Fundamentos de la escritura audiovisual	Guión I
	Inglés II	Inglés III
	Inglés III	Inglés IV

	Post producción de sonido I	Post producción de sonido II
	Taller de iluminación	Taller de Fotografía
	Efectos visuales	Composición digital
	Desarrollo Documental	Realización documental
	Corrección de color I	Corrección de color II
	Producción creativa	Producción ejecutiva I
	Empresa Audiovisual	Desarrollo y gestión de negocios
	Guión I	Guión II
	Guión II	Desarrollo de Proyecto-Guión
	Dirección Fotografía	Desarrollo de Proyecto-Dirección Fotografía
	Diseño de sonido para cine	Desarrollo de Proyecto-sonido
	Rodaje y Realización I	Rodaje y Realización II
	Montaje I	Montaje II
	Montaje II	Desarrollo de Proyecto-Montaje
	Amplificación de espectáculos	Taller de mezcla de sonido
	Composición digital Corrección de color II	Post Producción de imagen
	Post Producción de imagen	Desarrollo de Proyecto-Post producción de imagen
Evaluación	RÉGIMEN DE APROBACIÓN: Con derecho a “Exoneración”: Todas las UC	
	PROYECTO FINAL No se establece como condición obligatoria.	
	PASANTÍA No se establece.	
Observaciones	-	

5.7 Tabla de equivalencias

CTT - EQUIVALENCIA DE UNIDADES CURRICULARES - énfasis en sonido y imagen													
PLAN 2013		PLAN 2025											
SEMESTRE 1	H	SEMESTRE 1	H	SEMESTRE 2	H	SEMESTRE 3	H	SEMESTRE 4	H	SEMESTRE 5	H	SEMESTRE 6	H
Captura de imagen	8	Captura de imagen	6										
Captura de sonido	8	Captura de sonido	6										
Estética y lenguaje audiovisual	3	Estética y lenguaje audiovisual I	3										
Fundamentos de la tecnología Audiovisual	5	Fundamentos de la tecnología Audiovisual	3										
inglés Técnico I	3	Inglés I	2										
Procesos de producción audiovisual	2	Procesos en la industria audiovisual											
Seguridad e Higiene en la producción Audiovisual	3	Prevención de Riesgos Laborales	2	Prevención de Riesgos Laborales en procesos productivos	2								
SEMESTRE 2	H	SEMESTRE 1	H	SEMESTRE 2	H	SEMESTRE 3	H	SEMESTRE 4	H	SEMESTRE 5	H	SEMESTRE 6	H
Acustica y Psicoacustica	3	-		Acustica y Psicoacustica	3								
Edición de audio video	4	Edición de audio video	3										

Iluminación para captura de imagen	3	-				Taller de Iluminación	3						
Imagen electrónica	8			Iluminación para captura de imagen	6								
Inglés técnico II	3			Inglés II									
Interpretación de guiones	3					Fundamentos de la escritura audiovisual	3						
Procesamiento de audio	8			Procesamiento de Sonido	6								
SEMESTRE 3	H	SEMESTRE 1	H	SEMESTRE 2	H	SEMESTRE 3	H	SEMESTRE 4	H	SEMESTRE 5	H	SEMESTRE 6	H
Ética profesional	2	-		-		-		-					
Géneros Audiovisuales	3	-		-		-		-		-		-	
Gestión empresarial	4								Empresa Audiovisual	2			
Post producción de imagen	6					Efectos Visuales y Corrección de color 1	4 y 4						
Post producción de sonido	6					Post producción de sonido I	4	Post producción sonido II	4				
Sonorización y monitoreo de audio	5												
Taller de fotografía e iluminación	6					Taller de Iluminación	3	Taller de Fotografía	3				
SEMESTRE 4	H	SEMESTRE 1	H	SEMESTRE 2	H	SEMESTRE 3	H	SEMESTRE 4	H	SEMESTRE 5	H	SEMESTRE 6	H
Derecho Laboral	2	-		-		-		-		-		-	
Emprendedurismo	2											Desarrollo y gestión de Negocios.	2
Gestión de proyectos	3	-		-		-		-		-		-	

Proyecto Captura de imagen											
Proyecto estética y lenguaje audiovisual											
Proyecto Iluminación para captura de imagen	2										
Proyecto post producción de imagen	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Proyecto producción audiovisual											
Pasantía	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

5.8 Perfiles docentes

Nº y nombre de área	Unidades curriculares que dicta	Perfil docente
388 INGLÉS	Inglés I Inglés II Inglés III Inglés IV	<ul style="list-style-type: none"> - Egresados del IPA en Inglés. - Egresados de Traductorado Público de la UDELAR - Egresados de la Licenciatura de Lengua Inglesa. - Egresados de los Cursos de Profesorado del ICAU, de la Alianza Cultural Uruguay – EEUU, Institutos Dickens, London o similar. - Exámenes internacionales de inglés aprobados: CPE, CAE. <p>Se valorará experiencia anterior en otros subsistemas educativos en el área (Secundaria o Primaria) e instituciones habilitadas. Se valorarán cursos y cursillos de Perfeccionamiento realizados.</p>
664 Prevención de Riesgos	Prevención de riesgos laborales Prevención de riesgos laborales en procesos productivos	<ul style="list-style-type: none"> - Técnico Prevencionista (plan 86) o Tecnólogo - Prevencionista. -Ingeniero Tecnólogo Prevencionista (plan 2015) titulado con 2 años de egreso.
818 EST ACÚSTICA AUDIOVISUAL	Acústica y psicoacústica	<p>Formación académica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Egresado de carreras o cursos de nivel terciario de audiovisual o sonido. - Técnico en diseño de sonido. - Egresado de la Escuela Uruguaya de Música - Otras formaciones técnicas terciarias especializadas en el área. <p>SE VALORARÁ Experiencia docente en asignaturas afines a la Tecnicatura en audiovisuales con mención en Captura y procesamiento de Imagen y Sonido.</p>

<p>5155 EST APRECIACIÓN AUDIOVISUAL</p>	<p>Estética y Lenguaje audiovisual I Estética y Lenguaje audiovisual II</p>	<p>Formación académica excluyente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Licenciatura en Lenguajes y Medios Audiovisuales FARTES-UDELAR. - Licenciatura en Letras de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación UDELAR. - Licenciatura en Ciencias de la Comunicación FIC-UDELAR. - Carreras de grado en Letras o Comunicación de Instituciones privadas habilitadas por el MEC. - Carreras de grado en Letras o Comunicación en el exterior reconocidas por el MEC. - Tecnicatura en Comunicación Social UTU, tecnicatura en Audiovisual UTU. <p>Se requiere acreditar certificado de estudios de formación general.</p> <p>Experiencia Laboral: Quienes puedan acreditar su experiencia laboral en el Área Audiovisual (mínimo 3 años), quienes puedan acreditar su experiencia en el área de la Crítica Cinematográfica (trabajos publicados documentados). Selección y presentación de películas (en festivales, ciclos culturales o cineclubes), Dramaturgia (trabajos publicados documentados) así como experiencia docente en el área cinematográfica documentada.</p> <p>SE VALORARÁ Experiencia docente en asignaturas afines a la Tecnicatura en audiovisuales con mención en Captura y procesamiento de Imagen y Sonido.</p>
<p>5157 EST REALIZACIÓN AUDIOVISUAL</p>	<p>Desarrollo Documental Realización documental</p>	<p>Formación académica excluyente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Licenciatura en Lenguajes y Medios Audiovisuales FARTES-UDELAR. - Licenciatura en Ciencias de la Comunicación FIC-, UDELAR - Carreras de grado en Comunicación de instituciones privadas habilitadas por el MEC. - Carreras de grado en Comunicación y/o cine en el exterior reconocidas por el MEC. - Escuela de cine del Uruguay ECU

		<p>- Tecnicatura Audiovisual UTU</p> <p>Experiencia Laboral: Quienes puedan acreditar su experiencia laboral en el área de realización mínimo de cinco años.</p> <p>Se valorará experiencia profesional específica y docente documentada.</p> <p>Requisito excluyente: Acreditar certificado de estudios de formación general.</p>
<p>5159 EST GUIÓN</p>	<p>Fundamentos de la escritura audiovisual Guión I Guión II Desarrollo de Proyecto-Guión</p>	<p>Formación académica excluyente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Licenciatura en Lenguajes y Medios Audiovisuales FARTES-UDELAR. - Licenciatura en Letras de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, UDELAR. - Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, FIC-UDELAR. - Carreras de grado en Letras o Comunicación de instituciones privadas habilitadas por el MEC. - Carreras de grado en Letras o Comunicación del exterior reconocidas por el MEC. - Tecnicatura en Comunicación Social DGETP-UTU. - Tecnicatura audiovisual DGETP -UTU - Tecnicatura universitaria en Dramaturgia EMAD <p>Experiencia Laboral: Quienes puedan acreditar su experiencia laboral en el área del Guión cinematográfico (mínimo 3 años) con guiones realizados o participantes de concursos documentados, quienes puedan acreditar su experiencia en el área de la Escritura (trabajos publicados documentados) o Dramaturgia (trabajos publicados documentados, obras estrenadas) así como docencia con un mínimo de 3 años de experiencia documentada.</p> <p>Requisito excluyente: Acreditar certificado de estudios de formación general.</p> <p>SE VALORARÁ</p> <p>Experiencia docente en asignaturas afines a la Tecnicatura en audiovisuales con mención en Captura y procesamiento de</p>

		Imagen y Sonido.
5160 EST PRODUCCIÓN	Producción en la industria Audiovisual Producción de Campo	<p>Formación académica excluyente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Licenciatura en Lenguajes y Medios Audiovisuales FARTES-UDELAR. - Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, FIC-UDELAR. - Carreras de grado en Comunicación y/o Ciencias Económicas de instituciones privadas habilitadas por el MEC. - Licenciatura en Administración Facultad de Ciencias Económicas y de Administración. - Carreras de grado en comunicación del exterior reconocidas por el MEC. - Tecnicatura en Comunicación Social UTU. - Tecnicatura audiovisual UTU. <p>Experiencia Laboral: Quienes puedan acreditar su experiencia laboral en el área de Producción Cinematográfica y/o televisiva (mínimo 5 años)</p> <p>Se valorará: Experiencia profesional específica en el área de la Producción de Campo, Producción Ejecutiva y Producción Asociada.</p> <p>Requisito excluyente: Acreditar certificado de estudios de formación general.</p> <p>SE VALORARÁ Experiencia docente en asignaturas afines a la Tecnicatura en audiovisuales con mención en Captura y procesamiento de Imagen y Sonido.</p>
5161 PRODUCCIÓN CREATIVA	Producción creativa Producción ejecutiva I Desarrollo de Proyecto-Producción	<p>Formación académica excluyente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Licenciatura en Lenguajes y Medios Audiovisuales IENBA-UDELAR. - Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, FIC-UDELAR. - Carreras de grado en Comunicación de instituciones privadas habilitadas por el MEC.

		<p>- Carreras de grado en comunicación en el exterior reconocidas por el MEC. - Tecnicatura en Comunicación Social DGETP-UTU. - Tecnicatura audiovisual DGETP-UTU.</p> <p>Experiencia Laboral: Quienes puedan acreditar su experiencia laboral en el área de Producción Cinematográfica y/o televisiva (mínimo 5 años) con énfasis en la gestión de proyectos originales.</p> <p>Se valorará: Experiencia profesional específica en el área de la Producción de Campo, Producción Ejecutiva y Producción Asociada.</p> <p>Requisito excluyente: Acreditar certificado de estudios de formación general</p> <p>SE VALORARÁ Experiencia docente en asignaturas afines a la Tecnicatura en audiovisuales con mención en Captura y procesamiento de Imagen y Sonido.</p>
<p>5163 EST EMPRESA AUDIOVISUAL</p>	<p>Empresa Audiovisual Desarrollo y gestión de negocios</p>	<p>Formación académica excluyente: - Licenciatura en Lenguaje y Medios Audiovisuales FARTES-UDELAR. - Licenciatura en Ciencias de la Comunicación FIC-UDELAR. - Carreras de grado y/o Ciencias Económicas de instituciones habilitadas por el MEC. - Licenciatura en Administración - Facultad de Ciencias Económicas y de Administración. - Carreras de grado en Comunicación en el exterior reconocidas por el MEC.</p> <p>Experiencia laboral: Acreditar experiencia laboral en el área de la Producción Cinematográfica y/o televisiva (mínimo 5 años)</p> <p>Se valorará: Experiencia profesional específica en el área de la empresa.</p> <p>SE VALORARÁ Experiencia docente en asignaturas afines a la Tecnicatura en audiovisuales con</p>

		mención en Captura y procesamiento de Imagen y Sonido.
5167 TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL	Fundamentos de Tecnología Audiovisual WorkFlow Digital Audiovisual	<p>Formación académica excluyente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ingeniero Tecnológico (electrónica), o Ingeniería Electrónica (telecomunicaciones), o ingeniería audiovisual, o Maestro/a técnico en Electrónica. <p>Acreditar al menos 3 años de experiencia como docente en instituciones educativas terciarias o universitarias.</p> <p>Al menos 4 años de experiencia comprobada en trabajo con tecnología audiovisual a nivel profesional que acrediten el conocimiento de workflows audiovisuales, incluyendo pipelines de producción desde la ingesta de material hasta la exportación final.</p> <p>SE VALORARÁ</p> <p>Experiencia docente en asignaturas afines de la Tecnicatura en audiovisuales con mención en Captura y procesamiento de Imagen y Sonido.</p>
5168 EDICIÓN Y MONTAJE AUDIOVISUAL	Edición Audio y Video Montaje Montaje II Desarrollo de Proyecto-Montaje	<p>Formación académica excluyente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Egresado de: Escuela de Cine del Uruguay, o Carreras técnicas terciarias o universitarias de Comunicación con orientación Audiovisual, u otras formaciones técnicas terciarias especializadas en el área. - Montajista con más de 7 años de experiencia laboral demostrable en edición y montaje de obras audiovisuales con exhibición y/o distribución en mercados profesionales de la industria audiovisual. - Imprescindible manejo de herramientas de edición validadas por la industria. No se aceptará como experiencia válida el uso de herramientas de software de uso no profesional. - Debe certificar al menos 3 años de experiencia como docente en instituciones educativas terciarias o universitarias.

		<ul style="list-style-type: none"> - Dominio de workflows audiovisuales, incluyendo pipelines de producción desde la ingesta de material hasta la exportación final. <p>SE VALORARÁ</p> <p>Experiencia docente en asignaturas afines a la Tecnicatura en audiovisuales con mención en Captura y procesamiento de Imagen y Sonido.</p>
<p>5169 POSTPRODUCCIÓN N: EFECTOS VISUALES</p>	<p>Efectos visuales Composición digital</p>	<p>Formación académica excluyente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Egresado de: Escuela de Cine del Uruguay, o Carreras técnicas, terciarias o universitarias Audiovisuales u otras formaciones técnicas terciarias especializadas en el área. - Diseñador de efectos visuales (VFX) y compositor digital con al menos 7 años de experiencia laboral demostrable en la industria audiovisual o de videojuegos con exhibición y/o distribución en mercados profesionales. - Manejo de software de uso aceptado en la industria, como Adobe After Effects, Nuke, Houdini, Blender. - Debe acreditar 3 años de experiencia como docente en instituciones educativas terciarias o universitarias. <p>SE VALORARÁ</p> <p>Experiencia docente en asignaturas afines de la Tecnicatura en audiovisuales con mención en Captura y procesamiento de Imagen y Sonido.</p>
<p>5170 POSTPRODUCCIÓN N: TRATAMIENTO DIGITAL DE LA IMAGEN</p>	<p>Corrección de color I Corrección de color II Post Producción de imagen Desarrollo de Proyecto-Post producción de imagen</p>	<p>Formación académica excluyente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Egresado de la Escuela de Cine del Uruguay, o carreras técnicas terciarias o universitarias de Audiovisual. - Otras formaciones técnicas terciarias especializadas en el área. - Especialista en corrección de color con al menos 7 años de experiencia laboral

		<p>demostrable en la industria cinematográfica, publicitaria.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Manejo de software de uso aceptado en la industria, como Davinci Resolve. <p>Acreditar al menos 3 años de experiencia como docente en instituciones educativas terciarias o universitarias.</p> <p>SE VALORARÁ</p> <p>Experiencia docente en asignaturas afines en la Tecnicatura en audiovisuales con mención en Captura y procesamiento de Imagen y Sonido.</p>
<p>5171 POSTPRODUCCIÓN N: SONIDO</p>	<p>Post producción de sonido I Post producción de sonido II Diseño de sonido para cine Desarrollo de Proyecto-sonido</p>	<p>Formación académica excluyente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Egresado de: Escuela de Cine del Uruguay, o Carreras técnicas, terciarias o universitarias de Comunicación con orientación Audiovisual, o Tecnicatura en Audiovisuales de UTU. - Otras formaciones técnicas terciarias especializadas en el área. - Especialista en postproducción y diseño de sonido audiovisual con al menos 5 años de experiencia laboral demostrable en la industria cinematográfica. - Manejo de software Pro Tools. - Acreditar mínimo de 3 años de experiencia como docente en instituciones educativas terciarias o universitarias, en materias relacionadas con postproducción de sonido y/o diseño sonoro. <p>SE VALORARÁ</p> <p>Experiencia docente en asignaturas afines en la Tecnicatura en audiovisuales con mención en Captura y procesamiento de Imagen y Sonido.</p> <p>Experiencia en la industria del videojuego y el sonido interactivo.</p>
<p>8131 CAPTURA DE SONIDO</p>	<p>Captura de Sonido Procesamiento de Sonido</p>	<p>-Formación Académica: Técnico/a en diseño de sonido o</p>

		<p>Sonidista. Egresado/a de la Tecnicatura en Audiovisuales DGETP-UTU con mención en Captura y Procesamiento de Imagen y Sonido o formación terciaria equivalente. Experiencia Profesional: Mínimo 5 años de experiencia en captura de sonido en entornos profesionales de Producción audiovisual (cine, televisión, documentales, publicidad).</p> <p>-Competencias Conocimientos avanzados en el uso de equipos de grabación de sonido en set (micrófonos boom, lavalier, grabadoras portátiles). Técnicas de microfonía y ambientación sonora para interiores y exteriores. Conocimiento de estándares de calidad de audio en la industria</p> <p>Competencias Adicionales: Capacidad para enseñar técnicas prácticas de captura de sonido, ajustadas a producciones de bajo y alto presupuesto. Se valora experiencia docente o en la conducción de talleres.</p>
<p>8132 SONORIZACIÓN Y MONITOREO DE AUDIO</p>	<p>Amplificación de espectáculos Taller de mezcla de sonido</p>	<p>Formación Académica: - Técnico/a en diseño de sonido o Sonidista. - Egresado/a de la Tecnicatura en Audiovisuales DGETP-UTU con mención en Captura y Procesamiento de Imagen y Sonido formación terciaria equivalente.</p> <p>Experiencia Profesional: Mínimo 5 años de experiencia en sonorización y monitoreo de audio, en entornos profesionales, audiovisuales y eventos en vivo.</p> <p>Competencias Conocimientos avanzados en: Operación de consolas de mezcla y monitoreo. Diseño y ajuste de sistemas de sonido para diferentes entornos (estudios, sets de grabación, locaciones exteriores).</p>

		<p>Integración de sonido directo con sistemas de monitoreo y grabación multicanal.</p> <p>Competencias Adicionales: Capacidad para enseñar técnicas de monitoreo y optimización del audio en tiempo real.</p> <p>Experiencia en resolver problemas técnicos asociados a la sonorización en set y en vivo.</p> <p>Se valora experiencia docente o en supervisión de equipos técnicos.</p>
<p>8191 IMAGEN Y AUDIOVISUAL</p>	<p>Captura de Imagen Iluminación para captura de imagen Taller de Rodaje I Taller de Rodaje II Rodaje y Realización I Rodaje y Realización II</p>	<p>Formación Académica: - Egresado/a de carreras terciarias o cursos técnicos en Realización Cinematográfica. - Egresado/a de la Tecnicatura en Audiovisuales DGETP-UTU con mención en Captura y Procesamiento de Imagen y Sonido o formación terciaria equivalente. Realización Audiovisual o Dirección de fotografía.</p> <p>- Experiencia Profesional: Imagen electrónica Mínimo 5 años trabajando en roles de máxima responsabilidad en departamentos de fotografía, preferentemente en el área de cámara, en producciones audiovisuales profesionales (cine, publicidad, televisión o documentales) Director de fotografía.</p> <p>Competencias Conocimiento avanzado en el manejo técnico de equipos de cámara digitales (configuración, formatos de captura, etc.) y accesorios asociados (ópticas cinematográficas, sistemas de enfoque, etc.)</p> <p>Experiencia en el diseño visual y ejecución técnica de proyectos audiovisuales.</p> <p>-Competencias Adicionales: Capacidad para planificar y ejecutar prácticas de captura de imagen. Experiencia en software de apoyo para cámara y herramientas de monitoreo de imagen.</p> <p>Se valora experiencia docente o en la conducción de talleres.</p>

6. Orientaciones pedagógicas

6.1. Metodologías activas en la formación terciaria

Las orientaciones pedagógicas tienen como finalidad garantizar la coherencia entre los contenidos, las prácticas educativas y las necesidades educativas de los estudiantes, favoreciendo un enfoque integral y contextualizado para el desarrollo de las competencias.

Se presentan las siguientes orientaciones pedagógicas que tienen por finalidad ser una guía para que los docentes promuevan los aprendizajes significativos y el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

- **Apreciación cinematográfica:** el estudiante identifica, analiza recursos narrativos desde su especificidad técnica y reconoce y aplica recursos cinematográficos e interactivos.
- **Aprendizaje basado en la práctica:** “aprender haciendo”, integrando los conocimientos teóricos con prácticas tanto en talleres audiovisuales como trabajando sobre la resolución de situaciones vinculadas a la producción audiovisual.
- **Aprendizaje a través de lo lúdico y la gamificación:** estos tienen como fin incrementar la motivación, el compromiso y la participación activa de los estudiantes.
- **Integración teórica-práctica:** trabajar en forma coordinada para poder relacionar los contenidos básicos con los técnicos, contextualizando el aprendizaje.
- **Aprendizaje basado en proyectos:** permiten al estudiante visualizar la importancia de la integralidad de los contenidos.
- **Trabajo colaborativo:** estimular el trabajo en equipo y la comunicación, fomentando así la responsabilidad individual y colectiva en la resolución de las tareas.
- **Trabajos de indagación y/o resolución de problemas:** este tipo de actividades fortalecen la autonomía de los estudiantes, lo que permite que participen activamente en su proceso de enseñanza.

- Aula invertida: esta pretende que el estudiante acceda a los contenidos teóricos fuera del aula, utilizando el tiempo clase para aplicar, analizar y profundizar esos conocimientos en actividades prácticas; esté tipo de estrategias son la base de la educación semipresencial.
- Enfoque en seguridad y sostenibilidad: trabajar sobre prácticas pedagógicas que prioricen la seguridad personal y colectiva; desarrollar conciencia ambiental, tal como se exige en las normativas vigentes.

Estas orientaciones buscan consolidar un enfoque pedagógico que articule teoría, práctica, innovación y responsabilidad social, fortaleciendo la formación integral de los estudiantes.

6.2 Espacios de coordinación y articulación docente

El desarrollo de lo propuesto anteriormente requiere hacer especial énfasis en los procesos de coordinación y articulación docente en el despliegue de la propuesta formativa. En este nuevo marco para el trabajo (UPC, 2015), la coordinación docente se refiere al conjunto de actividades, medidas y decisiones orientadas a promover el proceso de adquisición de competencias.

En tal sentido, identificamos algunas finalidades de las instancias de coordinación y articulación docente:

- Coordinar y racionalizar la distribución de las cargas de actividad del estudiante a lo largo del semestre, articulando en énfasis, contenidos y actividades propuestas.
- Intercambiar en estrategias didácticas, buscando la retroalimentación de las prácticas y el acompañamiento permanente a la progresión de las competencias.

En esta carrera los espacios de coordinación serán fundamentales para el desarrollo de las competencias y articulación modular, en particular para la retroalimentación entre las UC de corte más teórico con los espacios de formación práctica. Estos espacios se conformarán con una articulación entre la dirección escolar y la coordinación de las carreras. Finalmente, el espacio priorizará el trabajo en

proyectos que incluyan la metodología promovida desde el diseño y materialización de ideas, en donde los estudiantes desarrollen estrategias de fabricación y prototipado de soluciones asociadas a la orientación.

A partir de la sala de coordinación se busca promover la gestión del centro con una visión compartida considerando los principios educativos que impulsa la propuesta.

Espacio de coordinación

La coordinación es uno de los espacios básicos e ineludibles de preparación de los abordajes, dicho espacio promete el mejoramiento de la acción educativa y es considerada una herramienta pedagógica fundamental para el equipo docente que está en acción. El trabajo coordinado de las distintas unidades curriculares garantiza el trabajo de forma interdisciplinaria, lo que llevará a generar aprendizajes significativos y globalizados que abarcaran todas las áreas y temáticas abordadas en los distintos espacios formativos.

Para fundamentar esta línea de trabajo, según Garín y Rodríguez 2015, las coordinaciones son el espacio para el aprendizaje que necesitan las organizaciones, la integración interna de los diferentes miembros de la comunidad educativa facilita la creación de actividades con sentimiento común.

Las actividades integradas permiten la evaluación por competencias con mayor profundidad, dando oportunidad al estudiante a lograr aprendizajes profundos y significativos.

El equipo docente, en busca de la mejora de los aprendizajes tendrá espacio para planificar, desarrollar y evaluar de forma conjunta las acciones formativas, y en un espacio posterior, podrán reflexionar para garantizar la unidad de las acciones futuras atendiendo las individualidades.

El debate, el trabajo interdisciplinario y la reflexión colectiva comprometen y ayudan a las personas y organizaciones a trabajar en el contexto de futuras mejoras en los procesos de enseñanza – aprendizaje.

6.3. Posibles Ejes Temáticos y Metas del espacio

Crear contextos de aprendizaje envolventes en los que los estudiantes perciban que

la formación que reciben está diseñada a medida y coordinada para evitar la redundancia de contenidos o la superposición de tareas.

Dejar registro de las experiencias positivas o negativas en los procesos de enseñanza y aprendizaje para que las mismas no se pierdan y que queden como acervo de la institución. En definitiva, transformar a la institución, en una institución que aprende.

Proponer y facilitar instancias de formación docente orientadas a la creación de una comunidad de aprendizaje reflexiva, llevando adelante prácticas como las visitas de clases entre pares.

7. Lineamientos operativos y seguimiento

7.1 Plan operativo: Especificaciones de las necesidades de infraestructura, equipamiento, insumos y recursos humanos.

Garantizar el equipamiento y la infraestructura necesaria para que cada sede pueda producir, de forma autónoma y en red, productos audiovisuales de calidad profesional, tanto como forma de egresado, para satisfacer necesidades de la comunidad, para cubrir necesidades internas de la institución a nivel pedagógico o de comunicación.

Infraestructura mínima:

Estudio Audiovisual	Sala de mínimo 60 m ² y 4 m metros de altura con instalación eléctrica segura y adecuada para una carga de 6kW en baja tensión) ⁸ Interconectado con el control de audio con 16 canales de sonido.
Control de audio	Sala aislada y acondicionada acústicamente. Interconectado con el control de audio con 16 canales de sonido.
Cabina de audio	16m ² . Sala Aislada y acondicionada acústicamente. Interconectado con el control de audio con 16 canales de sonido.
Pañol	Espacio cerrado y libre de humedades. Con aire acondicionado.

⁸ 12 kW para énfasis: Diseño en Imagen y Sonido

	<p>Estanterías para equipo de luces que soporte 50 kilos por estante. Armario cerrado para equipo fotográfico y de Sonido.1 computadora administrativa</p>
Control room de Imagen	<p>Mínimo 12 m2. Aislamiento acústico. Espacio para 3 computadoras. Con las especificaciones que se detallan debajo.</p>
Equipo room de Imagen	<p>2 computadoras con las especificaciones detalladas debajo 2x monitores 4k 2x auriculares.</p>
Equipo de luces para 20 estudiantes	<p>4x Paneles LED bicolor . 1x Fresnel LED equivalente a 2000W 2x Fresnel LED equivalente a 1000W 4x fresnel LED equivalente a 650W. 4x banderas, Movimientos y Nudos 8x Trípodes century. 8x Trípodes livianos 6x Alargues 6m 4x zapatillas con entrada schuko 2x 5 en 1</p>
Ópticas	<p>1 Set de 4 lentes 16,35,50 y 85 mm (cada 4 cámaras) Montura coincidente con las cámaras.</p>
Equipo de cámara	<p>1x cámara cada 6 estudiantes. Cámara 4K (2 baterías y cargador) con lentes intercambiables y lente kit incluido. 1x Trípode con cabezal desmontable. 1x Monitor 4k on board portatil 1x shoulder con follow focus.</p>
Equipo de sonido Directo	<p>1 Equipo de sonido cada 6 estudiantes 1x Grabador portátil de 4 canales con preamplificador y phantom. 1x micrófono condensador direccional de pistola. 2x micrófonos inalámbricos de tipo solapero UHF portátiles. 1x Soporte tipo caña. 1x Antiviento para micrófono direccional 2x Auriculares cableados.</p>

Equipo de Sonido para Control Room	<p>1x Consola digital de 16 canales con interfaz de sonido integrada.</p> <p>7x Parlantes de 5 pulgadas</p> <p>1x Parlante para graves de 10 pulgadas</p> <p>1x Kit de 4 micrófonos dinámicos para batería</p> <p>1x Micrófono condensador de diafragma grande.</p> <p>2x Micrófono condensador de diafragma pequeño.</p> <p>4x Micrófonos dinámicos de mano.</p> <p>1x Potencia de parlantes de 900W</p> <p>2x Parlantes pasivos de 12 pulgadas</p> <p>6x Auriculares</p>
Postproducción (hardware)⁹	<p>1 computadora cada 2 estudiantes con los siguientes requerimientos:</p> <p>i9 o superior</p> <p>64 GB de Ram</p> <p>Tarjeta de video dedicada 8GB VRAM</p> <p>Disco sólido 1TB</p> <p>Monitor 4k</p>
Postproducción (software)	<p>Listado de software licenciado:</p> <p>Paquete Adobe</p> <p>Avid Pro Tools</p> <p>Da Vinci Resolve</p> <p>Windows</p>
Recursos humanos	<p>Asistente pañol cada 20 estudiantes por turno</p>
Transporte	<p>Presupuesto para transporte de estudiantes del interior a eventos, cursos y prácticas formativas en Montevideo u otros lugares del país.</p>

7.2 Plan de seguimiento de la propuesta

La necesidad de dar acompañamiento en la implementación del presente plan de estudio, para promover la efectiva realización de las metas y sentidos que persigue, constituye un espacio para construir estrategias institucionales novedosas. De esta manera, se propone la concreción de una “Usina de Desarrollo, investigación Curricular” entendida como un dispositivo generador de reflexiones y acciones que logren coherencia, alineación, sentido e impacto en la implementación de las

⁹ Para las unidades curriculares que incluyen postproducción de imagen, sonido y de montaje se requiere una sala de informática para el uso de los equipos que se detallan para cada curso.

propuestas pedagógicas y curriculares. (Rivas, 2022).

FASE I: Apoyo a la implementación de la propuesta curricular- Año 1-2

Finalidad: acercar a los colectivos docentes la propuesta y sus cometidos evidenciando la importancia del trabajo en torno a logros de resultados de aprendizaje, en el marco de la enseñanza competencial.

1) Dispositivos pedagógicos y curriculares:

- a) Encuentros de sensibilización a actores educativos.
- b) Producción pedagógica de materiales: Rúbricas y progresiones de las Competencias.
- c) Monitoreo de la implementación en clave pedagógica de aula y de Gestión de Centro.
- d) Identificación de las necesidades formativas y requerimientos docentes para la implementación del Plan.
- e) Formación y actualización docente continua

2) Recursos documentales que acompañan la implementación:

- Guía de implementación para la gestión de centro de la propuesta.
- Guía de implementación con aportes pedagógicos: aportes para la práctica docente en el nuevo Plan (gestión de los espacios de coordinación y Taller Transversal, proyectos, enseñanza y evaluación por competencias en los Componentes General y Profesional), rúbricas de Progresiones de Competencias, dispositivos de evaluación.

FASE II: Evaluación de la implementación de la propuesta curricular- Año 2-3

Finalidad: Recabar insumos con base pedagógica y experiencia práctica para reajustar la propuesta.

La evaluación implica una reflexión, esto es, como establecen Duro y Nirenberg (2010) tomar distancia de la acción para tomar ésta como 'objeto' de análisis, para revisar qué es lo que se está proponiendo o qué se está haciendo o qué se ha hecho, analizar las características de las metodologías de intervención planteadas o

desplegadas, y determinar si la orientación es efectivamente hacia la direccionalidad deseable, aclarando cuáles escollos y cuáles facilidades se presentan y cuáles logros se esperan y/o se han obtenido.” .

¿Cómo evaluar la implementación de una propuesta educativa?

La evaluación sobre la implementación de una propuesta requiere de la selección detallada y ajustada de herramientas metodológicas que nos acerquen a la información que se busca obtener. Para ello es necesario reconocer dos tipos de evaluaciones para este proceso: la Evaluación interna y la Evaluación externa.

En primer lugar, la evaluación interna, que se ocupa de analizar y reflexionar sobre los componentes del currículo relacionados de manera directa o indirecta con él (académicos, especialistas de la disciplina, estudiantes, materiales educativos y acceso a los recursos por parte de los estudiantes), y la evaluación externa, que opera sobre los egresados, las organizaciones profesionales y los empleadores, entre otros, quienes enriquecen la orientación de los planes de estudio y, consecuentemente, la práctica educativa cotidiana. Esta tarea está enmarcada en las dinámicas de la educación y el trabajo, en una relación activa con el sector productivo que es cada vez más dinámica. Pretendemos que el ejercicio sea efectivo para recabar insumos, conocer enfoques y perspectivas que nutran la propuesta, en tanto también formamos trabajadores, emprendedores y agentes activos en y para el mundo del trabajo.

La evaluación (Mokate, 2000) entonces, propone responder las siguientes preguntas, entre otras:

- i) ¿En qué medida cumple la iniciativa los objetivos que justificaba su existencia?
¿En qué medida cumple dichos objetivos con la calidad esperada, en los tiempos y lugares esperados?
- ii) ¿Cumple los objetivos de manera eficiente? ¿equitativa? ¿sostenible?
- iii) ¿Qué efectos (positivos y/o negativos) se generan, diferentes a los que se reflejan en los objetivos?
- iv) ¿Hay determinadas circunstancias o características entre las poblaciones objetivo que facilitan (o dificultan) el logro de los objetivos?

v) ¿Cuáles características de la gestión facilitan (o dificultan) el logro de los objetivos?

Posibles técnicas e instrumentos para la evaluación durante el proceso de desarrollo curricular:

Observación participante pasiva: visita a los centros con acercamiento a todos sus actores, participación en actividades abiertas, visitas a talleres y clases áulicas.

Consulta a docentes y estudiantes respecto a: fortalezas y debilidades de la propuesta.

Consulta a egresados- organizaciones profesionales- sector productivo sobre los elementos de la formación y los ajustes necesarios que observan en ellos.

En esta fase se considera importante la participación del Departamento Desarrollo y Diseño Curricular, del Observatorio Educación y Trabajo, de la Unidad de Planificación, Investigación y Evaluación, y del Departamento de Estadística, a los efectos de contribuir en las diferentes dimensiones de la evaluación, tanto de corte cualitativo como cuantitativo, interna y externa.

FASE III: Reajuste de la propuesta curricular y nuevo diseño- Año 4-5

Finalidad: configuración del proceso de diseño curricular (comisión de trabajo, cronograma y resultados esperados) utilizando los insumos de las fases anteriores.

En esta etapa, luego de haber recogido los insumos se vuelve a contactar a quienes participaron en el diseño de la propuesta, incorporando a su vez a los actores que han participado de la evaluación para ampliar la mirada sobre los elementos de la propuesta que necesitan ser revisados. El trabajo se define en espacio de comisión como en el inicio. Se propone comenzar con un recorrido de la información relevada para pasar luego a decidir en base a ello los ajustes necesarios en el diseño.

En el marco de este proceso se trabaja de forma articulada con el Observatorio Educación y Trabajo (consulta al sector productivo a través de diferentes metodologías de relevamiento de insumos), así como con el Departamento de Estadística (consulta de datos cuantitativos sobre los centros educativos en los que se desarrolla la propuesta, matrícula, resultados educativos).

Dicha etapa se fundamenta en la metodología¹⁰ para el Diseño Curricular de Planes y Programas que incluye la metodología para el caso de planes de estudio nuevos y para el rediseño de los mismos. Las etapas aquí son las siguientes:

- Estudio y relevamiento inicial de las necesidades para realizar ajustes a los Planes de Formación que desarrolla el DGETP-UTU.
- Conformación de la Comisión Técnica para el rediseño y ajuste del Plan.
- Revisión del perfil de egreso, fundamentación y objetivos del Plan.
- Revisión de la estructura curricular con la presentación sintética de los principales cambios, modificaciones y/o ajustes.
- Cierre y definición del perfil de egreso, de la estructura curricular y los objetivos.
- Definición de los perfiles docentes.
- Conformación de las comisiones programáticas.
- Elaboración o ajustes de los programas.
- Definición o redefinición de la metodología del Plan.
- Sistema de evaluación de los estudiantes.
- Sistema de seguimiento y evaluación del Plan.
- Definición de los recursos materiales.

¹⁰ Resolución del CETP-UTU 3912/16.

8. Referencias bibliográficas

- Adorno, T. W., & Horkheimer, M. (1944). *Dialéctica de la Ilustración: Fragmentos filosóficos*. Editorial Trotta.
- Bolaño, C. (2013). *Industria cultural, información y capitalismo*. Editorial Gedisa.
- Duque, I., & Buitrago, F. (2013). *La economía naranja: Una oportunidad infinita*. Banco Interamericano de Desarrollo.
- Garnham, N. (2011). “De las industrias culturales a las industrias creativas: un estudio crítico”. En Bolaño, C. et al. (Eds.), *Industrias culturales y creativas: enfoques para su comprensión* (pp. 23–48). Editorial Gedisa.
- Howkins, J. (2001). *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*. Penguin Books.
- Sennett, R. (2008). *El artesano* (M. A. Galmarini, Trad.). Editorial Anagrama.
- UNESCO. (2010). *Políticas para la creatividad: guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas*. UNESCO Publishing.