



Consejo de Educación
Técnico Profesional
Universidad del Trabajo del Uruguay

**PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO
DEPARTAMENTO DE DESARROLLO Y DISEÑO CURRICULAR**

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		050	Curso Técnico Terciario		
PLAN		2018	2018		
SECTOR DE ESTUDIO		630	Comunicaciones		
ORIENTACIÓN		00E	Audiovisual, con mención en Producción, Dirección de Arte y Guión		
MODALIDAD		----	Presencial		
AÑO		1	Primero		
TRAYECTO		----	-----		
SEMESTRE		II	Segundo Semestre		
MÓDULO		----	-----		
ÁREA DE ASIGNATURA		5162	Representación Gráfica		
ASIGNATURA		19095	Herramientas de representación gráfica		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		Fundamentos			
MODALIDAD DE APROBACIÓN		Con derecho a exoneración			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales: 48	Horas semanales: 3	Cantidad de semanas: 16	
Fecha de Presentación 3/10/2017	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº	Res. Nº	Acta Nº	Fecha _/_/___

FUNDAMENTACIÓN

Herramientas de representación gráfica es una asignatura que se ubica en el eje Dirección de Arte. Si bien a lo largo de la historia del cine el rol de “Dirección de Arte” se transformó en “Diseño de Producción” y en algunos medios conviven una u otra definición, no quedan dudas sobre la relevancia del mismo en la obra cinematográfica.

Concebir el universo visual de la historia, trasladar el texto a conceptos visuales, intervenir el espacio y definir el aspecto de la escena y los protagonistas de la misma, es una tarea crucial en el proceso de creación de una obra audiovisual.

En la Dirección de Arte se integran los aportes teóricos y prácticos de varios terrenos del arte y del diseño aplicado, que se estructuran en dos grandes ejes: el diseño de los personajes y el diseño de los espacios.

El diseño integral de una obra audiovisual requiere integrar conocimientos, elaboración creativa, reflexión y aptitudes técnicas que permitan abordar conceptualmente el proyecto, diseñar y comunicar su propuesta, interactuar artísticamente con las áreas de Dirección, Dirección de Fotografía y Producción, así como con el resto de los departamentos involucrados, gestionando el trabajo y producción del equipo de arte.

Para cumplir este rol, es necesaria una formación integradora de conocimientos y técnicas que permitan en diferentes formatos de producción, generar la base física del proyecto, tanto en lo que se refiere al rodaje como a la incorporación de recursos: los efectos especiales, diseño digital de espacios, diseño gráfico, y sobre todo, el trabajo y creación.

A través de dos ejes diferenciados, se profundizará en los contenidos respecto a la Dirección de Arte, Vestuario y Caracterización. Por un lado se hará un énfasis en el diseño de proyectos, desde el abordaje del texto, a la investigación, la selección de referencias pertinentes, la elaboración de criterios estéticos que regirán al diseño de arte y la elaboración de una fundamentación que haga de base conceptual a la propuesta, al diseño aplicado concretamente a los diferentes espacios y personajes en el correr de la historia, es decir, conceptualizar la línea dramática narrativa. Por otro, abordaremos los conocimientos técnicos y conceptuales necesarios para desarrollar la ambientación, escenografía y utilería de proyectos de diferentes formatos y géneros audiovisuales de todos los oficios involucrados en la construcción de la imagen.

Esta propuesta se orienta a profundizar sobre el diseño de arte para audiovisual, desde las múltiples disciplinas que lo integran.

OBJETIVO GENERAL

Brindar los instrumentos para una comunicación eficaz de las ideas a través de la representación gráfica.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Explorar a través del dibujo la representación de objetos y espacios
- Experimentar con la realización de storyboard.
- Desarrollar estrategias para comunicar a través de fotomontaje y maqueta.

CONTENIDOS

- Croquis de observación analógico a partir de una imagen fotográfica de un espacio interior. Deducción de planta y alzado.
- Croquis de observación directa, analógico, de un espacio interior. Perspectiva . Luces y sombras. Relevamiento de medidas. Maqueta blanca.
- Fotografía de la maqueta, con incorporación de figura humana. Transformación de la imagen resultante con fotomontaje. Photoshop.
- Croquis analógico a partir de la maqueta y dos personajes, a partir de un story board y una ubicación histórica y de lugar determinada en la premisa.

METODOLOGÍA

Se aplicará metodología teórico - práctica con un alto contenido de taller que incorpora herramientas analógicas y digitales.

EVALUACIÓN

Se evaluará a partir de la participación en clase y la realización de dos trabajos parciales.

BIBLIOGRAFÍA.

“Esbozar y dibujar: guía para artistas”. Marylin Scott

“ Nuevo: aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro”. Betty Edwards.Ed. Urano.
2000

“ Guía del usuario de Adobe Photoshop”.