

PLAN DE ESTUDIOS

ECOSISTEMA INDUSTRIAS CREATIVAS Y CULTURALES

Contenido

1. Hacia el diseño y desarrollo de nuevas propuestas formativas.....	3
2. Ecosistema curricular Industrias creativas y culturales.....	5
2.1 Pertinencia de la formación.....	5
2.2 La industria y la cultura.....	6
3. Curso Técnico Terciario en Diseño de Videojuegos.....	15
3.1. Fundamentación y alcance de la propuesta.....	16
3.2 Perfil de ingreso.....	17
3.3 Perfil de egreso.....	17
3.4. Modularidad y certificación.....	21
3.5 Estructura Curricular.....	21
3.6. Anexo Reglamentario.....	26
3.7 Esquema Curricular.....	28
3.8 Perfiles docentes.....	30
4. Tecnólogo en Industria Audiovisual énfasis en Producción, Guión y Dirección de Arte.....	37
4.1. Perfil de ingreso.....	38
4.2 Perfil de egreso.....	39
4.3. Modularidad y certificación.....	43
4.4. Estructura Curricular.....	43
4.5 Anexo Reglamentario.....	48
4.6 Tabla de equivalencias.....	51
4.7 Esquema Curricular.....	54
4.8 Perfiles docentes.....	56
5. Tecnólogo en Industria Audiovisual énfasis en Diseño de Imagen y Sonido.....	68
5.1 Perfil de ingreso.....	69
5.2 Perfil de egreso.....	69
5.3 Estructura Curricular	73
5.4 Modularidad y certificación.....	77
5.5 Implementación de la modalidad semipresencial.....	78
5.5.1. Fundamento pedagógico de la modalidad de enseñanza semipresencial.....	78
5.5.2. Orientaciones para la planificación de instancias virtuales.....	80
5.5.3 Adaptación metodológica.....	80
5.5.4. Diseño de recursos y materiales accesibles.....	80
5.5.5. Plataforma y herramientas tecnológicas.....	81
5.5.6. Estrategias de evaluación.....	81
5.5.7 Interacción y acompañamiento.....	81
5.5.8. Accesibilidad y equidad.....	82
5.5.9. Gestión del tiempo y autonomía del estudiante.....	82
5.5.10 Propuesta de adecuación curricular para la implementación de énfasis en diseño y imagen - Modalidad semipresencial.....	82
5.5.11 Unidades curriculares y niveles de virtualidad.....	84
5.6 Anexo Reglamentario.....	85
5.7 Tabla de equivalencias.....	87

5.8 Perfiles docentes.....	90
6. Orientaciones pedagógicas.....	101
6.1. Metodologías activas en la formación terciaria	101
7. Lineamientos operativos y seguimiento.....	104
7.2 Plan de seguimiento de la propuesta.....	106
8. Referencias bibliográficas.....	111

1. Hacia el diseño y desarrollo de nuevas propuestas formativas

El diseño curricular en la educación superior constituye un proceso estratégico que define la estructura, los contenidos, las metodologías y los criterios de evaluación de una propuesta educativa, lo que implica decisiones pedagógicas, epistemológicas y políticas que impactan en la calidad de la formación. El currículo actúa como un puente entre el conocimiento académico, las demandas del entorno social y productivo, y las trayectorias de aprendizaje de los estudiantes, por lo que su diseño requiere una mirada integradora y contextualizada. En el presente, los procesos de diseño curricular en la educación superior enfrenta múltiples desafíos, entre ellos la necesidad de responder a contextos cambiantes, incorporar tecnologías digitales, fomentar la internacionalización, y articular la formación con el mundo laboral. A su vez, se vuelve indispensable garantizar la flexibilidad curricular, la inclusión educativa y la actualización permanente de los planes de estudio. En este escenario, el currículo debe entenderse como un sistema abierto, en constante revisión, capaz de adaptarse a las transformaciones sociales y a las necesidades formativas de las nuevas generaciones.

En este sentido, Addine (2000) define el currículo reconociendo la necesidad de apertura y actualización antes señalada:

“El currículo es un proyecto educativo integral con carácter de proceso, que expresa las relaciones de interdependencia en un contexto histórico-social, condición que le permite rediseñarse sistemáticamente en función del desarrollo social, progreso de la ciencia y necesidades de los estudiantes, que se traduzca en la educación de la personalidad del ciudadano que se aspira a formar” (2000, p.5)

De esta manera, se define de interés el desarrollo de carreras en la DGETP-UTU como ecosistemas curriculares, entendiendo que en la formación terciaria este representa un modelo educativo integrado de oferta educativa, flexible y dinámico, que trasciende la estructura rígida de los planes de estudio tradicionales, organizados por curso y orientación productiva. Se constituye como una estructura educativa interconectada, que se destaca por su enfoque sistémico, adaptativo y centrado en el estudiante, priorizando la definición de los itinerarios dentro de campos formativos, el reconocimiento de créditos y la valoración de propuestas de formación continua.

Dentro del ecosistema curricular, se considera la oferta educativa asociada a los diferentes niveles de formación, vinculados a orientaciones socioproductivas y demandas del mundo del trabajo. Por ello se definen itinerarios formativos y niveles de formación que abarcan:

1. Formación Inicial Terciaria: cursos de estudios post bachillerato relacionados con el nivel CINE¹ 4 (según códigos de clasificación de los programas educativos) orientados a egresados de la Educación Media Superior.
2. Microcredenciales: certificaciones que acreditan la adquisición de aprendizajes obtenidos a través de experiencias formativas de corta duración, orientadas a la actualización profesional y a la formación continua.
3. Tecnicatura: tiene una duración de 2 años. El egresado adquiere saberes prácticos y teóricos para intervenir directamente en procesos productivos, aporta soluciones concretas desde una comprensión integral de los procedimientos del sector, con un enfoque ético y contextualizado.
4. Tecnólogo: con una duración de 3 años, forma profesionales que dominan el sistema productivo de su especialidad y comprenden sus fundamentos, procesos y procedimientos. El egresado está capacitado para integrarse en entornos laborales reales, supervisar equipos de trabajo y aplicar soluciones prácticas con criterio ético ante los desafíos cotidianos del sector.
5. Ingeniero Tecnológico: es una formación dirigida a quienes ya cuentan con formación técnica en áreas afines y quieren ir más allá de diseñar, mejorar y liderar procesos tecnológicos con impacto real. Tiene una duración de 4 años y el egresado podrá participar en proyectos de investigación, desarrollo e innovación, generar tecnologías, procedimientos y soluciones en distintos ámbitos productivos, integrando una mirada ética, sostenible y comprometida con el futuro.
6. Especializaciones: es una propuesta formativa destinada a egresados de Tecnicaturas, Tecnólogos o Ingenieros Tecnológicos que buscan profundizar sus conocimientos en un área específica. Permite actualizar conocimientos técnicos, interiorizarse sobre las nuevas demandas del mercado y fortalecer la capacidad de innovación dentro de su campo profesional.

¹ Clasificación internacional normalizada de la educación - UNESCO (2011).

2. Ecosistema curricular Industrias creativas y culturales

2.1 Pertinencia de la formación

De acuerdo al Informe “Propuestas de Educación Técnica Terciaria e Innovación para el Desarrollo Territorial” (OET, 2025)², la Universidad del Trabajo del Uruguay (UTU) orienta sus esfuerzos a fortalecer una educación técnica y tecnológica que articule inclusión, desarrollo territorial y vinculación efectiva con el trabajo y el empleo. En este marco, impulsa el proceso de descentralización, que potencia el rol de los equipos de dirección de los centros educativos y de los campus regionales, y refuerza los equipos técnicos y de gestión en cada región.

Este proceso de descentralización busca consolidar polos de educación tecnológica a nivel nacional, revitalizando la propuesta educativa de acuerdo a las características sociales, productivas y culturales de cada región. La educación terciaria, en particular, se fortalecerá mediante la adecuación y diversificación de su propuesta, priorizando la calidad académica, la pertinencia territorial y el diálogo institucional con UdelaR y UTEC.

Asimismo, se propone profundizar el vínculo de las carreras terciarias con el trabajo, la producción, la innovación y el desarrollo local, consolidando la extensión como una herramienta para el involucramiento con la comunidad y la transformación social desde los territorios.

Partiendo del análisis de la realidad nacional —marcada por una población envejecida, desigualdades territoriales en el acceso a la educación media superior, una producción agropecuaria tecnificada, un sector industrial limitado pero con polos emergentes, y desafíos en sostenibilidad e inclusión— se propone una estructura de líneas educativas innovadoras para la educación técnica, tecnológica, profesional y artística.

Según el mencionado Informe, al respecto del presente ecosistema formativo agrega que para el área de Arte, cultura y comunicación se impulsan propuestas educativas que integran lenguajes visuales, tecnologías y enfoques comunitarios,

² DGETP/UTU. Observatorio de Educación y Trabajo. “Propuestas de Educación Técnica Terciaria e Innovación para el Desarrollo Territorial” (mayo, 2025).

programas de narrativas audiovisuales. Las propuestas combinan arte, gestión cultural y comunicación visual, formando profesionales versátiles capaces de crear, enseñar, gestionar y producir en distintos campos. Estas propuestas abren oportunidades en diseño, audiovisual, entretenimiento y cultura, fortaleciendo el vínculo entre arte, territorio y sociedad.

2.2 La industria y la cultura

El campo de las industrias culturales y creativas se configura en un terreno de tensiones donde convergen, por un lado, las críticas a la mercantilización y estandarización de la cultura (Adorno y Horkheimer, 1944), quienes sostienen que *“la industria cultural perpetúa la injusticia social al convertir la cultura en un mecanismo de integración pasiva”*; y, por otro, las perspectivas que subrayan su potencial como motor económico y de innovación. Howkins (2001), por ejemplo, señala que *“la creatividad es la fuente de riqueza más importante de nuestro tiempo”*, mientras que Duque y Buitrago (2013) definen la economía naranja como una *“oportunidad infinita”* para América Latina. Reconocer estas tensiones no implica optar por un polo u otro, sino comprender que la sostenibilidad del sector depende de la capacidad de navegar entre ambos, articulando los valores culturales con las oportunidades económicas.

En este sentido, la generación de valor a través de la propiedad intelectual y de los servicios asociados constituye una oportunidad estratégica siempre que se mantenga un equilibrio con la revalorización de la cultura y las narrativas locales. Como afirma la UNESCO (2010), *“la diversidad cultural es tan necesaria para la humanidad como la biodiversidad lo es para la naturaleza”*, y constituye la base para transformar las identidades en activos diferenciales en el mercado global. Así, más que oponer lo económico y lo cultural, se trata de construir un modelo que capitalice la creatividad como recurso productivo sin despojarse de su densidad simbólica y social, garantizando que el crecimiento de la industria esté anclado en la diversidad y el valor cultural.

El presente tecnológico, liderado por el avance de la inteligencia artificial, introduce un dilema adicional: constituye al mismo tiempo un riesgo —por la posible

automatización, homogeneización y desplazamiento de prácticas culturales— y una oportunidad inédita de potenciar la creación, la distribución y la gestión de contenidos. Desde una mirada crítica, Garnham (2011) advierte que el desplazamiento hacia las “industrias creativas” puede diluir la función cultural en favor de la rentabilidad, lo que obliga a encarar la IA con una perspectiva equilibrada. En este escenario, la educación terciaria tiene un papel decisivo: debe formar profesionales capaces de asumir este dilema como una oportunidad, desarrollando competencias críticas y creativas que permitan apropiarse de las herramientas tecnológicas para ampliar el valor cultural y económico de las industrias creativas, sin renunciar a la diversidad y a la centralidad de lo humano en los procesos culturales.

En esta dirección, es pertinente recuperar la visión de Pedro Figari, quien entendía que la educación debía integrar de manera inseparable lo artístico y lo industrial en clave tecnológica. Su propuesta de una enseñanza que conjugara sensibilidad estética y capacidad productiva anticipa, ya en la primera mitad del siglo XX, la importancia de formar sujetos capaces de crear y producir al mismo tiempo. Esta perspectiva sigue siendo clave en el escenario actual, donde la tecnología y la cultura requieren un enfoque formativo integral que supere la división entre arte y técnica. En consecuencia, potenciar el trabajo en red y la interdisciplinariedad se vuelve fundamental. Como recuerda Richard Sennett (2008), “*hacer es pensar*”, y el oficio creativo solo florece cuando integra la técnica con la reflexión colectiva. Solo mediante la colaboración entre áreas, instituciones y comunidades será posible generar ecosistemas creativos robustos, capaces de equilibrar innovación tecnológica y valor cultural. La articulación de saberes distintos no solo fortalece la capacidad de respuesta frente a los desafíos del presente, sino que también multiplica las posibilidades de creación y de inserción en las cadenas de valor globales desde una base identitaria y culturalmente situada.

2.3 Las industrias creativas y culturales³: Un cambio de era

En Uruguay, históricamente se ha dado un importante desarrollo de las artes, y en los últimos años se ha apostado a la promoción de las actividades culturales a través de fondos y de apoyos.

En este sentido, las industrias creativas abarcan una amplia gama de actividades intensivas en cultura, creatividad y conocimiento, centradas en la intersección del arte, negocios y tecnología. En un contexto de grandes transformaciones, éstas industrias se conectan con nuevos modos de entender la creación y la asignación de valor, por lo tanto la experiencia del usuario toma un rol protagónico en relación a los productos objetivos y tangibles.

En este cambio de era, la participación en actividades basadas en el aprendizaje y la creatividad que transforman información y conocimiento por medios digitales y simbólicos, prima sobre la economía basada en industrias manufactureras y extractivas.

Siendo su materia prima principal la creatividad también tiene impacto para transformar sectores y actividades económicas tradicionales.

A nivel mundial el desarrollo de internet, el comercio electrónico, los archivos en formato digital, el modo en que la gente produce y consume cultura y las nuevas tecnologías las transformaron y las hicieron crecer exponencialmente.

Por tanto comprende los sectores en los que el valor de sus bienes y servicios se fundamentan en la propiedad intelectual, como la arquitectura, las artes visuales y escénicas, artesanías, cine, diseño, editorial, investigación y desarrollo, juegos y juguetes, moda, música, publicidad, software, TV y radio y los videojuegos.

Por otra parte, es interesante que desde un enfoque holístico los sectores Audiovisual y Videojuegos aluden a la producción de contenidos independientemente de la plataforma de distribución y consumo, así como las cadenas de valor asociadas. En este sentido, las cadenas de valor de estas industrias se dividen en cinco eslabones principales: la creación, la producción, la distribución, la comercialización, el consumo. Lo interesante es que hoy en día por

³ Este apartado se basa en los siguientes documentos de: 1) Uruguay XXI: a) Informe Sectorial. Industrias Creativas en Uruguay. Inteligencia competitiva. Marzo 2018; b) Servicios Globales en Uruguay. Setiembre 2024. 2) OPP. Hacia una estrategia nacional de desarrollo, Uruguay 2050. Volumen XIII. Las industrias creativas en el desarrollo del Uruguay del futuro. 2019.

las posibilidades tecnológicas, una misma empresa puede encargarse de varios eslabones, y también tiene implicancias en la demanda de recursos humanos y el tipo de calificación necesarios. No sólo se necesitan creadores, también tienen que estar preparados para manejar los distintos modelos de negocios y las herramientas tecnológicas disruptivas, como la IA.

Su producción es una combinación de creatividad, investigación, administración, gestión y marketing, las cuales se anclan a cierta tecnología para llevarlo a cabo.

Sobre el reclutamiento de recursos humanos actualmente en las empresas creativas procuran contratar personas cuya característica principal laboral sea la “inteligencia T”. Es decir, la línea vertical de la T representa un conocimiento profundo y habilidades desarrolladas en un campo específico, mientras que la línea horizontal refiere a la habilidad de colaborar a través de distintas disciplinas con otros profesionales, teniendo un conocimiento general. Por lo tanto, son generalistas en un campo variado de conocimientos y expertos en un campo específico.

En clave prospectiva (OPP, 2019), los actores sectoriales en Uruguay establecieron cinco objetivos, uno de ellos fue la capacitación en el rol de creadores y en relación a la gestión profesional de las empresas con herramientas digitales para nuevos roles encargados de los negocios. También algunos roles se vieron como escasos o faltantes y se pueden formar, como los “vinculadores”, que son capaces de establecer puentes entre las diversas iniciativas de las industrias creativas con las industrias tradicionales, así como los “agentes de ventas” de los productos y servicios de las industrias creativas ya sea a nivel local, regional o internacional. Como cursos necesarios en marketing digital, entorno digital y utilización de tic para modelos de negocios, propiedad intelectual y derechos de autor y habilidades para la internacionalización de los proyectos.

Por lo tanto, no solo se apunta a la formación de habilidades propias del sector sino también a capacidades en comercialización y vinculación de y con actores claves.

Por otra parte, las industrias creativas integran el segmento de Servicios Creativos de los denominados servicios globales. Los servicios globales responden a un modelo de negocios, en el cual una empresa deslocaliza parte de sus actividades en el exterior, mediante una subsidiaria o la subcontratación de un tercero en el extranjero, con el propósito de reducir costos, aumentar la eficiencia operativa e incorporar innovaciones tecnológicas y ventajas laborales y/o tributarias de otros destinos. A nivel internacional los servicios no tradicionales, como los vinculados a

las tecnologías de la información y la comunicación, a las industrias creativas, se han posicionado como líderes en el mercado de la mano de la tecnología y la IA. Las exportaciones de estos servicios en nuestro país han crecido a muy buen ritmo en la última década y también ha tenido un impacto positivo en el empleo.

Por lo tanto, el concepto de economía creativa que ha ganado terreno en los últimos años, es impulsado por la innovación y la creatividad de las personas y ha tenido impacto en los ingresos y en el empleo. Contribuyendo en los modos en que estimula la aparición de nuevas ideas o tecnologías y los procesos de cambio transformativo.

Es decir que, a nivel global es importante el valor agregado económico que crean, que se basa en la creatividad, la capacidad de adaptación a los contextos tecnológicos cambiantes, y el pensamiento crítico, insumos que cobran cada vez más valor en un escenario de automatización del trabajo.

2.4 El sector Audiovisual en Uruguay ⁴

Específicamente las actividades audiovisuales se expresan en un proceso creativo y productivo de imágenes en movimiento sobre cualquier soporte y de cualquier duración, destinadas a ser difundidas y comunicadas por cualquier medio, que comprende las diferentes fases desde la creación de la obra hasta la puesta a disposición de los consumidores.

Para el desarrollo del sector audiovisual en nuestro país las condiciones son muy favorables. Con respecto a las posibilidades de filmar en Uruguay se presenta como una opción eficiente y atractiva, con locaciones variadas y cercanas, accesibilidad a través de sus rutas, con temperaturas moderadas, que permite filmar a contraestación del hemisferio norte, con una población cosmopolita para los castings, además con experimentados técnicos y equipamiento de última generación, por lo tanto la hora de rodaje resulta eficiente y los tiempos de producción se reducen.

Con más de treinta años de experiencia en los servicios de producción audiovisual, se han desarrollado empresas y profesionales especializados en el rodaje y la

⁴ Este apartado se basa en los siguientes documentos de Uruguay XXI: a) Servicios de Producción Audiovisual. Uruguay Audiovisual; b) Informe Sectorial. Industrias Creativas en Uruguay. Inteligencia competitiva. Marzo 2018

postproducción, como la edición, la finalización de la imagen y el color, los efectos especiales y el sonido.

En referencia a la infraestructura de las empresas existen estudios insonorizados y equipamiento de última generación para ofrecer sus servicios.

Otro punto a favor para esta industria que facilita su desarrollo, a nivel país es el liderazgo como ecosistema digital en Latinoamérica, con el primer lugar en penetración de Internet, adopción de TIC y porcentaje de compañías conectadas por fibra óptica.

Entonces la infraestructura digital de nuestro país se presenta como una ventaja para el acceso de los ciudadanos y para los potenciales creadores y/o productores de contenidos.

Por otra parte, se complementa con beneficios para atraer producciones internacionales, los servicios de producción para empresas extranjeras están exentos de IVA, y a través del Programa Uruguay Audiovisual pueden recibir un reintegro en efectivo (cash rebate) de hasta el 25% si contratan los servicios de una empresa local. Este Programa ha sido un estímulo para el arribo de producciones de películas y series, que se rodaron y post produjeron en nuestro país, para las plataformas Amazon, HBO, Netflix, entre otras.

En este sentido, en cuanto a la composición del sector, hay 180 empresas que llevan adelante actividades de producción y postproducción audiovisual, estos servicios de producción representan la mayor facturación del sector. Adicionalmente, de acuerdo al Informe de Uruguay XXI (2018), el sector es una fuente importante de empleo, ocupando más de 5300 trabajadores calificados.

Además entre 2008 y 2011 multiplicó por dos su facturación, pasó de U\$S 170 millones a U\$S 360 millones. El 75% de dicha facturación le correspondió a la televisión, el 16% a los servicios de producción, publicidad, animación y videojuegos, el 7% a la exhibición y distribución y el 2% restante a la producción de cine.

En lo que respecta a la exportaciones de los servicios audiovisuales, en 2020 superaron los U\$S 27 millones, en 2021 se triplicaron y superaron los U\$S 84 millones, siendo el principal destino Estados Unidos seguido por Argentina, México y España.

Por otro lado, en el sector audiovisual es interesante el tipo de instituciones vinculadas, tanto del sector público como del privado. Por un lado, la Agencia del

Cine y del Audiovisual del Uruguay (ACAU), que diseña las políticas públicas audiovisuales nacionales, el Instituto de Promoción de Inversiones, Exportaciones e Imagen País, Uruguay XXI. También algunas Intendencias departamentales tienen oficinas de apoyo al sector, como Montevideo Audiovisual dependiente del Departamento de Cultura, Canelones Audiovisual, la Oficina de Servicios Audiovisuales de Maldonado, la Oficina de locaciones audiovisuales de Colonia. Desde el sector empresarial y de los trabajadores, la Asociación de Productores y Realizadores de Cine - ASOPROD, la Cámara Empresarial de Productoras Publicitarias - CEPPU, el sindicato AUC-GREMIO CINE, y la Sociedad Uruguaya de Actores - SUA.

Completando este ecosistema virtuoso, en lo refiere a las propuestas educativas, en nuestro país existe una oferta variada para el sector audiovisual, respecto a la DGETP/UTU encontramos en la Educación Media Superior, actualmente en los Bachilleratos Tecnológicos (Plan 2023)⁵ la Orientación Medios Audiovisuales y Comunicación (Primer grado), la misma en el segundo grado se divide en dos Rutas formativas, y una es Medios Audiovisuales. En la Educación Terciaria, actualmente el Curso Técnico Audiovisual⁶, tiene dos perfiles de egreso, uno con mención en Producción, Dirección de Arte y Guión (Plan 2018) y otro con mención en Captura y Procesamiento de Imagen y Sonido (Plan 2012).

También en el ámbito público, en la Facultad de Artes de la Udelar, la Licenciatura en Lenguajes y Medios Audiovisuales, de cuatro años de duración, que se desarrolla en el CURE de Maldonado

En el sector privado a nivel universitario, también hay evidencia de oferta, como es la Licenciatura en Comunicación orientación Audiovisual y la Tecnicatura en Realización Audiovisual de la Universidad ORT, la Licenciatura en Ingeniería Audiovisual de la Universidad Católica del Uruguay, la Licenciatura en Cine y Televisión de la Universidad de Montevideo. Otras instituciones como la Escuela de Cine UCF de Uruguay, con la Carrera Realización Audiovisual, Diplomaturas en Arte y Cine documental y en Dirección de Fotografía ofrecen formación. Y la Animation Campus Escuela de Arte y Diseño brinda talleres de producción audiovisual y digital. Además la Escuela de Cine del Uruguay de Cinemateca Uruguaya ofrece la Carrera de Realización Cinematográfica, Diplomado en Realización Documental, y cursos y

⁵ ANEP. CODICEN. DGES. DGETP. Plan para la Educación Media Superior. 2023.

⁶ <https://planeamientoeducativo.utu.edu.uy/ctt-audiovisuales>

talleres diversos. El Instituto Bios, el curso de Animación y Producción Audiovisual. Y la Escuela de Cine Dodecá, la carrera de Realización Cinematográfica Sumado a esto un acuerdo desde 2021 a través del BID con la New York Film Academy para la especialización de profesionales uruguayos.

Finalmente, como se mencionó anteriormente, en nuestro país, el sector audiovisual entre 2008 y 2011 multiplicó por dos su facturación y el 16% le correspondió a servicios de producción, publicidad, animación y videojuegos.

Un punto a favor que facilita su desarrollo en nuestro país, es la infraestructura digital que presenta como una ventaja para el acceso de los ciudadanos y para los potenciales creadores y/o productores de contenidos.

En este sentido, se destaca el éxito de la empresa uruguaya de videojuegos Ironhide Game Studio con el lanzamiento de Kingdom Rush, en las tiendas de aplicaciones de varios países.

También hay proyectos empresariales vinculados para las industrias creativas, como el proyecto de zona franca Punta del Este Studios, para que se puedan desarrollar entre otros los Videojuegos a través de IPTV.

En este contexto, a fines de 2016 surge la Cámara Uruguaya de Desarrolladores de Videojuegos (CAVI), a partir de la Mesa de Videojuegos, que es un ámbito interinstitucional que tiene como fin impulsar la actividad de la industria nacional de videojuegos.

Además Uruguay participa desde hace algunos años de la Game Developers Conference (GDC), uno de los eventos internacionales más importantes de la industria del videojuego, donde se muestra el ecosistema de desarrollo de los juegos y los desarrolladores exponen sus proyectos. También anualmente, se realiza la cumbre a nivel nacional de los desarrolladores de videojuegos, LEVEL UY, que es organizada por la CAVI, y patrocinada por Uruguay XXI, la Agencia del Cine y el Audiovisual del Uruguay (ACAU), Antel, la incubadora de empresas Ingenio del LATU, el Ministerio de Industria, Energía y Minería, y el Ministerio de Educación y Cultura. En la misma se puede participar de talleres, conferencias magistrales y conocer las oportunidades del desarrollo de los videojuegos en Uruguay. En el evento también se desarrolla un Concurso Nacional de Videojuegos.

En el marco de las propuestas curriculares de nuestra institución vinculadas al sector de los videojuegos encontramos algunos antecedentes. En la Educación Media Superior, actualmente en los Bachilleratos Tecnológicos (Plan 2023) se encuentra la Orientación Medios Audiovisuales y Comunicación (Primer grado), la misma en el segundo grado se divide en dos Rutas formativas, una es Medios Audiovisuales. Anteriormente había un Plan de Educación Media Tecnológica (Plan 2004, reformulación 2019) que ha sido discontinuado, que en la Orientación Informática de tercer año, presentaba como uno de sus énfasis la opción Videojuegos.

En el ámbito privado, también de cuatro años de duración, encontramos la Licenciatura en Animación y Videojuegos de la Universidad ORT, que al terminar el segundo año brinda un título intermedio Técnico/a en Animación. Y en el Instituto BIOS, el curso de Arte y Diseño de Videojuegos, de dos años de duración, el cual actualmente no tiene cursos iniciados.

Finalmente, y a modo de conclusión, la creación de este **Ecosistema de Industrias Creativas y Culturales** permitirá integrar, dentro de su ámbito, las trayectorias educativas vinculadas al sector audiovisual, incorporando en el presente diseño las carreras terciarias de Diseño de Videojuegos, Tecnólogo en Industria Audiovisual - Énfasis Diseño de imagen y sonido, Tecnólogo Industria Audiovisual - Énfasis Producción, Guión y Dirección de Arte, así como incorporar en futuros diseños curriculares dentro del ecosistema como Producción musical, Gestión cultural y museografía, Artes y artesanías, Diseño de modas, entre otras orientaciones que contribuyan a consolidar la formación en formatos flexibles y adaptables a los desafíos del sector socioproductivo. A continuación se desarrollan las formaciones que integran este ecosistema.



ANEP



UTU

EDUCACIÓN
TÉCNICO
PROFESIONAL

Curso Técnico Terciario en Diseño de videojuegos

Año 2025

Modalidad	Presencial
Duración	2 años - 4 semestres
Crédito Educativo	176
Certificación/ Titulación	Título: Técnico Superior en Diseño de videojuegos



Departamento de Diseño y Desarrollo Curricular
Programa de Educación Terciaria



3.1. Fundamentación y alcance de la propuesta

La presente propuesta curricular para la carrera terciaria de Diseño en Videojuegos se fundamenta en la necesidad de formar profesionales integrales capaces de responder a las demandas de una de las industrias creativas de mayor crecimiento y dinamismo a nivel global. El diseño pedagógico se sustenta en un enfoque que prioriza la aplicación práctica del conocimiento sobre la mera acumulación teórica, preparando técnicos superiores con un perfil que domina aspectos creativos, de gestión y técnicos para la realización, que le permitan insertarse en el mundo del trabajo, desarrollando estrategias para el aprendizaje continuo e integrando equipos multidisciplinarios.

De esta manera, la formación se orienta a la promoción de un Técnico Superior con un perfil versátil y polivalente, capaz de desempeñarse en diversas etapas de la cadena de producción de un videojuego. El egresado contará con las herramientas para aspirar a roles especializados como Game Designer, Level Designer, Technical Designer, UX/UI Specialist o Productor de prototipos, así como para integrarse en equipos de desarrollo como un profesional capaz de comprender y contribuir a las áreas de arte, programación y sonido.

El plan de estudios se estructura bajo el paradigma del aprendizaje basado en proyectos y en la simulación de entornos reales de trabajo, donde el taller transversal funciona como el núcleo integrador de cada módulo. Esta metodología no solo garantiza la adquisición de habilidades técnicas—como el dominio de motores de juego, modelado 3D, sonido y diseño UX/UI—sino que también fomenta el desarrollo de competencias transversales como el trabajo en equipo, la resolución de problemas, la comunicación efectiva y la gestión de proyectos. La inclusión de asignaturas como "Modelo de Negocios" y "Game Design Document" desde los módulos avanzados incorpora una visión de gestión, preparando a los estudiantes para concebir proyectos viables y sostenibles dentro del ecosistema económico de las industrias creativas.

La progresión curricular, que inicia con fundamentos de estética y metodología, avanza hacia la especialización técnica en motores de juego y modelado 3D, y culmina con un proyecto final integrador, asegura que quienes egresan no sólo

domine herramientas específicas, sino que posean una comprensión profunda del lenguaje jugable y la experiencia del usuario. El dominio del inglés técnico a lo largo de la carrera amplía su alcance profesional, permitiéndole acceder a mercados internacionales, documentación global y comunidades de desarrollo en todo el mundo.

Finalmente, esta propuesta tiene como alcance principal formar creadores y gestores de experiencias interactivas, dotándolos de una sólida base técnica, una visión artística y una mentalidad estratégica que les permita innovar y contribuir al robustecimiento de la industria cultural y creativa.

3.2 Perfil de ingreso

- Egresados de la Educación Media Superior en todas sus modalidades.

3.3 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 en Diseño de Videojuegos

- Integra saberes de narrativa, arte digital, diseño visual y sonoro y experiencia de usuario, que le permiten diseñar, desarrollar y presentar prototipos jugables y escenarios inmersivos centrados en las personas, desarrollando el proceso completo, de manera individual o colectiva.
- Aplica metodologías de trabajo por proyectos, herramientas digitales especializadas y principios de diseño centrado en el jugador para la gestión de los procesos de publicación, exhibición y promoción de videojuegos, considerando estrategias de marketing digital, uso de redes y presentación en eventos.
- Analiza de forma crítica el contexto cultural, histórico y social del videojuego como medio expresivo y herramienta educativa, lúdica y comunicacional, para evaluar y mejorar continuamente sus productos, a partir del testeo, la retroalimentación y el análisis, considerando aspectos éticos y de propiedad intelectual.
- Valora las posibilidades del videojuego como hecho creativo y de comunicación que prioriza el diseño y la resolución gratificante de problemas por sobre la práctica artística o ingenieril.

3.4. Modularidad y certificación

Imagen N° 1 Módulos formativos y créditos educativos



Fuente: Elaboración propia

3.5 Estructura Curricular

Desde una perspectiva pedagógica, la carrera de Diseño en Videojuegos presenta una estructura modular fundamentada en el andamiaje cognitivo y un enfoque por competencias que se complementa, el que evoluciona de manera progresiva y cohesiva a lo largo de cuatro módulos.

El diseño curricular se articula mediante el Aprendizaje Basado en Proyectos, materializado en los talleres transversales de cada módulo, que funcionan como elemento integrador y de aplicación práctica central.

El primer módulo establece los fundamentos de estética, metodología de diseño y narrativa, construyendo la alfabetización digital y conceptual necesaria. El segundo módulo avanza hacia el desarrollo y prototipado, incorporando herramientas profesionales como Unity y profundizando en el diseño de experiencia de usuario (UX/UI), bajo un modelo pedagógico TPACK (Koehler y Mishra, 2009) que integra tecnología, pedagogía y conocimiento disciplinar.

La especialización técnica se consolida en el tercer módulo, donde se introducen saberes avanzados de modelado 3D, iluminación, sonido y los modelos de negocio,

añadiendo la profundización en perspectiva de alfabetización para el desarrollo de actividades económicas y sostenibilidad. El recorrido culmina en el cuarto módulo con un enfoque de síntesis y profundización, donde la elaboración de un Game Design Document (GDD) y el Proyecto Final actúan como estrategias de evaluación auténtica, las que demuestran la integración total de las competencias y saberes adquiridos.

La formación transversal en inglés, presente en todos los módulos, provee una herramienta instrumental clave para la comunicación efectiva en contexto de internacionalización. En conjunto, el Plan aplica un aprendizaje experiencial y situado, simulando el pipeline real de la industria y priorizando la construcción de un portafolio profesional, lo que resulta en una propuesta formativa coherente, verticalmente progresiva y horizontalmente integrada, que prepara eficazmente para los desafíos del sector de los videojuegos.

ESQUEMA CURRICULAR Curso Técnico Terciario							
Orientación Diseño en Videojuegos (70T) Plan 2025							
MÓDULO	COMPONENTE	UNIDAD CURRICULAR	HORA AULA SEMANAL 45'	RELOJ 60'	TOTALES SEMESTRE	CRÉDITOS EDUCATIVOS	
1	Formación Básica	Estética y Lenguaje audiovisual I	3	2,25	48	5	
		Metodología de diseño	3	2,25	48	5	
	Formación Transversal	Ecosistema de la industria creativa	3	2,25	48	5	
		Inglés I	3	2,25	48	5	
	Formación Profesional	Narrativas jugables	4	3	64	6	
		Edición de Audiovideo	3	2,25	48	5	
		Game Design I	5	3,75	80	8	
		Taller transversal de Juego I- Mecánica de juego	4	3	64	6	
	Sub Total * 16 SEMANAS			28	21	448	45
		Formación Básica	Estética y Lenguaje audiovisual II	3	2,25	48	5
Diseño de Experiencia de Usuario (UX) y de Interfaz de Usuario (UI)			3	2,25	48	5	
Desarrollo y producción de Videojuegos			3	2,25	48	5	
Formación Transversal		Inglés II	3	2,25	48	5	
Formación Profesional		Prototipado de Videojuego	4	3	64	6	
		Montaje	3	2,25	48	5	

		Game design II	5	3,75	80	8
		Taller transversal de Juego II: Experiencias jugables	4	3	64	6
		Sub Total * 16 SEMANAS	28	21	448	45
3	Formación De Base	Modelo de negocios en VJ	4	3	64	6
	Formación Transversal	Inglés III	3	2,25	48	5
	Formación Profesional	Taller de Iluminación	2	1,5	32	3
		Post producción de sonido I	2	1,5	32	3
		Game design III	5	3,75	80	8
		Motores para VideoJuegos I	4	3	64	6
		Modelado 3D I	4	3	64	6
Taller transversal de Juego III: Escenarios jugables	4	3	64	6		
		Sub Total * 16 SEMANAS	28	21	448	43
4	Formación De Base	Game Design Document	4	3	64	6
	Formación Transversal	Inglés IV	3	2,25	48	5
	Formación profesional	Taller de fotografia	2	1,5	32	3
		Post producción de sonido II	2	1,5	32	3
		Game design IV	5	3,75	80	8

	Formación profesional	Motores para videojuegos II	4	3	64	6
		Modelado 3D II	4	3	64	6
		Taller transversal: Proyecto final	4	3	64	6
		Sub Total * 16 SEMANAS	28	21	448	43
		Total Carrera	112	84	1792	176

3.6. Anexo Reglamentario

Curso Técnico Terciario Diseño de videojuegos		
Perfil de Ingreso	Educación Media Superior en cualquiera de sus modalidades y orientaciones.	
Prueba de suficiencia	No se establece	
Esquema de Previaturas	Asignatura previa	Asignatura subordinada
	Estética y Lenguaje audiovisual I	Estética y Lenguaje audiovisual II
	Metodología de diseño	Diseño de Experiencia de Usuario (UX) y de Interfaz de Usuario (UI)
	Ecosistema de la industria creativa	Desarrollo y producción de Videojuegos
	Inglés I	Inglés II
	Narrativas jugables	Prototipado de Videojuegos
	Edición de Audiovideo	Montaje
	Game Design I	Game Design II
	Inglés II	Inglés III
	Taller transversal de Juego I: Mecánica de juegos	Taller transversal de Juego II: Experiencias jugables
	Modelo de negocios en VJ	Game Design Document
	Inglés III	Inglés IV
	Taller de Iluminación	Taller de fotografía
	Post producción de sonido I	Post producción de sonido II
	Modelado 3D I	Modelado 3D II
	Game Design II	Game design III
	Game design III	Game design IV
	Prototipado de Videojuegos	Motores para VideoJuegos I
	Motores para VideoJuegos I	Motores para videojuegos II
	Taller transversal de Juego II: Experiencias jugables	Taller transversal de Juego III: Escenarios jugables
Taller transversal de Juego III: Escenarios jugables	Taller transversal de Juego IV: Proyecto de juego	
Evaluación	RÉGIMEN DE APROBACIÓN:	

	Con derecho a “Exoneración”: Todas las UC
	Pasantía: no se estipula obligatoria
	<p>PROYECTO FINAL</p> <p>Art N° 67 al 75</p> <p>El proyecto final se podrá realizar en forma individual o grupal hasta un máximo de tres estudiantes.</p> <p>Será tutorado por el/los docentes de las áreas técnicas (Game design IV, Motores de Videojuegos II, Modelado 3D II y Game Design Document)</p> <p>El tribunal estará integrado por los docentes de todas las UC de Diseño de videojuegos, Motores y Game Design que también articulan el proyecto.</p> <p>La defensa del proyecto podrá realizarse en forma presencial o en modalidad virtual.</p>
Observaciones	-

3.7 Esquema Curricular

ESQUEMA CURRICULAR Curso Técnico Terciario													
Orientación Diseño en Videojuegos (70T) Plan 2025													
MÓDULO	CÓDIGO ÁREA	CÓDIGO ASIGNATURA	COMPONENTE	UNIDAD CURRICULAR	HORAS ESTUDIANTE				HORAS DOCENTE				
					HORA AULA SEMANAL 45'	RELOJ 60'	TOTALES SEMESTRE	CRÉDITOS EDUCATIVOS	HORA AULA SEMANAL 45'	TALLER TRANSVERSAL	COORDINACIÓN	TOTALES SEMANALES 45'	TOTALES CURSO
1	5155	14543	FB	Estética y Lenguaje audiovisual I	3	2,25	48	5	3	-	1	4	64
	9671	75803	FB	Metodología de diseño	3	2,25	48	5	3	4	1	8	128
	9156	04680	FT	Ecosistema de la industria creativa	3	2,25	48	5	3	-	1	4	64
	388	23132	FT	Inglés I	3	2,25	48	5	3	-	1	4	64
	9157	22534	FP	Narrativas jugables	4	3	64	6	4	-	1	5	80
	5168	22511	FP	Edición de Audiovideo	3	2,25	48	5	3	-	1	4	64
	9157	22530	FP	Game Design I	5	3,75	80	8	5	4	1	10	160
		22620	FP	Taller transversal de Juego I: Mecánica de juego	4	3	64	6	-	-	-	-	-
			Sub Total * 16 SEMANAS	28	21	448	45	24	8	7	39	624	
2	5155	14545	FB	Estética y Lenguaje audiovisual II	3	2,25	48	5	3	-	1	4	64
	9671	75804	FB	Diseño de Experiencia de Usuario (UX) y de Interfaz de Usuario (UI)	3	2,25	48	5	3	4	1	8	128
	9156	04681	FB	Desarrollo y producción de Videojuegos	3	2,25	48	5	3	-	1	4	64
	388	23133	FT	Inglés II	3	2,25	48	5	3	-	1	4	64
	9157	22535	FP	Prototipado en Videojuegos	4	3	64	6	4	-	1	5	80
	5168	12141	FP	Montaje	3	2,25	48	5	3	-	1	4	64
	9157	22531	FP	Game design II	5	3,75	80	8	5	4	1	10	160
		22621	FP	Taller transversal de Juego II: Experiencias jugables	4	3	64	6	-	-	-	-	-
			Sub Total * 16 SEMANAS	28	21	448	45	24	8	7	39	624	
3	9156	04862	FB	Modelo de negocios en Videojuegos	4	3	64	6	4	-	1	5	80
	388	23134	FT	Inglés III	3	2,25	48	5	3	-	1	4	64
	8192	20851	FP	Taller de Iluminación	2	1,5	32	3	2	-	1	3	48
	5171	26282	FP	Post producción de sonido I	2	1,5	32	3	2	-	1	3	48
	9157	22532	FP	Game design III	5	3,75	80	8	5	4	1	10	160

	9158	22536	FP	Motores para VideoJuegos I	4	3	64	6	4	-	1	5	80	
	399B	29324	FP	Modelado 3D I	4	3	64	6	4	4	1	9	144	
		22623	FP	Taller transversal de Juego III: Escenarios jugables	4	3	64	6	-	-	-	-	-	
				Sub Total * 16 SEMANAS	28	21	448	43	24	8	7	39	624	
4	9156	04863	FB	Game Design Document	4	3	64	6	4		1	5	80	
	388	23136	FT	Inglés IV	3	2,25	48	5	3		1	4	64	
	8192	20852	FP	Taller de fotografía	2	1,5	32	3	2		1	3	48	
	5171	26283	FP	Post producción de sonido II	2	1,5	32	3	2		1	3	48	
	9157	22533	FP	Game design IV	5	3,75	80	8	5	4	1	10	160	
	9158	22537	FP	Motores para videojuegos II	4	3	64	6	4		1	5	80	
	399B	29325	FP	Modelado 3D II	4	3	64	6	4	4	1	9	144	
			22624	FP	Taller transversal: proyecto de juego	4	3	64	6	-	-	-	-	-
			31364		Pasantía	-	-	-	10	-	-	-	-	-
				Sub Total * 16 SEMANAS	28	21	448	53	24	8	7	39	624	
				Total Carrera	112	84	1792	186	96	32	28	156	2496	

3.8 Perfiles docentes

Nº y nombre de área	Unidades curriculares que dicta	Perfil docente
<p>388 INGLÉS</p>	<p>Inglés I Inglés II Inglés III Inglés IV</p>	<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>
<p>399B LABORATORIO INFORMÁTICA GRÁFICA</p>	<p>Modelado 3D I Modelado 3D II</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Arquitecto egresado de UDELAR o de las Universidades privadas acreditadas por el Ministerio de Educación y Cultura, Decreto Ley 15.661, con certificación en programas CAD actuales, sistemas BIM y Diseño Gráfico - Técnico en Infografía y Tecnología de la Construcción, egresado de la DGETP-UTU. <p>En todos los casos, con trayectoria laboral comprobada en proyectos de construcción mínimo 2 años.</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 FHUCE-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 DGETP-UTU, - Tecnicatura en Audiovisual

		<p>DGETP-UTU. 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>
5168	Edición de Audio y Video Montaje	<p>Requisitos excluyentes:</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 DGETP-UTU. - Montajista con más de 5 años de experiencia laboral demostrable en edición y montaje de obras audiovisuales con exhibición y/o distribución en mercados profesionales de la industria audiovisual. <p>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.</p> <p>Debe certificar al menos 3 años de experiencia como docente en instituciones educativas terciarias o universitarias.</p> <p>Dominio de workflows audiovisuales, incluyendo pipelines de producción desde la ingesta de material hasta la exportación final.</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>5171</p>	<p>Post producción de sonido I Post producción de sonido II</p>	<p>REQUISITOS 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 DGETP-UTU. - 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>8192 IMAGEN E ILUMINACIÓN</p>	<p>Taller de Iluminación Taller de fotografía</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Formación Académica: Egresado de carreras terciarias o cursos técnicos en Realización Cinematográfica, Egresado/a de la Tecnicatura en Audiovisuales DGETP-LATU con mención en Captura y Procesamiento de Imagen y Sonido o formación terciaria equivalente. Realización Audiovisual o Dirección de fotografía. - Experiencia Profesional: 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. - Competencias

		<p>Conocimiento avanzado en el manejo técnico de equipos de cámara digitales (configuración, formatos de captura, etc.) y accesorios asociados (ópticas cinematográficas, sistemas de enfoque, ex.)</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 de software de apoyo para cámara y herramientas de monitoreo de imagen. Se valora experiencia docente o en la conducción de talleres.</p>
<p>9156 DESARROLLO Y PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS</p>	<p>Desarrollo y producción de Videojuegos Modelo de negocios en Videojuegos Game Design Document</p>	<p>Experiencia profesional excluyente: Mínimo 2 años de experiencia comprobada en la industria de videojuegos o industrias creativas digitales.</p> <p>Experiencia demostrable en al menos uno de los siguientes ámbitos: Producción de videojuegos (planificación, coordinación, cronogramas, equipos). Desarrollo de modelos de negocio, monetización o estrategias de mercado para juegos. Preparación de pitch, documentación profesional (GDD, TDD) o postulaciones a fondos. Participación en proyectos de videojuegos publicados o comercializados.</p> <p>Nivel académico solicitado Título terciario o universitario en comunicación, administración, producción audiovisual, economía creativa, diseño de videojuegos, gestión cultural o áreas afines.</p> <p>Se valorará Experiencia en marketing, análisis de mercado o publicación digital de videojuegos. Trabajo con metodologías ágiles (Scrum, Kanban) en equipos de desarrollo. Participación en festivales, ferias,</p>

		<p>incubadoras o instancias de financiamiento. Experiencia docente o de mentoría en producción, negocios o industrias creativas.</p>
<p>9157 DISEÑO AVANZADO Y DESARROLLO DE SISTEMAS DE JUEGO</p>	<p>Narrativas jugables Prototipado en Videojuegos Game Design I Game Design II Game Design III Game Design IV</p>	<p>Experiencia profesional excluyente Mínimo 2 años de experiencia profesional comprobada en la industria de los videojuegos.</p> <p>Experiencia demostrable en al menos uno de estos campos:</p> <p>Diseño de juegos (mecánicas, niveles, sistemas). Desarrollo de proyectos de videojuegos publicados o presentados. Trabajo interdisciplinario en equipos de diseño de videojuegos.</p> <p>Nivel académico solicitada Título terciario o universitario en diseño de videojuegos, diseño, diseño interactivo, comunicación audiovisual, arquitectura, informática o áreas afines a las industrias creativas y culturales.</p> <p>. Se valorará Publicación de juegos propios o participación en proyectos publicados o símil. Manejo de motores de juego (Unity, Godot, Unreal). Participación en game jams o proyectos colaborativos. Experiencia docente o en facilitación de procesos creativos.</p>
<p>9158 MOTORES DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS</p>	<p>Motores para VideoJuegos I Motores para videojuegos II</p>	<p>Experiencia profesional excluyente Mínimo 2 años de experiencia comprobada en la industria de videojuegos trabajando con motores profesionales. Experiencia demostrable en al menos uno de los siguientes ámbitos:</p> <p>Desarrollo de videojuegos usando Unity, Godot o Unreal. Programación o scripting aplicado a videojuegos. Integración de arte, animación, sonido o</p>

		<p>UI dentro de motores de juego. Nivel académico solicitada Título terciario o universitario en informática, ingeniería, desarrollo de software, diseño de videojuegos o áreas afines.</p> <p>Se valorará: Publicación de videojuegos o demos técnicas. Conocimientos de optimización, pipeline de assets y buenas prácticas en motores. Experiencia docente o de mentoría técnica en desarrollo de juegos.</p>
<p>9671 TEORÍA Y METODOLOGÍA DE DISEÑO</p>	<p>Metodología de diseño Diseño de Experiencia de Usuario (UX) y de Interfaz de Usuario (UI)</p>	<p>Formación académica (excluyente): - - Título Lic. en Diseño Industrial - Título Lic. en Diseño Industrial, orientación Textil y Moda - Arquitecto c/esp. en diseño - Títulos extranjeros vinculados al área c/especializaciones en la misma.</p> <p>Formación académica (no excluyente): - Títulos de formación docente - Cursos de formación docente Postgrado, maestrías - Cursos de especialización en el área del llamado - Otros cursos afines al área.</p> <p>Experiencia docente (no excluyente) Docente en área teoría de diseño (+ 2 años). Docente en educación media en áreas afines. Se valorará especialmente (no excluyente) Equipos de trabajo investigación o producción académica en el área. Participación en publicaciones en el área del llamado.</p>

Curso Técnico Terciario Audiovisual énfasis en Producción, Guion y Dirección Arte.

Tecnólogo en Industria Audiovisual énfasis en Producción, Guion y Dirección de Arte. Año 2025

Modalidad:

Presencial

Duración:

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

**Crédito
educativo:**

Técnico superior: 180
Tecnólogo: 268

**Certificación/
Titulación:**

Técnico superior en audiovisual énfasis en Producción,
Guion y Dirección de Arte.
Tecnólogo en Industria Audiovisual énfasis en
Producción, Guion y Dirección de Arte.



4. Tecnólogo en Industria Audiovisual énfasis en Producción, Guión y Dirección de Arte.

La propuesta responde a las transformaciones profundas del sector audiovisual a nivel nacional e internacional. En un contexto de convergencia tecnológica, expansión de plataformas y servicios globales, y creciente centralidad de la propiedad intelectual como motor económico, los roles vinculados a la creación, la producción y el diseño visual adquieren una importancia estratégica. El Tecnólogo en Industria Audiovisual con énfasis en Producción, Guión y Dirección de Arte se concibe como una formación capaz de integrar dimensiones creativas, técnicas, organizacionales y analíticas que estructuran la cadena de valor contemporánea.

En la industria, producción, guión y realización constituyen núcleos de generación de propiedad intelectual, donde se define el valor simbólico, narrativo y estético de las obras, así como sus posibilidades de explotación, distribución y circulación. Estos campos —tradicionalmente asociados a la creación artística— cumplen además un rol central en la construcción de modelos de negocio, dado que las ideas, los textos y las decisiones creativas se inscriben en la cadena de derechos que generan la sostenibilidad económica del sector. Quienes escriben, producen y realizan construyen autoría en un sentido integral: imaginan mundos posibles, formulan propuestas, negocian sentidos y co-definen la identidad conceptual de los proyectos.

En línea con los enfoques contemporáneos sobre economía creativa (Howkins, 2001; Duque y Buitrago, 2013), estos roles concentran la innovación en contenidos y proyectan la capacidad del país para insertarse en mercados globales.

El rol de producción, orientado aquí al campo creativo, articula y materializa estos procesos, operando como puente entre creación, gestión y ejecución. Implica diseñar estrategias, anticipar escenarios, gestionar recursos, coordinar equipos y sostener la integralidad del proyecto, posicionándose como un espacio de análisis y liderazgo donde confluyen saberes técnicos, comprensión sectorial y visión creativa. Los tres énfasis —Producción, Guión y Dirección de Arte— configuran así un perfil profesional único e innovador en la oferta educativa nacional, que integra pensamiento creativo, análisis y capacidades técnicas, en un ecosistema donde las

fronteras entre funciones son cada vez más porosas y las personas pueden intervenir en distintos eslabones de la cadena de valor. Esta comprensión integral favorece tanto la autonomía profesional como el trabajo colaborativo en equipos multidisciplinarios.

La aceleración tecnológica —en particular la inteligencia artificial, los entornos digitales y nuevos modos de creación— exige profesionales capaces de comprender los impactos culturales, éticos y productivos de estas herramientas. La formación del Tecnólogo promueve una apropiación crítica de la tecnología para ampliar, y no sustituir, las capacidades creativas, permitiendo navegar las tensiones entre innovación y preservación de la diversidad cultural, entre eficiencia productiva y densidad simbólica, entre lo local y lo global.

La propuesta se alinea con las orientaciones estratégicas para la educación terciaria tecnológica: promover trayectorias flexibles, fortalecer la descentralización, vincular la formación con el entorno socioproductivo y responder a los desafíos de los servicios creativos y globales. En este sentido, reconoce la transversalidad del audiovisual y su articulación con áreas como videojuegos, diseño, comunicación, turismo de experiencias y gestión cultural.

Finalmente, esta carrera forma profesionales capaces de crear, analizar, gestionar y proyectar sus propias producciones, fortaleciendo la propiedad intelectual nacional y ampliando la capacidad del país para participar en cadenas globales de valor. El Tecnólogo habilita a desempeñarse como creadores-productores con solvencia técnica y conceptual, capaces de liderar procesos de ideación, diseño, planificación y realización en un campo cultural, tecnológico y económico en constante transformación.

4.1. Perfil de ingreso

- Al Técnico Superior en Producción, Guión y Dirección de Arte, podrán ingresar quienes egresen de la Educación Media Superior en todas sus modalidades.
- Al módulo 5 y 6 del Tecnólogo en Industria Audiovisual énfasis en Producción, Guión y Dirección de Arte, podrán ingresar egresados del Curso Técnico Terciario Audiovisual Mención Producción, Guión y Dirección de Arte.

4.2 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, Producción, Guión y Dirección de Arte:

- Identifica, selecciona y gestiona recursos artísticos y técnicos para conceptualizar el universo visual de una producción definiendo estilo, paleta de colores, escenografía, maquillaje, vestuario y el atrezzo.
- Desarrolla ideas mediante la adaptación y/o creación de guiones para obtener producciones audiovisuales de calidad en distintos formatos, destinados al mercado nacional e internacional.
- Integra equipos de trabajo multidisciplinarios en la creación e implementación de proyectos para la realización de contenidos en todas las variantes del medio audiovisual.

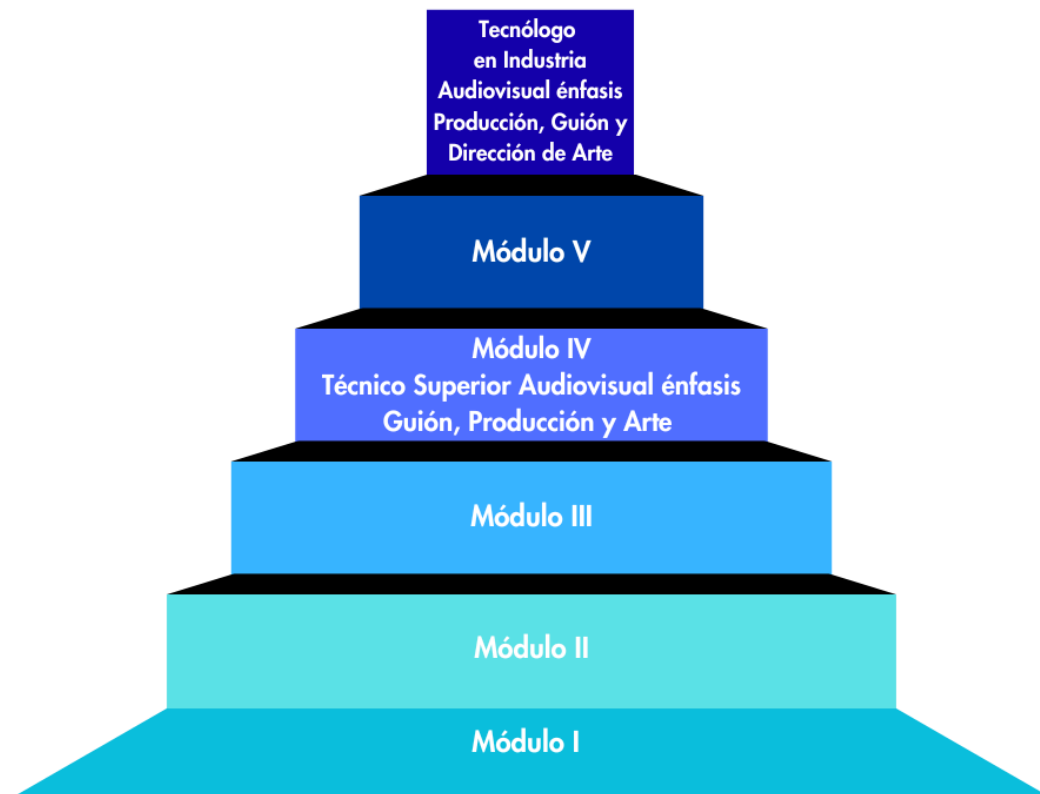
- Participa en servicios de producción, aplicando pautas de trabajo seguro para la prevención de accidentes laborales.

Tecnólogo en Industria Audiovisual énfasis en Producción, Guión y Dirección de Arte

- Crea, adapta y desarrolla guiones y relatos para diversos formatos, ficción, documental, series y entornos transmedia, integrando investigación y análisis de audiencias para construir narrativas innovadoras, inmersivas y estratégicamente dirigidas.
- Conceptualiza y supervisa la ejecución de la identidad visual de un proyecto, coordinando equipos multidisciplinarios, que incluyen vestuario, maquillaje, utilería, escenografía, garantizando la coherencia estética desde la preproducción hasta la postproducción.
- Domina estrategias de dirección y coordinación de equipos actorales y técnicos en proyectos audiovisuales, aplica técnicas actualizadas de realización, fotografía, sonido y montaje, e integra herramientas de postproducción para garantizar la calidad técnica y artística del producto final.
- Lidera, planifica y ejecuta los aspectos estratégicos, administrativos y comerciales de un proyecto audiovisual, cultural o creativo, asegurando su viabilidad financiera, su producción eficiente y su posicionamiento exitoso en el mercado nacional e internacional.
- Asesora y emprende iniciativas audiovisuales propias o colectivas, aplicando criterios legales, administrativos y de sustentabilidad en el ecosistema cultural y creativo.

4.3. Modularidad y certificación

Imagen N° 2 Módulos formativos y créditos educativos



Fuente: Elaboración propia

4.4. Estructura Curricular

El Tecnólogo en Industria Audiovisual con énfasis en Producción, Guión y Dirección de Arte ofrece una formación integral que articula lenguajes estéticos, narrativa audiovisual y técnicas de realización con los procesos creativos y productivos de la industria.

A lo largo de la formación, el estudiante desarrolla competencias en análisis audiovisual, escritura creativa, desarrollo de guiones, dirección de arte, producción ejecutiva, edición, montaje y posproducción, integrando conocimientos artísticos y técnicos en un entorno de trabajo colaborativo.

El esquema curricular evoluciona desde los fundamentos del lenguaje, la producción y la construcción visual hacia la ejecución de proyectos cada vez más complejos, incorporando prácticas en documental, ficción, estética aplicada, dirección de arte, nuevas narrativas y gestión de proyectos.

En los últimos módulos, el estudiante consolida su perfil profesional mediante la realización de proyectos finales en guión, producción y dirección de arte, fortaleciendo la autonomía creativa y la capacidad de intervención en todas las etapas del proceso audiovisual.

ESQUEMA CURRICULAR Tecnólogo (028)						
Orientación Industria Audiovisual - Énfasis Producción, Guión y Dirección de Arte (10T)				Plan 2025		
MÓDULO	COMPONENTE	UNIDAD CURRICULAR	HORA AULA SEMANAL 45'	RELOJ 60'	TOTALES SEMESTRE	CRÉDITOS EDUCATIVOS
1	FORMACIÓN DE BASE	Estética y Lenguaje audiovisual	3	2,25	48	5
		Producción en la industria Audiovisual	5	3,75	80	8
		Inglés I	2	1,5	32	3
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Estética y técnicas de realización I	5	3,75	80	8
		Historia de los estilos	3	2,25	48	5
		Fundamentos de la escritura Audiovisual	3	2,25	48	5
		Escritura Creativa	3	2,25	48	5
	Sub Total * 16 SEMANAS			24	18	384
2	FORMACIÓN DE BASE	Producción de Campo I	5	3,75	80	8
		Inglés II	2	1,5	32	3
		Apreciación cinematográfica I	3	2,25	48	5
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Estética y técnicas de realización II	5	3,75	80	8
		Taller de dirección de arte	5	3,75	80	8
		Guión I	3	2,25	48	5
		Géneros audiovisuales	3	2,25	48	5
		Herramientas de representación gráfica	3	2,25	48	5

		Sub Total * 16 SEMANAS	29	21,75	464	47
3	FORMACIÓN DE BASE	Estética y Técnicas de realización III	3	2,25	48	5
		Inglés III	2	1,5	32	3
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Edición de audio y video	3	2,25	48	5
		Producción Creativa	5	3,75	80	8
		Guión II	5	3,75	80	8
		Fundamentos de sonido	3	2,25	48	5
		Taller de Dirección de Arte	5	3,75	80	8
		Estética y Lenguaje II	3	2,25	48	5
		Sub Total * 16 SEMANAS	29	21,75	464	47
4	FORMACIÓN DE BASE	Estética y Técnicas de realización IV	3	2,25	48	5
		Inglés IV	2	1,5	32	3
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Montaje	3	2,25	48	5
		Proyecto final Producción	5	3,75	80	8
		Proyecto final Guión	5	3,75	80	8
		Dirección de Arte	5	3,75	80	8
		Apreciación Cinematográfica II	3	2,25	48	5
		Postproducción de sonido	3	2,25	48	5
		Sub Total * 16 SEMANAS	29	21,75	464	47
		Total Técnico	111	83,25	1776	180
	FORMACIÓN DE BASE	Empresa Audiovisual	2	1,5	32	3
		Escritura para Documental y Series I	4	3	64	6

5		Producción ejecutiva I	4	3	64	5
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Producción de Arte	4	3	64	6
		Corrección de color I	3	2,25	48	5
		Dirección de actores	2	1,5	32	3
		Taller de Innovación y nuevas narrativas I	5	3,75	80	8
		Vestuario y accesorios	3	2,25	48	5
		Caracterización de personajes	3	2,25	48	3
		Sub Total * 16 SEMANAS	30	22,5	480	44
6	FORMACIÓN DE BASE	Desarrollo y gestión de negocios	2	1,5	32	3
		Producción Ejecutiva II	4	3	64	5
	FORMACIÓN PROFESIONAL	Corrección de color II	3	2,25	48	5
		Ambientación y Utilería	3	2,25	48	5
		Asistencia de Dirección	2	1,5	32	3
		Taller de Innovación y nuevas narrativas II	5	3,75	80	8
		Escritura para Documental y Series II	4	3	64	6
		Dirección de arte	4	3	64	6
		Maquillaje FX	3	2,25	48	3
		Sub Total * 16 SEMANAS	30	22,5	480	44
		Total Tecnólogo	171	128,25	2736	268

4.5 Anexo Reglamentario

Curso Tecnólogo (028) Orientación Industria Audiovisual - Énfasis Producción, Guión y Dirección de Arte (10T) Plan 2025		
Perfil de Ingreso	Educación Media Superior en cualquiera de sus modalidades u orientaciones. Al módulo 5 y 6 del Tecnólogo en Industria Audiovisual énfasis en Producción, Guión y Dirección de Arte podrán ingresar egresados del Curso Técnico Terciario Audiovisual Mención Producción - Guión y Dirección de Arte Plan 2018	
Prueba de suficiencia	No se establece	
Esquema de Previaturas	Asignatura previa	Asignatura subordinada
	Estética y Lenguaje audiovisual I	Apreciación cinematográfica I
	Producción en la industria Audiovisual	Producción de Campo
	Inglés I	Inglés II
	Estética y técnicas de realización I	Estética y técnicas de realización II
	Historia de los estilos	Taller de dirección de arte
	Fundamentos de la escritura Audiovisual	Guión I
	Escritura Creativa	Géneros audiovisuales
	Sin previaturas	Herramientas de representación gráfica
	Estética y técnicas de realización II	Estética y Técnicas de realización III
	Estética y Técnicas de realización III	Estética y Técnicas de realización IV
	Inglés II	Inglés III
	Inglés III	Inglés IV
	Edición de audio y video	Montaje
	Producción Creativa	Proyecto final Producción
	Guión I	Guión II
	Guión II	Proyecto final Guión
	Fundamentos de sonido	Postproducción de sonido

	Taller de Dirección de Arte	Dirección de Arte
	Estética y Lenguaje audiovisual II	Apreciación Cinematográfica II
	Empresa Audiovisual	Desarrollo y gestión de negocios
	Escritura para Documental y Series I	Escritura para Documental y Series II
	Proyecto final Producción	Producción ejecutiva II
	Producción ejecutiva II	Producción Ejecutiva III
	Producción de Arte	Dirección de arte
	Corrección de color I	Corrección de color II
	Dirección de actores	Asistencia de Dirección
	Taller de Innovación y nuevas narrativas I	Taller de Innovación y nuevas narrativas II
	Vestuario y accesorios	Ambientación y Utilería
	Caracterización de personajes	Maquillaje FX

Evaluación	<p>RÉGIMEN DE APROBACIÓN:</p> <p>Con derecho a “Exoneración”: Todas las UC</p> <p>PROYECTO FINAL</p> <p>Art N° 67 al 75</p> <p>El Proyecto Final se compondrá de dos partes, a realizarse en los módulos III y IV.</p> <p>La primera parte consistirá en la entrega de un Ejercicio de producción 15 M (cortometraje de 15 minutos de duración máxima) a realizarse en forma colectiva en el módulo III. Los docentes de las UC Estética y Técnicas de realización, Producción Creativa, Guión II y Taller de Dirección de Arte realizarán el seguimiento de todo el proceso de producción.</p> <p>La segunda parte será la entrega individual pautada de un trabajo en uno de los énfasis elegidos por cada estudiante : producción, guión o dirección de arte al finalizar el módulo IV. Los docentes de las UC Estética y Técnicas de realización IV, Proyecto Final Guión, Proyecto Final Produccion y Proyecto Final Direccion de Arte realizarán el seguimiento de los proyectos elegidos en cada uno de los énfasis.</p> <p>También se podrá aprobar la segunda parte mediante pasantía en el sector profesional con el tutor del área realizando seguimiento.</p> <p>El tribunal para dar cierre y aprobación al Proyecto Final estará integrado por los docentes de todas las UC que articulan el proyecto en el módulo IV.</p> <p>La presentación de la segunda parte para dar cierre y aprobación del Proyecto Final se realizará en forma presencial en una de las cuatro fechas establecidas por año, por cada centro para este fin.</p>
Observaciones	-

4.6 Tabla de equivalencias

CTT - EQUIVALENCIA DE ASIGNATURAS													
Énfasis Producción, Guión y Dirección de Arte (10T)													
PLAN 2018		PLAN 2025											
SEMESTRE 1	H	SEMESTRE 1	H	SEMESTRE 2	H	SEMESTRE 3	H	SEMESTRE 4	H	SEMESTRE 5	H	SEMESTRE 6	H
Seminario de escritura creativa	3	Escritura Creativa	3										
Estética de la imagen y Técnicas de realización I	5	Estética y técnicas de realización I	5										
Historia de los Estilos	3	Historia de los estilos	3										
Apreciación cinematográfica	3												
Fundamentos de la escritura audiovisual	3	Fundamentos de la escritura Audiovisual	3										
Producción I	5	Producción en la industria Audiovisual	5										
Inglés I	5	Inglés I											
SEMESTRE 2	H	SEMESTRE 1	H	SEMESTRE 2	H	SEMESTRE 3	H	SEMESTRE 4	H				
Estética de la imagen y Técnicas de realización II	5			Estética y técnicas de realización II	5								
Taller de Dirección de arte	5			Taller de dirección de arte	5								

El guión y los géneros cinematográficos	3			Géneros audiovisuales	3								
Herramientas de la representación gráfica	3			Herramientas de representación gráfica	3								
Guión	3			Guión I	3								
Producción II	5			Producción de Campo	5								
Inglés II	5			Inglés II	2								
				Apreciación cinematográfica I	3								
SEMESTRE 3	H	SEMESTRE 1	H	SEMESTRE 2	H	SEMESTRE 3	H	SEMESTRE 4	H	SEMESTRE 5	H	SEMESTRE 6	H
Taller de realización y Arte	5					Taller de Dirección de Arte	5						
Producción Creativa	5					Producción Creativa	5						
Clínica de guión	5					Guión II	5						
Inglés Técnico I	5					Inglés III	2						
Empresa Audiovisual	2									Empresa Audiovisual	2		
Seminario I Posticería y Maquillaje		-		-		-		-		-		-	
Seminario II Vestuario y Accesorios		-		-		-		-		-		-	
Seminario III Utilería y Ambientación		-		-		-		-		-		-	
Seguridad e Higiene	3	-		-		-		-		-		-	
SEMESTRE 4	H	SEMESTRE 1	H	SEMESTRE 2	H	SEMESTRE 3	H	SEMESTRE 4		SEMESTRE 5		SEMESTRE 6	H
Proyecto final Dirección de Arte	7									Producción de Arte	4		
Proyecto Final	7									Producción ejecutiva	4		

Producción								II		
Proyecto final guión	7							Escritura para Documental y Series I	4	
Inglés Técnico II	5					Inglés IV				
Ética profesional	2	-	-	-	-	-	-	-	-	

4.7 Esquema Curricular

ESQUEMA CURRICULAR Tecnólogo													
Orientación Industria Audiovisual - Énfasis Producción, Guión y Dirección de Arte (10T) Plan 2025													
					HORAS ESTUDIANTE				HORAS DOCENTE				
MÓDULO	CÓDIGO ÁREA	CÓDIGO ASIGNATURA	COMPONENTE	UNIDAD CURRICULAR	HORA AULA SEMANAL 45'	RELOJ 60'	TOTALES SEMESTRE	CRÉDITOS EDUCATIVOS	HORA AULA SEMANAL 45'	RELOJ 60'	COORDINACIÓN	TOTALES SEMANALES 45'	TOTALES CURSO
1	5155	14543	FB	Estética y Lenguaje audiovisual I	3	2,25	48	5	3	2,25	1	4	64
	5160	34532	FB	Producción en la industria Audiovisual	5	3,75	80	8	5	3,75	1	6	96
	388	23132	FB	Inglés I	2	1,5	32	3	2	1,5	1	3	48
	5157	14546	FP	Estética y técnicas de realización I	5	3,75	80	8	5	3,75	1	6	96
	5158	19142	FP	Historia de los estilos	3	2,25	48	5	3	2,25	1	4	64
	5159	26380	FP	Fundamentos de la escritura Audiovisual	3	2,25	48	5	3	2,25	1	4	64
	5156	02122	FP	Escritura Creativa	3	2,25	48	5	3	2,25	1	4	64
Sub Total * 16 SEMANAS					24	18	384	39	24	18	7	31	496
2	5160	34533	FB	Producción de Campo	5	3,75	80	8	5	3,75	1	6	96
	388	23133	FB	Inglés II	2	1,5	32	3	2	1,5	1	3	48
	5157	14547	FP	Estética y técnicas de realización II	5	3,75	80	8	5	3,75	1	6	96
	5158	19143	FP	Taller de dirección de arte	5	3,75	80	8	5	3,75	1	6	96
	5159	26381	FP	Guión I	3	2,25	48	5	3	2,25	1	4	64
	5156	02123	FP	Géneros audiovisuales	3	2,25	48	5	3	2,25	1	4	64
	5155	14544	FB	Apreciación cinematográfica I	3	2,25	48	5	3	2,25	1	4	64
5162	19090	FP	Herramientas de representación gráfica	3	2,25	48	5	3	2,25	1	4	64	
Sub Total * 16 SEMANAS					29	21,75	464	44	29	21,75	8	37	592
3	5157	14548	FB	Estética y Técnicas de realización III	3	2,25	48	5	3	2,25	1	4	64
	388	23134	FB	Inglés III	2	1,5	32	3	2	1,5	1	3	48
	5168	12140	FP	Edición de audio y video	3	2,25	48	5	3	2,25	1	4	64
	5161	34534	FP	Producción Creativa	5	3,75	80	8	5	3,75	1	6	96
	5159	26382	FP	Guión II	5	3,75	80	8	5	3,75	1	6	96
	5171	22980	FP	Fundamentos de sonido	3	2,25	48	5	3	2,25	1	4	64
	5158	19144	FP	Taller de Dirección de Arte	5	3,75	80	8	5	3,75	1	6	96
5155	14545	FP	Estética y Lenguaje audiovisual II	3	2,25	48	5	3	2,25	1	4	64	

				Sub Total * 16 SEMANAS	29	21,75	464	47	29	21,75	8	37	592
4	5157	14549	FB	Estética y Técnicas de realización IV	3	2,25	48	5	3	2,25	1	4	64
	388	23136	FB	Inglés IV	2	1,5	32	3	2	1,5	1	3	48
	5168	12141	FP	Montaje	3	2,25	48	5	3	2,25	1	4	64
	5161	34535	FP	Proyecto final Producción	5	3,75	80	8	5	3,75	1	6	96
	5159	26383	FP	Proyecto final Guión	5	3,75	80	8	5	3,75	1	6	96
	5158	19145	FP	Dirección de Arte	5	3,75	80	8	5	3,75	1	6	96
	5155	80677	FP	Apreciación Cinematográfica II	3	2,25	48	5	3	2,25	1	4	64
	5171	22981	FP	Postproducción de sonido	3	2,25	48	5	3	2,25	1	4	64
				Sub Total * 16 SEMANAS	29	21,75	464	47	29	21,75	8	37	592
				Total Técnico	111	83,25	1776	180	111	83,25	31	142	2272
5	5163	14282	FB	Empresa Audiovisual	2	1,5	32	3	2	1,5	1	3	48
	5159	26384	FB	Escritura para Documental y Series I	4	3	64	6	4	3	1	5	80
	5161	34536	FB	Producción ejecutiva II	4	3	64	5	4	3	1	5	80
	5158	19146	FP	Producción de Arte	4	3	64	6	4	3	1	5	80
	5170	06300	FP	Corrección de color I	3	2,25	48	5	3	2,25	1	4	64
	5157	14553	FP	Dirección de actores	2	1,5	32	3	2	1,5	1	3	48
	5157	14555	FP	Taller de Innovación y nuevas narrativas I	5	3,75	80	8	5	3,75	1	6	96
	5165	80705	FP	Vestuario y accesorios	3	2,25	48	5	3	2,25	1	4	64
	5164	56010	FP	Caracterización de personajes	3	2,25	48	3	3	2,25	1	4	64
				Sub Total * 16 SEMANAS	30	22,5	480	44	30	22,5	9	39	624
6	5163	14283	FB	Desarrollo y gestión de negocios	2	1,5	32	3	2	1,5	1	3	48
	5161	34537	FB	Producción Ejecutiva III	4	3	64	5	4	3	1	5	80
	5170	06301	FP	Corrección de color II	3	2,25	48	5	3	2,25	1	4	64
	5165	80706	FP	Ambientación y Utería	3	2,25	48	5	3	2,25	1	4	64
	5157	14554	FP	Asistencia de Dirección	2	1,5	32	3	2	1,5	1	3	48
	5157	14556	FP	Taller de Innovación y nuevas narrativas II	5	3,75	80	8	5	3,75	1	6	96
	5159	26386	FP	Escritura para Documental y Series II	4	3	64	6	4	3	1	5	80
	5158	19147	FP	Dirección de arte	4	3	64	6	4	3	1	5	80
	5164	56011	FP	Maquillaje FX	3	2,25	48	3	3	2,25	1	4	64
				Sub Total * 16 SEMANAS	30	22,5	480	44	30	22,5	9	39	624
				Total Tecnólogo	171	128,25	2736	268	171	128,25	49	220	3520

4.8 Perfiles docentes

N° y nombre de área	Unidades curriculares que dicta	Perfil docente
<p>388 INGLÉS</p>	<p>Inglés I Inglés II Inglés III Inglés IV</p>	<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>

<p>5155 EST APRECIACIÓN AUDIOVISUAL</p>	<p>Estética y Lenguaje audiovisual I Apreciación cinematográfica I Estética y Lenguaje audiovisual II Apreciación Cinematográfica 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>5156 EST ESCRITURA CREATIVA</p>	<p>Escritura Creativa Géneros audiovisuales</p>	<p>Formación académica excluyente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Licenciatura en Letras de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación-UDELAR. - Licenciatura en Ciencias de la Comunicación FIC-UDELAR. - Licenciatura en Lenguajes y Medios Audiovisuales FARTES-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. - Profesorado de Literatura IPA - Profesorado de Lengua y Literatura CERP. <p>Experiencia Laboral: Quienes puedan acreditar su experiencia en el área de la Escritura (trabajos publicados documentados) o Periodismo (trabajos publicados documentados) así como docencia de talleres literarios con un mínimo de 5 años de experiencia documentada.</p>
<p>5157 EST REALIZACIÓN AUDIOVISUAL</p>	<p>Estética y técnicas de realización I Estética y técnicas de realización II Estética y Técnicas de realización III Estética y Técnicas de realización IV Dirección de actores Taller de Innovación y nuevas narrativas I Asistencia de Dirección Taller de Innovación y nuevas narrativas II</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 - Tecnicatura Audiovisual UTU <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>5158 EST DIRECCIÓN DE ARTE</p>	<p>Historia de los estilos Taller de dirección de arte Taller de Dirección de Arte Dirección de Arte Producción de Arte Dirección de arte</p>	<p>Formación académica excluyente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lenguajes y Medios Audiovisuales FARTES - UDELAR con especialidad Dirección de Arte. - Licenciatura en Artes plásticas y Visuales de FARTES - UDELAR. - Licenciatura en Diseño Industrial - Arquitectura - Licenciatura en Ciencias de la Comunicación con énfasis en Audiovisual, UDELAR, - Comunicación Visual, IPA. - Diseño teatral, EMAD. - Carreras de grado en Cine y/o Comunicación en el exterior reconocidas por el MEC. <p>Experiencia Laboral: Quienes puedan acreditar su experiencia laboral en el área con práctica profesional mayor a cinco años en el medio audiovisual. Se valorará experiencia docente y presentación de carpeta de trabajos.</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 Proyecto final Guión Escritura para Documental y Series I Escritura para Documental y Series 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 del exterior reconocidas por el MEC. - Tecnicatura en Comunicación Social UTU. - Tecnicatura audiovisual 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>5160 EST PRODUCCIÓN</p>	<p>Producción en la industria Audiovisual Producción de Campo</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 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.

		<p>- Tecnicatura en Comunicación Social UTU. - Tecnicatura audiovisual UTU.</p> <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>5161 EST PRODUCCIÓN EJECUTIVA</p>	<p>Producción Creativa Proyecto final Producción Producción ejecutiva II Producción Ejecutiva III</p>	<p>Formación académica excluyente: - 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 en el exterior reconocidas por el MEC. - Tecnicatura en Comunicación Social UTU. - Tecnicatura audiovisual 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>5162 EST REPRESENTACIÓN GRÁFICA</p>	<p>Herramientas de representación gráfica</p>	<p>Formación académica excluyente: - Comunicación Visual de IPA. - Carreras de FARTES-UDELAR con especialización en Dibujo y Pintura, o Arquitectura, Diseño Industrial, Comunicación Visual, formación similar en el extranjero, formación en Dibujo de observación del natural no formal con un trayecto mayor a dos años.</p> <p>Requisito excluyente: Acreditar el manejo de herramientas de software como Photoshop, SketchUp y presentar una carpeta de trabajos. Acreditar certificado de estudios de formación general.</p> <p>Se valorará: Práctica docente documentada.</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>5164 EST POSTICERIA Y MAQUILLAJE</p>	<p>Caracterización de personajes Maquillaje FX</p>	<p>Formación académica excluyente: - Curso Técnico de Belleza DGETP-UTU - Cursos privados de maquillaje y peluquería, maquillaje artístico, efectos especiales en centros de formación de Uruguay y el exterior. - Carrera de Diseño Teatral EMAD o EMAE (Escuela Maldonado de Arte Escénico). - Otras instituciones privadas de Uruguay y el exterior. Experiencia laboral: Acreditar experiencia laboral en el área de Maquillaje Cinematográfico, Televisivo, Artístico o Teatral (mínimo de tres años). Se valorará: Presentación de carpeta de trabajos y experiencia docente. Requisito excluyente: Acreditar certificado de estudios de formación general.</p>
<p>5165 EST VESTUARIO Y ACCESORIOS</p>	<p>Vestuario y accesorios Ambientación y Utilería</p>	<p>Formación académica excluyente: - Diseño Industrial con orientación textil (UDELAR) - Curso Técnico en Vestimenta DGETP-UTU. - Curso Básico en Vestimenta DGETP-UTU. - Carrera de Diseño Teatral EMAD o EMAE (Escuela Maldonado de Arte Escénico) - Otras instituciones privadas de formación de Uruguay o el exterior. Experiencia Laboral: Quienes puedan acreditar su experiencia laboral en el área de Vestuario Cinematográfico, Televisivo o Teatral (mínimo de tres años) Se valorará: Presentación de carpeta de trabajos y experiencia docente. Requisito excluyente: Acreditar certificado de formación de estudios generales</p>

<p>5168 EDICIÓN Y MONTAJE AUDIOVISUAL</p>	<p>Edición de audio y video Montaje</p>	<p>REQUISITOS 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. - Montajista con más de 5 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. - 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>5170 POSTPRODUCCIÓN: TRATAMIENTO DIGITAL DE LA IMAGEN</p>	<p>Corrección de color I Corrección de color II</p>	<p>REQUISITOS EXCLUYENTE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Egresado de la Escuela de Cine del Uruguay, o carreras técnicas terciarias o universitarias, de Audiovisual, o Tecnicatura en Audiovisuales de UTU. - Especialista en corrección de color con al menos 5 años de experiencia laboral demostrable en la industria cinematográfica, publicitaria. - Manejo de software de uso aceptado en la industria, como Davinci Resolve. - Acreditar al menos 3 años de experiencia como docente en instituciones educativas terciarias o universitarias. <p>SE VALORARÁ Experiencia docente en asignaturas afines en la Tecnicatura en audiovisuales con mención en Captura y procesamiento de Imagen y Sonido.</p>
--	---	--

<p>5171 POSTPRODUCCIÓN: SONIDO</p>	<p>Fundamentos de sonido Postproducción de sonido</p>	<p>REQUISITOS 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. - 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. Experiencia en la industria del videojuego y el sonido interactivo.</p>
--	---	--

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.

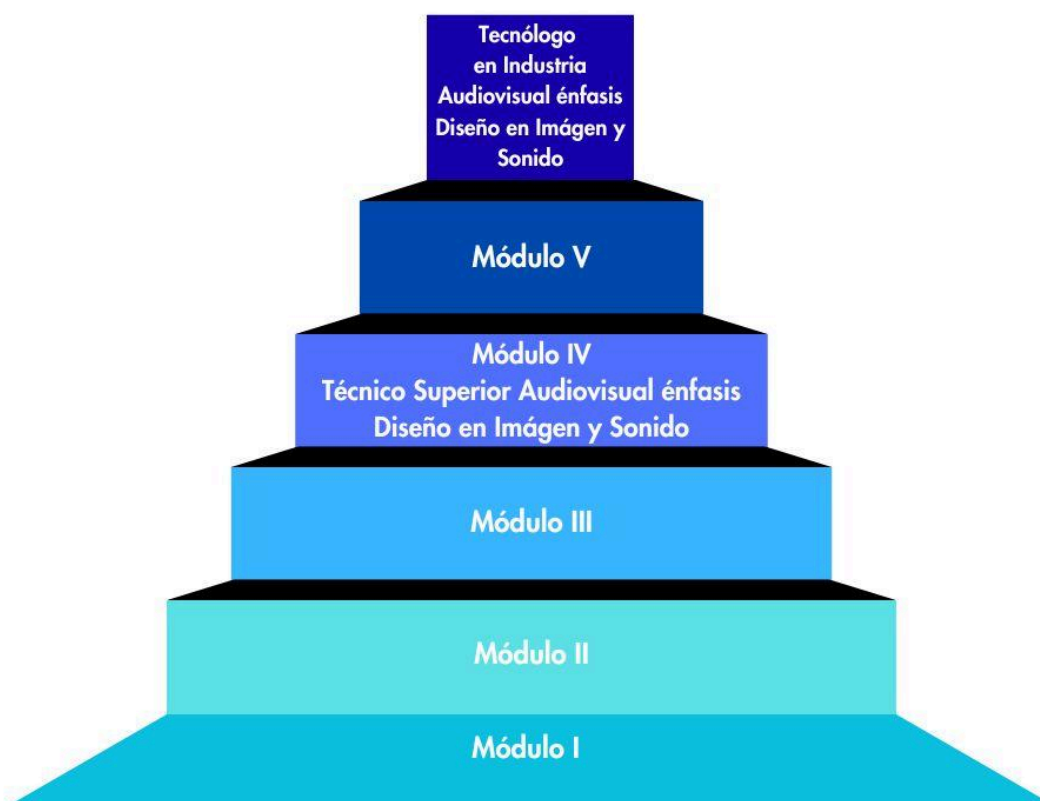
ESQUEMA CURRICULAR Tecnólogo						
Orientación Industria Audiovisual - Énfasis Diseño en imagen y sonido (10V) Plan año 2025						
MÓDULO	COMPONENTE	UNIDAD CURRICULAR	HORA AULA SEMANAL 45'	RELOJ 60'	TOTALES SEMESTRE	CRÉDITOS EDUCATIVOS
1	FB	Estética y Lenguaje audiovisual I	3	2.25	48	5
	FB	Producción 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 vídeos, 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 de 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
<p>388 INGLÉS</p>	<p>Inglés I Inglés II Inglés III Inglés IV</p>	<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>
<p>664 Prevención de Riesgos</p>	<p>Prevención de riesgos laborales Prevención de riesgos laborales en procesos productivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Técnico Prevencionista (plan 86) o Tecnólogo - Prevencionista. -Ingeniero Tecnólogo Prevencionista (plan 2015) titulado con 2 años de egreso.
<p>818 EST ACÚSTICA AUDIOVISUAL</p>	<p>Acústica y psicoacústica</p>	<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 style="text-align: center;">5155 EST APRECIACIÓN AUDIOVISUAL</p>	<p style="text-align: center;">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 style="text-align: center;">5157 EST REALIZACIÓN AUDIOVISUAL</p>	<p style="text-align: center;">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</p> <p>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 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. Experiencia en resolver problemas técnicos asociados a la sonorización en set y en vivo. 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. - 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.) Experiencia en el diseño visual y ejecución técnica de proyectos audiovisuales. -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; este 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	Asistente pañol cada 20 estudiantes por turno
Transporte	Presupuesto para transporte de estudiantes del interior a eventos, cursos y prácticas formativas en Montevideo u otros lugares del país.

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.