



UNIVERSIDAD
DE LA REPÚBLICA
URUGUAY

Producción Audiovisual Digital - PAD

ARQUITECTURA



Facultad de Arquitectura,
Diseño y Urbanismo
UDELAR



UNIVERSIDAD
DE LA REPÚBLICA
URUGUAY

Carrera:

Arquitectura
LDCV

Plan:

2015.

Ciclo:

Segundo Ciclo.

Etapa:

De Desarrollo – Curso de profundización.

Área:

Proyecto y Representación.

Nombre de la unidad curricular:

Producción Audiovisual Digital.

Tipo de unidad curricular:

Optativa libre.

Carácter de la unidad curricular:

De profundización.

Organización temporal:

Semestral.

Docentes responsables:

Fernando García Amen, Juan Pablo Portillo, Gonzalo Nuñez.

Equipo docente:

Fernando García Amen, Juan Pablo Portillo, Gonzalo Nuñez, Ángel Armagno, Luis Flores, Fabrizio Roberto, Gabriela Barber.

Régimen de cursado:

Semi presencial.

Inserte aquí el nombre de la unidad curricular

1/Ingresar total de páginas



Régimen de asistencia y aprobación:

Asistencia controlada, aprobación con 85% de asistencia de las clases impartidas, además de una evaluación continua de conocimientos y entrega de productos.

Créditos:

6 créditos.

Horas totales:

90 (15 horas por 6 créditos).

Horas aula:

45.

Año de edición del programa:

2022.

Conocimientos previos recomendados:

Modelado tridimensional digital y renderizado (profundización de los cursos de Postproducción Digital en el Dibujo de Arquitectura, Hibridación Digital o equivalentes).

Objetivos:

Abordar la producción audiovisual e interacciones de los ámbitos analógico y digital, estableciendo vínculos comunicativos de representación, ideación proyectual, producto y espacialidad, entre otros temas, profundizando conocimientos ya adquiridos en las áreas del diseño (Arquitectura, Comunicación visual y Diseño Industrial).

- Indagar de forma reflexiva los vínculos existentes y potenciales entre los entornos físicos y virtuales del mundo del diseño.
- Establecer relaciones armónicas entre idea, simulación e interrelación con la realidad, en la producción audiovisual como herramienta de comunicación en tiempo coordinado simultáneo.
- Fomentar la implementación de herramientas digitales de producción y animación como el modelado tridimensional, modelado visual y producción visual.



Contenidos:

- Producción audiovisual.
- Narrativa cinematográfica.
- Animación digital.
- Integración de producto digital y ámbito físico.

Metodología de enseñanza:

Se abordarán temáticas propias de la producción audiovisual digital, divididas en módulos temáticos -desarrollando clases expositivas y de elaboración de trabajos prácticos- en modalidad taller con seguimiento docente.

Formas de evaluación:

Existirá un continuo seguimiento del estudiante en la entrega de trabajos prácticos puntuales, siendo la evaluación final el resultado de dicho proceso permanente, además del promedio de las calificaciones parciales de los trabajos individuales y colectivos.

Bibliografía básica:

Benjamin, W. (1935). *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica*. Buenos Aires: Godot.

Bordwell y Thompson (1995). *El arte cinematográfico*. 1er. Imp. España: Paidós.

Deleuze, G. (1987). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona, España: Paidós.

Heffernan, J. A. W. (2019). Reading Pictures. *Publications of the Modern Language Association of America*, 134(1), 18-34. <https://doi.org/10.1632/pmla.2019.134.1.18>

Pantaleón Panaro, C. (2015). *La mirada obscena: del espacio filmico al espacio profilmico*. Universidad politécnica de Madrid.

StudioBinder. (2021, 16 marzo). The Ultimate Guide to Camera Shots (50+ Types of Shots and Angles in Film). <https://www.studiobinder.com/blog/ultimate-guide-to-camera-shots/#shot-size>

Thomas, Frank; Ollie Johnston (1997) [1981]. *The Illusion of Life: Disney Animation*. Hyperion. pp. 47-69. ISBN 978-0-7868-6070-8.

Tuset Souto, J. (2011). *El otro lado del espejo: arquitectura y cómic, la obra de schuitem y peeters*. Universidad politécnica de Madrid.



Facultad de Arquitectura,
Diseño y Urbanismo
UDELAR



UNIVERSIDAD
DE LA REPÚBLICA
URUGUAY

Williams, R. (2009). Técnicas de animación. Dibujos animados, animación 3D y videojuegos. Reino Unido: faber and faber.

Inserte aquí el nombre de la unidad curricular

1/Ingresar total de páginas