

# Diseño Digital

Licenciatura en Arte y Diseño

## Objetivos de la carrera

Informar, expresar ideas y fantasía a través de un lenguaje visual, dando una respuesta estética a una necesidad de comunicación.

## Perfil del Profesional

Los Diseñadores de Animación Digital poseen las competencias y conocimientos técnicos y de gestión para manejarse en el medio profesional de los filmes de animación y \*post-producción.

Estos proyectos combinan arte, diseño, comunicación y tecnología para la comunicación visual para medios electrónicos.

En un film de animación, el diseñador digital desarrolla \*guiones, el \*story boards, crea el arte, hace los \*layouts, la animación, la coloración, la composición y \*post-producción del film.

Anima personajes y objetos geométricos manejando software especializado (técnicas de animación tridimensionales y bidimensionales), propio de la industria mundial de animación.

Maneja los procesos de \*producción de un film de animación, a partir de una \*viabilidad técnica y económica. Innova y crea ofertas. Genera identidad desde la industria de la Animación Digital.

## Posee formación en:

### Dibujo digital:

Conoce de técnicas de dibujo; manejo de software vectorial que son herramientas que permiten crear y producir personajes y escenarios.

### Animación:

Estudia el movimiento de objetos, cálculo de los tiempos, el peso, el volumen y equilibrio en estos movimientos, construcción del dibujo animado, creación de personajes, estudio del lenguaje corporal, rostros, sincronización de movimientos de boca y sonidos en personajes, composición de escenarios, efectos, etc.

**Comunicación Visual:**

Tiene conocimientos de generación de formas, teoría del color, técnicas visuales e imagen, y su representación bi y tri dimensional.

**Lenguaje Audiovisual:**

Comprende el lenguaje audiovisual (planos, movimientos de cámara y eje de acción) y los principales soportes de la animación tales como cine, video, multimedia e Internet.

**Guion para animación:**

Conoce los conceptos y estrategias del lenguaje narrativo, técnicas para bocetar (esbozar) una historia, técnicas de narración aplicables a la animación de cortos y largometrajes, Internet y publicidad, convenciones para dibujar un \*story board y producción de animaciones.

**Fotografía aplicada a la animación:**

Conoce el lenguaje estético, narrativo y artístico de la fotografía, y los principios de la fotografía aplicada a la animación 2D y 3D.

**Iluminación:**

Maneja conceptos de la iluminación en las diferentes áreas: medio ambiente, escénicas y mundos irreales. Realiza iluminación con software de animación tridimensional.

**Proceso digital de imágenes:**

Creación de texturas aplicables a los objetos modelados, manejo del software pixelar (relativo a píxeles), edición digital de imágenes, escaneado, retoque, fotocomposición de imágenes, aplicación de efectos especiales y desarrollo de transformaciones y fotomontajes

**Edición digital de sonido:**

Conoce los conceptos y fundamentos teóricos del sonido como también de distintos soportes en medios electrónicos. Utiliza software de edición de sonido y maneja la metodología y práctica de la edición de sonido.

Entre otros.

**Tareas o actividades específicas que se realizan en la profesión**

Lleva a cabo asesorías.

Realiza proyectos y producción de negocios en Internet.

Creación, integración e innovación de sitios Web.

Animaciones para aplicaciones comerciales en televisión.

Cine (efectos especiales).

Educación y juegos interactivos.

Creación de prototipos (unidades de imagen) para la industria en 3D.

## **Campo Ocupacional**

Canales de televisión

Productoras audiovisuales

Sitios de Internet

Productoras de cine y todos los medios y/o empresas que requieran un creativo que maneje las herramientas de producción digital.

## **Duración aproximada de los años de estudio**

Alrededor de 5 años

## **Principales asignaturas contempladas en el plan de estudios**

Historia del Arte

\*Geometría Descriptiva

Plano, Expresión y Volumen

Dibujo Estructural

Objeto y Volumen

Dibujo y Modelo

Dibujo y Objeto

Color y Composición

Técnicas y Tecnologías Bidimensionales

Técnicas y Tecnologías de Movimiento

Taller de Comunicación Visual

Técnicas y Tecnologías Multimedia

Foto y video

Lenguaje Publicitario

Técnicas de Lenguaje Visual

Texto e Imagen

Taller de Producción y Gestión

## **Especialidades**

Esta carrera se dicta como tal y también como una especialización de Diseño Gráfico.

## **Vocación, Habilidades e Intereses necesarios en el postulante a esta carrera.**

### **Intereses.**

Gusto por dibujar, deseo de crear, expresarse y experimentar en este aspecto.

Deseo de deleitar, emocionar a través de lo artístico y estético.

Predilección por el trabajo creativo del tipo imaginativo visual.

Permanente atención a lo estético, es decir observador de las formas, los colores,

los efectos luminosos, las sombras, etc.

Gusto por el uso de tecnología.

Interés en comprender sueños y realidades de la sociedad. Valoración por su identidad.

### **Habilidades.**

Capacidad de diferenciar e identificar elementos visuales.

Capacidad de imaginación visual, generador de imágenes, creativo de formas, colores, texturas, etc.

Ubicación espacial y percepción de las proporciones y las dimensiones.

Natural disposición a representar mediante lenguajes gráficos, como escritos, esquemas, dibujos y símbolos.

Memoria visual.

### **Vocación.**

Motivación por transmitir y deleitar entregando fantasía, carácter, emoción, belleza.

O cualquier sueño o anhelo específico que se sienta involucrado u orientado hacia esta dirección.

### **Personalidad del postulante.**

Con sentido del detalle

Observador

Sentido de perfección y cuidado con el trabajo manual.

Emprendedor

### **Ámbito de trabajo.**

Urbano

Oficina o taller utilizando tecnología.

### **Carreras afines y relacionadas**

Diseño Gráfico, Diseño Industrial, Comunicación Audiovisual, Publicidad, Camarógrafos y Fotógrafos, Cine TV y video.

## **\*Glosario de Términos**

### **\*Guión:**

Argumento del film en donde queda expuesto todos sus detalles para su cabal realización.

### **\*Story**

Descripción del contexto: lugar físico, ambientación y tiempo o época donde se desarrolla la historia.

### **\*layouts:**

Disposición de elementos

### **\*viabilidad:**

Posible de realizar

### **\*Producción:**

Realización del film de animación sustentado por un determinado capital al que debe ajustarse.

### **\*Post-Producción:**

Etapas donde se realiza la edición, es decir se selecciona y ordena la parte del material rodado (filmado) que se va a utilizar en el montaje, se mezcla el video y el audio, se manipula la imagen con efectos digitales, etc.

### **\*Geometría**

Estudia los cuerpos en el espacio por medio de sus proyecciones sobre determinados planos.

Para su aplicación en la representación de volúmenes en dos y tres dimensiones. El desarrollo de las habilidades de percepción, de análisis volumétrico/espacial. Métodos de desarrollo aplicados en la construcción de volúmenes (en dibujo y maqueta). La determinación de las sombras que producen los volúmenes a través de la luz natural y artificial. Práctica de los principios fundamentales de la perspectiva.