

CARRERA: TECNÓLOGO EN INDUSTRIA AUDIOVISUAL.



énfasis en:

***Producción , Guión y Dirección
de Arte**

Herramientas de
representación
gráfica

Módulo: II

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 3

Créditos educativos: 5

I) Propósitos de la unidad curricular

La unidad curricular **Herramientas de Representación Gráfica** introduce al estudiante en el conjunto de técnicas y métodos de representación visual indispensables para comunicar ideas, espacios y atmósferas en proyectos audiovisuales.

El curso tiene como propósito brindar las herramientas necesarias para traducir conceptos narrativos en formas visuales a través del dibujo, el fotomontaje, la maqueta y el storyboard. Estas competencias resultan esenciales en la práctica de la Dirección de Arte, permitiendo visualizar la estructura estética y escenográfica de una producción antes de su realización.

El espacio curricular promueve la integración entre el pensamiento artístico, la observación y la práctica técnica, formando profesionales capaces de colaborar con equipos de Dirección, Fotografía y Producción en el desarrollo del universo visual de una obra audiovisual.

II) Logros de aprendizaje

Al finalizar el curso, el estudiante será capaz de:

1. Representar gráficamente objetos, espacios y atmósferas mediante técnicas analógicas y digitales.
2. Utilizar el dibujo, el croquis y la perspectiva como medios de exploración visual.
3. Elaborar storyboards que expresen de forma clara la continuidad narrativa y estética de una escena.
4. Construir maquetas y fotomontajes que sirvan como soporte visual para la planificación de producciones audiovisuales.
5. Integrar herramientas gráficas tradicionales y digitales en la comunicación visual de un proyecto de arte.

III) Saberes estructurantes de la unidad curricular

Saberes estructurantes	Saberes asociados	Saberes de profundización
Representación gráfica del espacio y la forma.	Dibujo de observación analógico y digital.	Aplicación de recursos gráficos al diseño de arte y dirección de arte audiovisual. Croquis de observación a partir de imágenes fotográficas y del entorno. Deducción de planta y

		alzado de un espacio interior. Prácticas de proporción, encuadre, luces y sombras.
Croquis, perspectiva y luz.	Relevamiento y proyección de espacios.	<p>Experimentación interdisciplinaria entre dibujo, fotografía y escenografía.</p> <p>Estudio de la perspectiva lineal y aérea. Representación del volumen, la profundidad y la escala. Ejercicios de observación directa y relevamiento de medidas.</p>
Maqueta, fotomontaje y composición visual.	Principios de escala, proporción y encuadre.	<p>Comunicación visual en proyectos colaborativos de ficción o documental</p> <p>Elaboración de maquetas blancas de espacios interiores. Registro fotográfico de la maqueta con incorporación de figura humana. Transformación de la imagen resultante mediante fotomontaje digital.</p>
Storyboard como herramienta narrativa y de planificación.	Introducción al uso de software de edición y retoque digital (Photoshop, otros).	<p>Creación de Animatic, moodboard, shooting board.</p> <p>Creación de storyboards a partir de una escena o premisa. Representación de planos, continuidad y ritmo. Integración de personajes, contexto histórico y locación.</p>

IV) Orientaciones pedagógicas

Orientaciones metodológicas específicas

El enfoque pedagógico será teórico-práctico con alto contenido de taller, integrando la experimentación con herramientas analógicas y digitales, haciendo énfasis en los materiales de presentación de proyectos.

Se fomentará el aprendizaje basado en proyectos y la reflexión sobre el proceso creativo, priorizando la observación, la investigación visual y la comunicación efectiva de ideas usando diferentes herramientas para crear documentos visuales que comuniquen mejor las ideas a presentar.

Las estrategias incluirán:

- Ejercicios de observación y dibujo en aula y exteriores.
- Laboratorios de maqueta.
- Introducción a programas de retoque en 2D y 3D y fotomontaje digital.
- Análisis de storyboards y documentos visuales de producciones reales.

El docente acompañará los procesos individuales y grupales, promoviendo la autonomía y la capacidad de visualizar conceptos de forma tangible.

Orientaciones para la evaluación

La evaluación será continua y formativa, considerando la evolución técnica, expresiva y conceptual del estudiante y la realización de dos trabajos parciales.

Criterios.

- Precisión en la representación gráfica y en la comunicación visual.
- Creatividad e innovación en el uso de recursos analógicos y digitales.
- Cumplimiento de las etapas del proceso de trabajo.
- Capacidad de integración de dibujo, maqueta y fotomontaje.
- Participación activa en clase y responsabilidad en las entregas.

Instrumentos de evaluación:

- Ejercicios prácticos de croquis y maqueta.
- Proyecto de storyboard y composición digital.
- Bitácora de proceso y participación.

Trabajo final de representación visual de una escena, combinando dibujo, maqueta y composición digital.

V) Bibliografía

Básica

- Scott, Marilyn (2009). Esbozar y dibujar: guía para artistas. Parramón.
- Edwards, Betty (2000). Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro. Ed. Urano.
- Guía del usuario de Adobe Photoshop.

Complementaria

- Dondis, Donis (1980). La sintaxis de la imagen. GG.
- Arnheim, Rudolf (1974). Arte y percepción visual. Alianza.
- Bamme, Gottfried (1994). La anatomía del arte. Parramón.

Versión Preliminar