

CARRERA: Tecnólogo en Industria



Audiovisual - énfasis:

**Producción de Arte
Módulo: V**

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 4

Créditos educativos: 6

I) Propósitos de la unidad curricular

La unidad curricular se enfoca en definir a la Producción de Arte como una función estratégica dentro de los procesos de realización audiovisual, articulando las necesidades creativas definidas por la Dirección de Arte con las posibilidades técnicas, económicas y logísticas de cada proyecto.

Quien ejerce la Producción de Arte participa en la planificación, organización, coordinación y control de los recursos necesarios para la construcción visual de una obra audiovisual, gestionando equipos, cronogramas, presupuestos, locaciones, escenografía, ambientación, vestuario, utilería, gráfica, caracterización y otros componentes del diseño de producción.

Esta unidad curricular introduce al estudiantado en los procedimientos profesionales vinculados a la gestión del Departamento de Arte, promoviendo la comprensión de sus dinámicas de trabajo y de su articulación con Producción Ejecutiva, Dirección, Fotografía, Vestuario, Maquillaje, Escenografía y Postproducción.

II) Logros de aprendizaje

1. Analiza la estructura y funcionamiento del Departamento de Arte para comprender su rol dentro de los procesos de producción audiovisual.
2. Identifica las responsabilidades y funciones de los distintos perfiles profesionales que intervienen en la producción de arte.
3. Interpreta guiones y propuestas de dirección para detectar necesidades artísticas, técnicas y logísticas vinculadas al diseño de producción.
4. Elabora desgloses, cronogramas y planes de trabajo para organizar los recursos del Departamento de Arte.
5. Gestiona presupuestos, proveedores, adquisiciones y recursos materiales necesarios para la ejecución de proyectos audiovisuales.
6. Coordina procesos de trabajo vinculados a escenografía, ambientación, utilería, vestuario y caracterización para garantizar la coherencia visual de la producción.
7. Evalúa estrategias de resolución de problemas productivos para optimizar recursos y responder a las exigencias de la producción audiovisual contemporánea.
8. Integra herramientas de gestión, planificación y comunicación profesional en el desarrollo de proyectos de arte para producciones audiovisuales.

9. Analiza brechas de género, diversidad y ética en entornos tecnológicos.

10. Promueve entornos de producción inclusivos.

III) Saberes estructurantes de la unidad curricular

Saberes estructurantes	Saberes asociados	Saberes de profundización
El Departamento de Arte en la producción audiovisual	Estructura organizacional. Roles y funciones. Dirección de Arte, Diseño de Producción y Producción de Arte. Modelos de trabajo en cine, televisión, publicidad y contenidos digitales.	Análisis comparativo de estructuras de producción según escalas y formatos audiovisuales.
Planificación y desglose de arte	Lectura técnica del guion. Desglose por necesidades artísticas. Identificación de requerimientos de escenografía, ambientación, utilería, vestuario y caracterización.	Elaboración de carpetas de producción de arte y documentos técnicos profesionales.
Gestión de recursos y presupuestos	Presupuestación. Compras. Alquileres. Contratación de servicios. Gestión de proveedores. Control de recursos.	Diseño de estrategias de optimización presupuestal y logística.
Coordinación de áreas del Departamento de Arte	Escenografía. Ambientación. Utilería. Vestuario. Maquillaje. Caracterización. Gráfica. Relación con Producción General y Dirección.	Resolución de problemas de coordinación interdepartamental en situaciones de rodaje.
Producción de arte aplicada a proyectos audiovisuales	Cronogramas. Montaje y desmontaje. Continuidad visual. Supervisión de rodaje. Seguridad y conservación de materiales.	Desarrollo integral de planes de producción de arte para proyectos audiovisuales complejos.
Perspectiva de género, ética digital y diversidad en la	Deconstrucción de estereotipos. Representación	Diseño de protocolos de producción inclusiva y

producción audiovisual	y diversidad en el Departamento de Arte. Ética en el uso de herramientas tecnológicas.	análisis crítico de la representación visual.
------------------------	--	---

IV) Orientaciones pedagógicas

La unidad curricular se desarrollará mediante una metodología teórico-práctica basada en el análisis de casos y el aprendizaje orientado a proyectos. Las clases combinarán exposiciones breves, análisis de producciones audiovisuales, estudio de documentación profesional, ejercicios de desglose, elaboración de presupuestos y planificación de proyectos de arte, fomentando una mirada crítica y plural en el estudiantado.

V) Orientaciones para la evaluación

La evaluación tendrá carácter continuo, formativo e integrador. Se valorará la comprensión de la estructura del Departamento de Arte, la capacidad de análisis de necesidades, la aplicación de herramientas de planificación, la elaboración de documentación técnica, la resolución de problemas y la participación activa.

VI) Criterios principales de evaluación

La evaluación se basará en un proceso continuo que valorará la comprensión del área, la gestión de recursos y la calidad técnica. Las entregas principales consisten en una Evaluación Parcial en la Semana 8 (que incluye desglose técnico, necesidades, cronograma preliminar y presupuesto básico) y un Proyecto Final Integrador en la Semana 16 (con el diseño de un plan integral de Producción de Arte, carpeta completa, presupuesto, cronograma y defensa técnica).

VI) Bibliografía

Bibliografía básica

- Rizzo, M. (2005/2014). The Art Direction Handbook for Film. Focal Press.
- Ettedgui, P. (1999). Production Design & Art Direction. Focal Press.
- LoBrutto, V. (2002). The Filmmaker's Guide to Production Design. Allworth Press.
- Honthaner, E. L. (2010). The Complete Film Production Handbook. Focal Press.
- Aumont, J. (1992). La imagen. Paidós.
- Bazin, A. (2008). ¿Qué es el cine? Rialp.
- Chion, M. (1993). La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Paidós.
- Barnwell, J. (2004). Production Design: Architects of the Screen. Wallflower Press.
- Preston, W. What an Art Director Does: An Introduction to Motion Picture Production Design.
- Haraway, D. (1995). Ciencia, cyborgs y mujeres: La reinención de la naturaleza. Madrid: Cátedra.
- Crawford, K. (2021). Atlas de IA: Poder, política y costes planetarios de la inteligencia artificial. México: Fondo de Cultura Económica.
- Noble, S. U. (2018). Algorithms of Oppression: How Search Engines Reinforce Racism. New York: NYU Press.
- Wajcman, J. (2004). TechnoFeminism. Cambridge: Polity Press.

Bibliografía complementaria

- Benjamin, W. (2003). La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica. Itaca.
- Bonitzer, P. (2007). Desencuadres: cine y pintura. Manantial.
- Berger, J. (2000). Modos de ver. Gustavo Gili.
- González Salas, C. (2005). Del cine a las artes plásticas. Cátedra.