

ASIGNATURAS ELECTIVAS ORIENTADAS

ÁREA: Comunicación

TEMA: “Prácticas Innovadoras en el uso de tecnologías para la representación de Arquitectura”.

TÍTULO DE LA ASIGNATURA:

“TECNOLOGIA, ARQUITECTURA Y COMUNICACION” (TAC)

PROPUESTA PEDAGÓGICA:

1. FUNDAMENTACION Y ENCUADRE DE LA PROPUESTA

- 1.1 Objetivos Generales
- 1.2 Objetivos Particulares

2. METODOLOGIA

3. CONTENIDOS

4. MODALIDAD DE ENSEÑANZA

5. MODALIDAD DE EVALUACION

6. BIBLIOGRAFIA

- 6.1 Bibliografía básica
- 6.2 Bibliografía específica
- 6.3 Links

7. CRONOGRAMA

Asignaturas:	ELECTIVAS ORIENTADAS
Código:	a confirmar
Tema:	Prácticas Innovadoras en el uso de tecnologías para la representación de Arquitectura
Área:	COMUNICACIÓN
Ciclo:	SUPERIOR 5° y 6° AÑO
Régimen de Cursada:	Cuatrimestral
Carga Horaria:	4 horas
N° de semanas:	12
Carga Horaria total:	50
Régimen de cursado y evaluación:	Promoción SIN examen final

Palabras Clave: Lenguajes de representación y comunicación – Proceso proyectual – Transmisión – Instrumentación

PROPUESTA PEDAGOGICA

1. FUNDAMENTACIÓN Y ENCUADRE DE LA PROPUESTA

Las Asignaturas Electivas Orientadas que forman parte de la currícula del Plan de Estudios VI de la FAU, están dirigidas a los alumnos de 5° y 6° año de la carrera de arquitectura de la UNLP. Como docentes del Área Comunicación, nos motiva poder transitar este nuevo camino de articulación e integración pedagógica de las Asignaturas Electivas Orientadas ayudando a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Este espacio permite potenciar las áreas de conocimiento y generar un ámbito óptimo para desarrollar nuevas experiencias.

Esta propuesta pedagógica se enmarca dentro del Área de Comunicación. Está pensada para abordar diferentes lenguajes de representación y comunicación de la arquitectura, sus contenidos permitirán integrar diversas disciplinas a la hora de comunicar el proceso proyectual.

Según Oscar Kaplan Frost...*“Nos encontramos en un período de transición- entre la analógico y digital, lo material y lo virtual - , donde se deberá trabajar con uno y otro, sin exclusiones ni substituciones recíprocas, concluyendo que la pedagogía debe asumir la tradición del oficio, a la vez de participar de los impulsos de una época innovadora”.* Oscar Kaplan Frost ¹

Por tal motivo se propone un espacio de búsqueda y reflexión que trasciende lo disciplinar, para que los estudiantes desarrollen experiencias particulares, incursionen en nuevas prácticas, fundamentadas en el hacer. Un hacer que también compromete la problematización sobre el hacer pública o socializar esa producción, la instancia de la comunicación con el otro (observador, espectador, usuario), con todo lo que ello implica.

Su implementación contará con la participación de docentes del área y la de especialistas referentes en cada uno de los temas que se pretende abordar, promoviendo la diversidad de miradas del proceso proyectual.

¹ Arquitecto (UBA). Profesor de la Universidad de Palermo en el Área de Diseño de Espacios de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Desde esta perspectiva, quedan cubiertas áreas o campos de diversa especificidad, como la arquitectura, el diseño gráfico, audiovisual, fotografía, tecnología, entre otras.

1.1- OBJETIVOS GENERALES

- *Crear* las condiciones necesarias para que los alumnos desarrollen prácticas innovadoras en el uso de tecnologías para comunicar de la forma más adecuada a la arquitectura, así como también estimular en ellos una actitud académica responsable y orientada al esfuerzo creativo.
- *Recrear* las condiciones ideales para el aprendizaje y la práctica de estas nuevas formas de representar.

1.2- OBJETIVOS PARTICULARES

- *Instrumentar* al estudiante de la carrera de arquitectura en el manejo de diferentes técnicas analógicas y digitales, como herramientas indispensables para la comunicación de su proceso de diseño.
- *Capitalizar* los beneficios del uso de las tecnologías y los medios digitales para la comunicación del proceso proyectual.
- *Desarrollar* la habilidad necesaria para identificar que lenguaje es el más apropiado para comunicar el proceso de diseño, desde los bocetos preliminares, registros, imágenes de prefiguración, los dibujos digitales, renders, animaciones en el caso de los proyectos y/o fotografías guiones o animaciones, etc. en el caso de obras existentes.
- *Utilizar* conscientemente los contenidos adquiridos por los alumnos como instrumentos de comunicación de los proyectos propios y fortalecer la preparación del proyecto final de carrera.

2. METODOLOGIA

El enfoque de la propuesta se basa en los siguientes aspectos:

- ***El proceso creativo:***

La creatividad entendida como parte fundamental e indisoluble de todo proceso de diseño y al alcance de todos los estudiantes de la asignatura.

- **Los recursos gráficos analógicos y digitales:**

La propuesta apunta al reconocimiento intuitivo de cuáles son los recursos más apropiados para mostrar el proceso proyectual.

Si bien las técnicas gráficas tradicionales son parte de la asignatura, tal es el caso del registro analógico, cuando se plantea el registro 360°, este método no es suficiente. Se requiere el empleo de nuevas tecnologías de aplicación digital como medio para su visualización.

Se abordan los programas de diseño asistido desde los más tradicionales como el AutoCAD, sketchup, y los modos en que estos interactúan dinámicamente con otros programas que permiten incorporar efectos, texturas, luces y demás herramientas para lograr niveles de representación realistas.

El uso de tecnología más avanzada como cámaras go-pro, drones y demás permiten visualizar una realidad a vuelo de pájaro que tiempo atrás era difícil de obtener. Constituyen, parte de las ideas plasmadas por Leonardo Da Vinci en sus dibujos de estudio y en la actualidad son consideradas herramientas fundamentales de análisis y visualización del contexto y el sitio en cuestión.

- **La complementariedad de los lenguajes para la comunicación de la arquitectura:**

Desde la propuesta se intenta indagar sobre los diferentes lenguajes a la hora de representar y comunicar arquitectura, incorporando nuevos contenidos, que tienen a la tecnología como herramienta. Los estudiantes los consideran recursos cotidianos, facilitando el alcance de nuevos caminos de exteriorización de la producción ya sea como alumnos, o como prefiguración de la futura vida profesional.

Se apela a la complementariedad de los lenguajes a los efectos de lograr un “sin límite” de posibilidades en cada etapa del proceso de diseño.

Actualmente, a la hora de comunicar arquitectura, el “contenido multimedia” es uno de los recursos más frecuentes; un medio de comunicación que mezcla varias disciplinas y refiere a los contenidos que utilizan varios medios de manera simultánea para la transmisión de una información o idea. El sistema combina textos, arte gráfico, animación, comics, audio y video que llega a través de un dispositivo electrónico.

Cuando hablamos de fotografía y material audiovisual, se los aborda desde un punto de vista expresivo-arquitectónico, de allí la importancia de tener clara la idea y el objetivo de lo que se quiere mostrar o contar, por lo cual el estudiante debe seleccionar el enfoque, encuadre, formato, detalle o historia.

Al abordar la cuestión de la expresión oral consideramos fundamental la comunicación de nuestras ideas y convicciones; al exponerlas y exponernos ante los demás. Es fundamental, como parte de la formación integral de los futuros arquitectos, contar con herramientas para afrontar distintas situaciones, frente a un jurado, a un futuro cliente, un constructor, un inversor... existen muchos criterios y formas de expresión para guiar y atraer la atención del receptor pudiendo recibir mejor el mensaje.

La flexibilidad de la propuesta permite canalizar muchas actividades no planteadas inicialmente, su desarrollo y evolución hará necesario prever futuras alternativas pedagógicas que surjan de su implementación, teniendo en cuenta los objetivos disciplinares previstos.

3. CONTENIDOS

UNIDAD TEMATICA 1:

RECONOCIMIENTO Y REGISTRO ANALOGICO



“Dibujar es un proceso de observación y de expresión, de recibir y dar al mismo tiempo... un dibujo mira simuladamente hacia dentro y hacia fuera, hacia el mundo observado e imaginado, y hacia el propio dibujante y el mundo mental... Todo boceto y todo dibujo contienen una parte del creador y de su mundo mental, al tiempo que representan un objeto o un panorama del mundo real o de un universo imaginado.”

- La mano que piensa- Juhani Pallasmaa-

Objetivos:

- *Comprender* la importancia del dibujo rápido como vehículo expresivo de un **pensamiento**, más que como repetición bidimensional de un objeto.

- *Reflexionar* acerca del rol del dibujo a mano alzada como herramienta a la hora de comunicar una escena arquitectónica obteniendo como resultado una variedad de registros, técnicas y libertades.
- *Comunicar* la atmósfera a través del dibujo, como reflejo de las prácticas arquitectónicas y sociales existentes en cada espacio característico de las ciudades.

Programa:

El dibujo sensible. Sensibilización frente al espacio real. El observador y el espacio. Valor del dibujo espontáneo. Diferenciación entre “croquis” y “boceto”

Técnicas básicas de registro. Concepto de proporción. Elementos que facilitan su registro (ejes, ritmos, organización espacial).

La obra y su entorno. Aplicación de técnicas expresivas secas y húmedas.

Uso de programas digitales (Photoshop) y filtros fotográficos de dispositivos electrónicos.

UNIDAD TEMÁTICA 2:

DIBUJO PANORAMICO 360°



Objetivo:

- *Aprender* a dibujar perspectivas panorámicas de 360° para registrar espacios en su totalidad, y visualizarlos posteriormente en formatos digitales.

Programa:

Tipos de perspectivas panorámicas. Ángulos de visión.

Los puntos de fuga en la perspectiva. Cómo ubicarlos, inclinación vertical y horizontal. Referencias a la cartografía y medición de ángulos con la mano y con transportador.

La curvatura en la perspectiva panorámica, ejemplos. Perspectivas de ángulos visuales mayores a 180°.

Comprensión de la esfera visual y su proyección de la realidad en formato equirrectangular. Utilidades, desafíos y dificultades del sistema.

Técnicas para abordar el dibujo.

UNIDAD TEMATICA 3:

APLICACIÓN DE HERRAMIENTAS DE DISEÑO



Objetivo:

- *Incorporar* conceptos generales de programas y software para la representación de un objeto arquitectónico.
- *Colaborar* con el alumno en la elección de los programas que más acompañen su proceso de diseño o etapa final de presentación.
- *Brindar* los recursos para que optimicen mejor el tiempo a la hora de representar una obra de arquitectura.

Programa:

Programas para modelado, materialidad, iluminación, puesta en escena.

Programas específicos para representar anteproyectos, entrega de proyectos. Acorde al destinatario/ receptor.

Compatibilidad entre los diferentes software. Tipos de extensión. Ventajas y desventajas de cada uno (Sketchup, 3DMax, Lumion, V-Ray, Maya, Rhino, Revit, etc.)

UNIDAD TEMATICA 4:

RELEVAMIENTO FOTOGRÁFICO Y AUDIOVISUAL



Objetivo:

- *Adquirir* los conocimientos teórico-prácticos para el desarrollo de una mirada particular y crítica de la Arquitectura y su entorno a través de la fotografía y/o material audiovisual.

Programa:

Concepto de proporciones, escala, color, temperatura de color, encuadre, enfoque, composición.

La arquitectura y su relación con el espacio circundante. La luz y la sombra en la fotografía de arquitectura. Interiores y exteriores. Detalles.

Elección de un tema para cada obra particular. La historia que uno puede contar a partir de imágenes fotográficas o cortometrajes.

UNIDAD TEMATICA 5:

EL DISCURSO DE LAS IDEAS

Objetivos:

- *Acompañar* a los alumnos en su proceso de aprendizaje, potenciando sus habilidades para lograr mejores resultados en la exposición del Trabajo Final de Carrera, sus trabajos ante un profesor, un jurado, un colega o un potencial cliente, entre otros.

- *Afianzar* el concepto de exposición a la hora de contar un proyecto. ¿Qué digo? ¿Cómo lo digo? ¿Dónde lo digo? elevando el potencial proyectual con una comunicación más efectiva y optimizando los recursos.

Programa:

Los aspectos didácticos y expositivos de lo gráfico.

La idea a partir de la palabra. La comunicación oral de la idea. Dibujo y palabra. Representación y relato.

Adecuación al medio. El relato según el destinatario (publicación, jury, ponencia, exposición).

Debilidades y fortalezas al momento de exponer. Confianza. Emoción. El lenguaje oral y corporal. Gestión del tiempo.

UNIDAD TEMATICA 6:

NUEVAS TECNOLOGIAS / RELEVAMIENTO DIGITAL



Objetivos:

- *Entender* el croquis como elemento de reconocimiento y recopilación de información de obras arquitectónicas, en su papel de complemento a la técnica de fotogrametría y escaneo laser.
- *Explorar* en el uso de instrumentos como el dron, cámaras especiales para el relevamiento fotográfico o la visualización de obras existentes que dan un enfoque particular.

Programa

Formación teórica sobre los parámetros que determinan, la técnica del croquis, la fotogrametría y el escaneo laser. La modalidad fotogramétrica. Sus instrumentos, hardware y software. Modelado 3D.

Presentación de audiovisuales de sitios emblemáticos de la ciudad de La Plata, con una visualización a vuelo de pájaro. Tipos de equipos y cámaras (dron, go-pro, 360°, 3D). Concepto de tiempo. Programas de edición.

Uso de Plataformas alternativas. Instagram, Código QR. Uso de aplicaciones en tabletas digitales.

4. MODALIDAD DE ENSEÑANZA

La modalidad de enseñanza es del tipo *taller* y como docentes responsables de la propuesta participaremos de todas las clases moderando a los especialistas invitados con el objeto de profundizar la vinculación con el tema eje de la asignatura electiva, generando debates, teóricas, trabajos prácticos, correcciones, etc.

La misma contará con dos instancias:

- *Instancia teórica*, una introducción a cada tema o unidad temática, con la participación de un especialista a cargo quien hará uso de los diferentes recursos de exposición, proyección o charla.
- *Instancia práctica*, la actividad se completará con un trabajo práctico de cada tema, donde se aplicarán los contenidos abordados; se desarrollarán trabajos analógicos, así como la digitalización y posterior aplicación de algunos programas o software.

5. MODALIDAD DE EVALUACIÓN

Las evaluaciones responderán a las siguientes modalidades:

- **Evaluaciones parciales** mediante correcciones individuales o grupales de cada unidad temática.
- **Evaluación final** que definirá la calificación de la materia mediante la corrección del Trabajo Práctico Final.

Para aprobar la asignatura los estudiantes deberán cumplir los siguientes requisitos:

- Todos los trabajos prácticos (100 %) dictados deberán estar presentados y aprobados. Los ejercicios que no resulten aprobados serán modificados, com-

pletados o rehechos por los estudiantes y presentados nuevamente para su evaluación.

- Deberán cumplir con el porcentaje de asistencia reglamentaria (80%)

6. BIBLIOGRAFÍA

6.1 Bibliografía básica

- CHING, F.: "Manual de dibujo arquitectónico". Editorial G. Gili. México. 1982.
- PALAASMA, JUHANNI.: "La mano que piensa". Editorial G. Gili. 2012
- UP, Universidad de Palermo, Facultad de Arquitectura. "Seminario de Fotografía de Arquitectura y Espacio Urbano". Alejandro Leveratto. 2012.
- DELEUZE, GILES. La Imagen Tiempo. Ed. Paidós, Buenos Aires, 2005.
- BJARKE INGELS. "Yes is More". Taschen. 2013
- IGLESIAS GUILLARD, JORGE. "Apuntes de viaje". Facultad de Arquitectura y Urbanismo de Chile. 2010
- G.SCHARWAECHTER. "Perspectiva para arquitectos". Ed.GG. 1969.
- SOLER, OSCAR. "Del dibujo a la arquitectura". FADU. 2002
- BELLUCCI, ALBERTO. "Viajes dibujados", Tiago Biavez, 2002.
- ROCA, MIGUEL ANGEL. "Dibujos". Teilhard, 2002.
- BARTHES, ROLAND. "La cámara lucida". Ed. Paidós.
- MINOND, E: "Flaneur". Editorial H Kliczkowski. Bs As. 2009.
- CULLEN, G.: "El paisaje urbano. Tratado de estética urbanística". Editorial Blume. Barcelona. 1971.
- BORGHINI, S., MINOND, E., VEGA, V.: "Perspectivas". Ed. Espacio. Buenos Aires. 1979.

6.2 Bibliografía Específica

- AAVV: "Disegnar. Idee e immagini". Rivista semestral del Dipartimento di Rappresentazioni e Rilievo. Università degli Studi di Roma "La Sapienza". Roma.
- ECHEVERRIA, RAFAEL. "Ontología del Lenguaje". Ed. Granica. 1994.
- GOLEMAN, DANIEL. "La inteligencia emocional". Ed.Zeta. 1999.
- DE ANDRES, VERONICA Y ANDRES, FLORENCIA. "Confianza total". Ed. Planeta.
- CARRION LOPEZ, SALVADOR. "La nueva técnica para el cambio y el éxito".

6.3 Links

<https://veer.tv/vr/brunosucurado/photos>

<https://www.facebook.com/laplatadesdeelaire>

<https://www.facebook.com/luisbb3>

<http://www.luisbarandiaran.com>

<http://www.methanoia.com>

7.1 CRONOGRAMA / GRÁFICO

CRONOGRAMA DE TRABAJOS		REGISTRO ANALOGICO		360°		PROGRAMAS DIGITALES		FOTOGRAFIA Y AUDIOVISUAL		EXPRESION ORAL		NUEVAS TECNOLOGIAS	
MODALIDAD	Introducción Presentación Disparador TED	Práctica Técnica de Croquis	Teórica Explicación Práctica	Práctica Digitalización	Teórica Explicación Abanico de programas	Práctico aplicado	Teórica Explicación de práctico	Práctica Disparador TED / Platon	Teórica Reflexión Aprendizaje	Profundización del tema TFC (Trabajo Final de Carrera)	Teórica Relevamiento Digital y Visualización	Práctica Corrección Exposición TPF	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
	Elección de la obra Armado de grupos (2/3 personas) Bibliografía	Individual	Individual	Individual	Sopte Digital Individual	Grupal 2/3 personas	Grupal 2/3 personas	Grupal 2/3 personas	Grupal 2/3 personas	Grupal 2/3 personas	Grupal 2/3 personas	Grupal 2/3 personas	

7.2 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

UNIDAD TEMATICA 1: RECONOCIMIENTO Y REGISTRO ANALOGICO

Clase 1: Presentación de la asignatura. Introducción temática. Disparador TED.

Presentación de las obras a analizar. Armado de grupos (2/3 alumnos)

Clase 2: Teoría y práctica de las técnicas de croquis. Realización de los registros rápidos de la obra elegida atendiendo al tipo de croquis: el recorrido, la aproximación, el abanico.

Técnica propositiva: Solo tinta, trabajo de plenos luz-sombra, línea continua. Aplicación de efectos / filtros.

UNIDAD TEMATICA 2: DIBUJO PANORAMICO 360º

Clase 1: Introducción temática, conceptos teóricos básicos para la realización del registro panorámico. Uso de la grilla planimétrica. Realización de dibujos a mano alzada.

Clase 2: Digitalización de imágenes mediante el escaneado o la fotografía para la posterior aplicación del programa 360º y visualización del espacio a través de un dispositivo electrónico (computadora, tableta o teléfono).

Colaborador: Arq. Bruno Sucurado

UNIDAD TEMATICA 3: APLICACIÓN DE HERRAMIENTAS DE DISEÑO

Clase 1 y 2: Elección de una obra propuesta o un proyecto propio digitalizado.

Aplicar algunos de los programas que se mostraron para la representación del mismo.

Afianzar el uso de diferentes software. Posibilidades de cada uno de ellos (Sketchup, 3DMax, Lumion, V-Ray, Maya, Rhino, Revit, etc.). Formato libre.

Colaboradores: Ing. Ariel Badr / Gerardo Molinas

UNIDAD TEMATICA 4: RELEVAMIENTO FOTOGRÁFICO Y AUDIOVISUAL

Desarrollo de imagen y la búsqueda creativa de comunicación de una obra construida.

Clase 1: El relato fotográfico y audiovisual como impulsor para la generación de contenido. Nociones técnicas básicas de fotografía y video. Programas de edición.

Clase 2: Repaso de referentes de directores de cortometrajes de Arquitectura.

Revisión de los trabajos realizados, fotografía y/o cortometraje.

Colaborador: Arq. Luis Barandiarán

UNIDAD TEMATICA 5: EL DISCURSO DE LAS IDEAS

Clase 1: Exposición teórica en el aula con los alumnos. Dinámica. Reflexión. Aprendizaje.

Clase 2: Profundización del tema del programa utilizando su PFC (Proyecto de Final de Carrera) o trabajo de taller de Arquitectura.

Armado. Desarrollo. Puesta en escena de su trabajo personal.

Colaborador: Arq. Marcela Musso.

UNIDAD TEMATICA 6: NUEVAS TECNOLOGIAS /RELEVAMIENTO DIGITAL

Clase 1: a- Presentación del tema croquis, fotogrametría, escaneo laser para modelizacion 3D.

b- Explicación del trabajo práctico final.

Colaboradora: Arq. Pinedo Valdiviezo Renata Valeria

Clase 2: a- Presentación del tema nuevas formas de visualización y relevamiento fotografico. Audiovisual.

b- Corrección y Exposición del TP final.

Colaborador: Daniel Pertovt. "Ciudad de La Plata desde el aire"

LISTADO DE OBRAS DE ESTUDIO:

- ✓ Casa Curutchet – Le Corbusier (1948)
- ✓ Teatro Argentino - Bares, Garcia, Germani, Rubio, Sbarra, Ucar. (1980).
- ✓ Catedral de La Plata - Ing. Pedro Benoit - Ernest Meyer. (1884-1999).
- ✓ Partenon - Olmos y Massini. (1905).
- ✓ Colegio Nacional de La Plata. (1884)
- ✓ Estación de Trenes de La Plata - Arq. Newbery Thomas y Bell Chambers. (1906)
- ✓ Hipódromo de La Plata – Ing. Joaquín Maqueda (1882)
- ✓ Estación Provincial La Plata, Meridiano V. (1912)
- ✓ Torres Gubernamentales La Plata. Llauro – Urgel, Antonini – Schon - Zemborain. (1971/87)
- ✓ MOP. Ministerio de Obras Públicas. (1951).
- ✓ ACA. Arq. Villar.
- ✓ Facultad de Informática La Plata. (1999).

ESPECIALISTAS REFERENTES DE CADA UNIDAD TEMATICA

Bruno Sucurado

Arquitecto graduado en la UNLP en 2012, donde ejerce la docencia desde 2009. Desarrolla tareas de proyecto y dirección de obra. Desde 2016 se dedica exclusivamente a la ilustración de arquitectura. Ha participado en carácter de ilustrador para concursos de arquitectura, publicaciones de instituciones y trabajos de diversos autores. Actualmente se especializa en el dibujo panorámico de 360°, un formato anteriormente exclusivo de la fotografía.

Renata Valeria Pinedo Valdiviezo

Arquitecta graduada en la UNLP. Docente del área comunicación de la FAU, desde 2005, en las cátedras de Comunicación de Mainero-Gutarra, Squilliaciotti-Jones.

Integra el Laboratorio de Experimentación Gráfica Proyectual del Habitar L'égraph. Durante el 2015 impartió clases en la materia "Rilievo dell' Architettura" y formándose en el tema de relevamiento digital en la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Salerno, UNISA. Forma parte del Comité Evaluador de Egrafía Argentina, participando en congresos nacionales e internacionales.

Socia fundadora de Estudio Zeitgeist, desde 2006, donde desarrolla su carrera profesional específica, en el desarrollo de proyectos arquitectónicos.

Posee cargo público en la Secretaria de Obras Públicas, del Municipio de General Viamonte. Coordina el Grupo Croquiseros Urbanos de La Plata desde el 2015.

Luis Barandiarán

Arquitecto y docente de la UNLP en las materias Arquitectura, desde el año 2000 y Teoría de la Arquitectura e Introducción a la Materialidad desde el año 2011. Desarrolla su carrera profesional como proyectista.

Desde 2011 se dedica al registro fotográfico y audiovisual de obras de arquitectura de diversas escalas. Realizó diversas muestras fotográficas grupales e individuales, participó de talleres de producción fotográfica y fue coordinador de grupo de producción fotográfica creativa y reflexiva entre 2012 y 2015. Sus fotos han sido publicadas en diversas revistas y medios digitales.

Ariel Badr

Ingeniero en Construcciones Graduado en 1989 y Arquitecto graduado en 2017, en la UNLP.

Posee una vasta experiencia en gerenciamiento de construcciones, liderando y motivando diferentes equipos. También se ha desenvuelto como desarrollador e investigador en diseño sustentable, tecnologías verdes y eficiencia energética. Buildgreen 2015.

Gerardo Molinas

Estudiante de Arquitectura. Se ha desempeñado como integrante en Concursos Provinciales y Nacionales de Arquitectura. Ejerció en Methanoia Studio Modelado y Visualización Arquitectónica.

En la actualidad proyectista y animación 3d - para institutos educativos de la Unidad Ejecutora Provincial, de la Prov. de Buenos Aires. Argentina.

Daniel Pertovt

Estudió en UNLP. Creador de DP producciones. Fotógrafo. Retrata la ciudad pero de otra forma, desde el cielo. Con un dron y una cámara busca lugares representativos para los platenses y los captura desde los lugares más insólitos. La Catedral, la República de los Niños, el Palacio Piria, la plaza Islas Malvinas, el Hipódromo y el Estadio Único, entre otros edificios y lugares que recomponen la identidad de la ciudad.

Marcela Musso

Arquitecta graduada en la UNLP. Coach Ontológica Certificada.

En la actualidad se desempeña como Docente de Liderazgo CAEP, Tutor-Coach en programa de formación en Liderazgo y Coaching de la Escuela Latinoamericana de Coaching. Cuenta con una vasta trayectoria y experiencia en el tema con Certificaciones en Argentina, Chile, Perú, Venezuela, Brasil, Colombia y México.

CATALOGO DE IMÁGENES DE LA PROPUESTA

Autores: Arq. Analía Jara / Arq. Tania Zuccari
Arq. Bruno Sucurado
Ing. Arq. Ariel Badr / Sr. Gerardo Molinas
Arq. Luis Barandiarán / Sr. Daniel Pertovt

ANEXO: TRABAJO PRACTICO FINAL

Objetivos:

- *Acompañar* al estudiante en la producción de la comunicación de su proyecto de Arquitectura o Proyecto de Final de Carrera (PFC).
- *Reflexionar* y seleccionar sobre los lenguajes de representación y los recursos tecnológicos más apropiados para comunicar de la mejor manera posible su proceso de diseño.
- *Lograr* en el estudiante un desempeño con una actitud creativa, responsable y con oficio a la hora de re-presentar su proyecto de la forma más adecuada, legible, original y comunicativa posible.

Desarrollo:

El estudiante debe realizar una presentación de su proyecto o TFC, poniendo en práctica los contenidos abordados en la asignatura, deberá identificar el lenguaje que más favorezca la comunicación, teniendo en cuenta las herramientas desarrolladas en las diferentes unidades temáticas de esta materia electiva.

Presentación:

El formato de presentación final del trabajo es de carácter libre; podrá ser un panel, un libro, una publicación, con dibujos analógicos y digitales, secuencia fotográfica, con animación, audiovisual, etc.

Pautas de presentación de acuerdo a cada lenguaje;

- **Panel:** Técnica libre. Tamaño mínimo 50x70cm. o equivalente. Se podrá realizar como panel- maqueta. Posible incorporación del código QR.
- **Fotografía:** Secuencia fotográfica libre. Edición en formato corto o programas como Power Point. de las imágenes más representativas de la obra o proyecto a comunicar, puede ser desde fotos del proceso de diseño hasta de la maqueta de proyecto.
- **Animación:** Libre elección del programa. Visualización en Pantalla, Cañón, TV, Computadora portátil, Realidad virtual.
- **Audiovisual:** Técnica y Programa de edición Libre. Opcional musicalización. Tiempo de exposición 5 min. máximo.

Duración: 2 clases.

Modalidad: grupal 2 / 3 estudiantes.