

# BITACORA DEL ARQUITECTO DEL PAPEL A LA PANTALLA

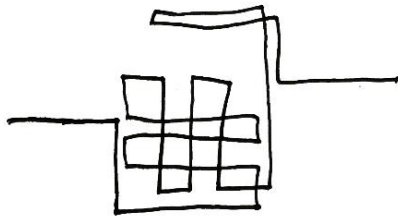
---

**FAU** Facultad de  
Arquitectura  
y Urbanismo



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE LA PLATA

Asignatura Electiva Orientada  
Propuesta Pedagógica 2025  
Arqs. TANIA ZUCCARI + ANALIA JARA



## INDICE

## **1- TITULO DE LA ASIGNATURA**

## **2- PROPUESTA PEDAGOGICA**

### 2.1 INTRODUCCIÓN FUNDAMENTACION Y ENCUADRE

#### 2.1.1 Objetivos Generales

#### 2.1.2 Objetivos Particulares

### 2.2 CONTENIDOS

#### 2.2.1 METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

#### 2.2.2 IMPLEMENTACION DE LA PROPUESTA

#### 2.2.3 PROGRAMA ANALITICO

### 2.3 MODALIDAD DE ENSEÑANZA

### 2.4 MODALIDAD DE EVALUACIÓN

### 2.5 BIBLIOGRAFÍA

#### 2.5.1 Bibliografía básica

#### 2.5.2 Bibliografía Específica

## **3- FICHA PROGRAMA (ANEXO 2)**

## **4- CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES**

## **5- ANTECEDENTES EQUIPO DOCENTE**

### 5.1 Currículum Vitae (ANEXO 3)

### 5.2 Currículum Vitae Abreviado

## **6- OTRAS CONSIDERACIONES**

### 6.1 ANEXO | FICHA TP FINAL "BITARQ"



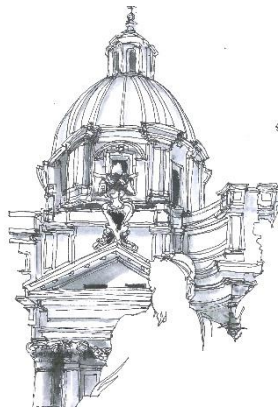
# BITACORA DEL ARQUITECTO: DEL PAPEL A LA PANTALLA

Arquitecta

**TANIA ZUCCARI**

Arquitecta

**ANALIA JARA**



# FUNDAMENTACIÓN Y ENCUADRE DE LA PROPUESTA

## 2- PROPUESTA PEDAGOGICA

<b>ASIGNATURA:</b>	<b>BITACORA DEL ARQUITECTO: DEL PAPEL A LA PANTALLA</b>
<b>CODIGO:</b>	654 O 663
<b>CICLO:</b>	SUPERIOR (5° Y 6° AÑO)
<b>REGIMEN DE CURSADA:</b>	TRIMESTRAL
<b>CARGA HORARIA SEMANAL:</b>	4 HS.
<b>N° DE SEMANAS:</b>	12
<b>CARGA HORARIA TOTAL:</b>	48 HS.
<b>REGIMEN DE CURSADA Y EVALUACION:</b>	PROMOCION SIN EXAMEN FINAL

## 2.1 INTRODUCCIÓN

En el marco de la convocatoria para la selección de Asignaturas Electivas Orientadas (AEO) y a partir de la enriquecedora experiencia obtenida durante el dictado de las asignaturas “Tecnología, Arquitectura y Comunicación” (2018-2021) y “Técnicas Avanzadas de Comunicación Arquitectónica” (2022-2024), presentamos esta nueva propuesta pedagógica denominada **“Bitácora del arquitecto: Del papel a la pantalla”**.



Esta iniciativa busca consolidar los aprendizajes acumulados durante siete años de enseñanza de Electivas en el Área Comunicación, adaptándose a las necesidades de los estudiantes y a las exigencias de una realidad comunicacional en constante transformación. La demanda de nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje, nos motiva a proponer un nuevo proyecto dentro del campo de la Comunicación de la Arquitectura y orientar a nuestros estudiantes en la generación de nuevas experiencias en la producción académica, con el propósito de integrar y transferir las nuevas modalidades de comunicación.

### FUNDAMENTACIÓN Y ENCUADRE DE LA PROPUESTA

*“...El SXXI nos obliga a repensar el proceso de enseñanza-aprendizaje con la integración de diversas estrategias en el mismo sistema educativo, abierto a la experimentación e innovación a fin de potenciar nuestras capacidades.”*

*Proyecto de Gestión 2018-2022 / FAU / UNLP.*

Esta propuesta pedagógica responde a los lineamientos establecidos en el Proyecto de Gestión 2018-2022 de la FAU/UNLP, promoviendo un espacio académico que integre saberes previos y fomente la exploración de nuevas metodologías.

Las Asignaturas Electivas Orientadas, dirigidas a estudiantes de 5.º y 6.º año de la carrera de Arquitectura, constituyen una oportunidad para articular conocimientos y habilidades adquiridos a lo largo de la formación profesional. Este enfoque integrador busca consolidar la capacidad de los/las estudiantes para enfrentar los retos de una disciplina en constante cambio, incorporando herramientas innovadoras y estrategias colaborativas, contribuyendo a la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

*“...el proceso de enseñanza-aprendizaje...será activo, comprometido, general y sistemático en el sentido de lo interdisciplinario, capaz de anticipar las transformaciones y nuevas tendencias, generando cambios con sentido creativo e innovador y propiciando el aprendizaje permanente...”*

*Preámbulo del Estatuto UNLP/ La Plata / 2008.*



Desde su concepción, esta propuesta ha sido diseñada para abordar los diferentes lenguajes de representación y comunicación de la arquitectura, integrando disciplinas como la gráfica arquitectónica, el diseño gráfico, la fotografía, las tecnologías audiovisuales y las redes sociales.



Este curso se enmarca dentro de los contenidos propuestos en los bloques de conocimiento de las AEO 2025 *“Sistemas, métodos y procedimientos analógicos y digitales para la representación y prefiguración integral de las distintas escalas del proyecto arquitectónico, urbano y territorial.”*

Por tal motivo, proponemos un espacio de búsqueda y reflexión que trasciende lo disciplinar, permitiendo que los estudiantes desarrollen experiencias creativas y particulares, incursionen en nuevas prácticas fundamentadas en el hacer. Un hacer que también implica la problematización sobre la socialización de esa producción, la instancia de la comunicación con el otro (observador, espectador, usuario), con todo lo que ello implica, teniendo en cuenta que para atraer con éxito a los espectadores se necesita saber quiénes son, qué les llama la atención y tener claro qué se intenta decir.

En este sentido, es fundamental comprender el contexto, y creemos en el trabajo colaborativo como estrategia de implementación. Para ello, contamos con la participación de docentes del área y de especialistas referentes en campos de diversa especificidad, como la arquitectura, la ingeniería, la representación gráfica arquitectónica (croquis), el diseño gráfico, la fotografía, la tecnología, la oratoria, la producción audiovisual y las redes sociales, entre otros. Cada uno de los temas que se abordan promueve la diversidad de miradas dentro de cada disciplina.



*“...combinar competencias y perspectivas, conocimiento y sensibilidad con los que responder a la complejidad de los retos a los que nos enfrentamos. Quienes den forma al*

*futuro no se definirán por sus talentos individuales o sus competencias singulares, sino por su capacidad para concentrar las habilidades de muchas personas con objeto de dar forma a nuestro futuro. Para que el talento individual cree impacto hoy día, debe convertirse en una genialidad colectiva. el Yo debe dar paso al Nosotros.”*

*Bjarke Ingels –BIG.*

En este marco, presentamos la asignatura “Bitácora del Arquitecto: Del papel a la pantalla”, un espacio diseñado para fomentar la creatividad, la comunicación efectiva y la reflexión crítica en los estudiantes. Se propone utilizar la bitácora como herramienta central para registrar y desarrollar ideas a través de diversos lenguajes gráficos, visuales y orales, culminando en la creación de un proyecto audiovisual que sintetice los aprendizajes adquiridos.

*“La bitácora se define como un cuaderno o libreta donde se documentan de manera cronológica los avances, resultados, observaciones, ideas, datos y desafíos enfrentados en un proyecto, trabajo o investigación. Su propósito es permitir un seguimiento integral del progreso, promoviendo la organización y el análisis crítico.”*

Dentro de las aplicaciones que tiene la bitácora, podemos decir que permite registrar, analizar y evaluar prácticas pedagógicas, facilitar el reporte de avances y resultados de



proyectos, así como reflejar pensamientos, ideas y estados de ánimo, funcionando como un espacio introspectivo y creativo.

*"Cada proyecto comienza con un trazo espontáneo, pero su verdadera forma emerge a medida que se traduce a diferentes medios: dibujos, modelos, imágenes en movimiento. En cada transformación, la arquitectura se vuelve más tangible, más real."*

*Daniel Libeskind, Edge of Order-2018*

A través de esta propuesta, la bitácora se convierte en una herramienta pedagógica esencial que conecta la exploración gráfica y narrativa con la comunicación arquitectónica reciente. Actualmente, a la hora de comunicar arquitectura, el contenido audiovisual es uno de los recursos más utilizados. Se trata de un medio de comunicación que combina diversas disciplinas y emplea múltiples formatos de manera simultánea para transmitir información o ideas.

A finales del siglo XIX, surge la comunicación basada en el lenguaje de los objetos y los signos. En el siglo XX, con el surgimiento del Estilo Internacional y la reproductibilidad (dependencia tecnológica y estandarización), la arquitectura, en un mundo en constante transformación, comenzó a requerir nuevas disciplinas artísticas comunicativas, recurriendo al cine como un nuevo lenguaje. La característica primordial de la imagen en el ámbito cinematográfico es su continuidad en el tiempo, lo que convierte a la arquitectura en una

experiencia temporal. El movimiento facilita la comprensión de la realidad y, por ende, del espacio, estableciendo la relación *imagen - tiempo - movimiento*.

El contenido consumido a nivel global en formato audiovisual representa las tres cuartas partes, por lo que creemos que resulta fundamental incorporar estas herramientas al ámbito académico para garantizar una formación pertinente y actualizada.

La propuesta pedagógica “Bitácora del arquitecto: Del papel a la pantalla” busca trascender los límites tradicionales de la enseñanza en arquitectura, integrando herramientas y lenguajes contemporáneos de la comunicación de arquitectura. La asignatura busca consolidar una formación integral, permitiendo a los estudiantes explorar su creatividad, desarrollar habilidades técnicas y comunicativas, y reflejar sus aprendizajes en un producto final innovador.

Este enfoque no solo intenta fortalecer la formación profesional de los estudiantes, sino que también responde a las demandas de un entorno académico y profesional en constante evolución.





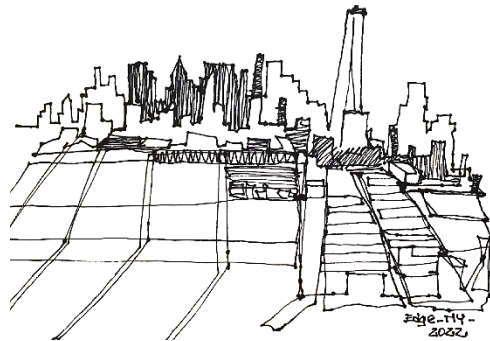
# OBJETIVOS GENERALES Y PARTICULARES

### 2.1.1 Objetivos Generales

- *Guiar* al estudiante en la producción y comunicación de sus ideas o proyectos de arquitectura, acompañándolo en la reflexión y selección de los lenguajes de representación y los recursos tecnológicos más apropiados para comunicar de la mejor manera posible su proceso de diseño. De este modo, se busca lograr en el estudiante un desempeño con una actitud creativa, responsable y con oficio a la hora de representar su proyecto de la forma más adecuada, legible, original y comunicativa posible.
- *Promover* el uso de la bitácora como herramienta de registro, análisis y propuesta en el proceso creativo.
- *Desarrollar* habilidades gráficas, visuales y orales para la comunicación arquitectónica.
- *Integrar* tecnologías innovadoras como la inteligencia artificial y herramientas audiovisuales para enriquecer las narrativas de diseño proyectual.

### 2.1.2 Objetivos Particulares

- *Explorar* técnicas gráficas como croquis, bocetos interactivos, collage digital, el uso simultáneo de aplicaciones e inteligencia artificial.
- *Aplicar* el lenguaje fotográfico y audiovisual como medios narrativos para la arquitectura.
- *Fomentar* la capacidad de expresión oral mediante charlas y discursos estructurados, incorporando técnicas de oratoria para comunicar ideas de forma efectiva.
- *Crear* un proyecto audiovisual final que integre todos los contenidos de la asignatura.



## CONTENIDOS

## 2.2 CONTENIDOS

### 2.2.1 METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

El enfoque metodológico propuesto se centra en los siguientes aspectos:

- *Recursos gráficos y digitales*

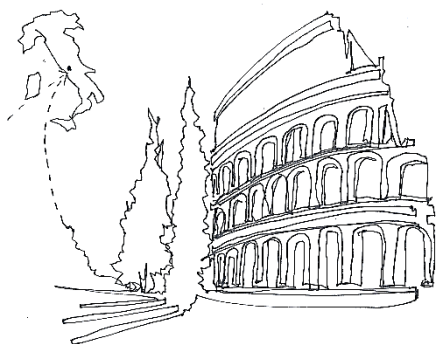
La propuesta apunta al reconocimiento intuitivo de los recursos más apropiados para mostrar las ideas, el proceso proyectual y las distintas escalas del proyecto arquitectónico, urbano y territorial

Se abordan los programas de diseño desde los más tradicionales hasta los de vanguardia y los modos en que estos interactúan dinámicamente con otros programas que permiten incorporar efectos, texturas, luces, sonidos, como Lumion, VRay, Revit, entre otros y programas de edición de sonido y video como Audacity, Adobe Premiere, Da Vinci, etc.

El uso de tecnología más avanzada como cámaras go-pro, drones, Oculus Quest y otras que en la actualidad son consideradas herramientas fundamentales de análisis y visualización del contexto y el sitio en cuestión.

- *Producción de contenidos*

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, relato, serie, etc.





Actualmente, a la hora de comunicar arquitectura, el AUDIOVISUAL es uno de los recursos más frecuentes; el contenido multimedia como medio de comunicación que mezcla varias disciplinas y contenidos de manera simultánea para transmitir una información o idea. El sistema combina textos, arte gráfico, animación, audio y video que llega a través de un dispositivo electrónico en sus diversos formatos y soportes.

Los estudiantes desarrollarán proyectos audiovisuales que exploren la representación arquitectónica en movimiento, imagen y tecnología, combinando técnicas gráficas analógicas, fotográficas, de sonido y audiovisuales.

- *Aprendizaje colaborativo*

Se fomentará el trabajo en equipos pequeños que integren habilidades diversas para el desarrollo del cortometraje final (audiovisual) como proyecto continuo; con la guía de docentes especializados en comunicación, arquitectura y diseño.

- *Reflexión crítica*

Los participantes analizarán las implicaciones sociales y culturales de comunicar arquitectura, considerando el impacto en diferentes públicos. Se realizarán prácticas de Comunicación Oral, con simulaciones de Charlas TED para presentar ideas arquitectónicas.



## 2.2.2 IMPLEMENTACION DE LA PROPUESTA

La estructura de la asignatura es un *proceso de fuente abierto*, planificado en módulos. Su desarrollo atravesará varias instancias, partirá de ir realizando la Bitácora del proyecto con

una estructura narrativa que permita lograr un guion gráfico de lo que se quiere comunicar, teniendo en cuenta las siguientes preguntas disparadoras:

¿Para qué comunicamos arquitectura?

¿A quién le comunicamos arquitectura?

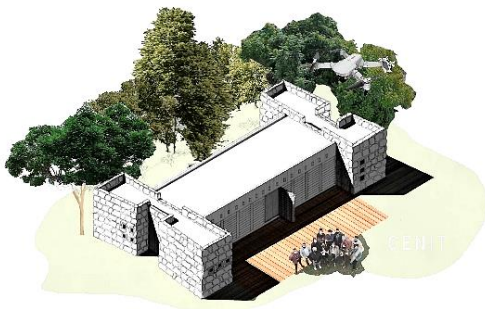
¿Qué es lo que queremos comunicar?

¿Es un documental, una pieza de reflexión, de crítica, de difusión?

La **Bitácora del arquitecto: Del papel a la pantalla**, será el recorrido desde los primeros croquis preliminares de idea, los registros fotográficos, el guion narrativo y gráfico, hasta culminar en un audiovisual y su socialización en páginas web y redes sociales, entre otras. Trabajaremos con videos, fotografías, programas de edición, plataformas digitales, herramientas y dispositivos de visualización avanzadas, etc.

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.

La implementación de los contenidos se estructura en:



### 2.2.3 PROGRAMA ANALITICO

.



### **Módulo 1: Bitácora: Lenguaje Gráfico**

Técnicas gráficas | Croquis | Registro a partir de la sombra

Boceto interactivo | Línea continua | Ideograma

Collage digital | Síntesis gráfica

Storyboard | Guion narrativo | Guion gráfico

Inteligencia Artificial (AI) | Herramientas de exploración y estilos gráficos.

Este módulo se enfoca en técnicas gráficas que permitirán a los estudiantes plasmar ideas arquitectónicas de manera creativa y dinámica.

Croquis de viaje/realidad: croquis a partir de la luz y/o la sombra. Producciones rápidas.

Boceto interactivo: croquis a partir de la línea continua e incorporación del movimiento a la construcción del dibujo, uso de técnicas mixtas para explorar ideas rápidamente.

Collage digital: Combinación de imágenes y gráficos para representar conceptos.

Storyboard: Creación de narrativas visuales como herramienta para planificar historias arquitectónicas, base del proyecto final.

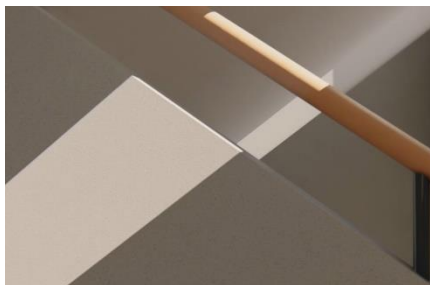
IA aplicada a dibujos: Uso de herramientas de inteligencia artificial para enriquecer bocetos y realizar exploraciones de estilos gráficos.



### **Módulo 2: Lenguaje fotográfico y multimedial**

Fotografía de arquitectura | Fotografía documental

Producción de contenido | Guion



Material fotográfico y video  
Bibliotecas de sonido | Música

Estos contenidos se centran en la fotografía y el audiovisual como herramientas claves para comunicar proyectos arquitectónicos.

Fotografía de arquitectura: Captura de espacios arquitectónicos desde una mirada que destaque el valor de la arquitectura.

Fotografía documental: captura de la realidad de manera precisa y objetiva.

Audiovisual: Introducción a la producción de contenido multimedia para arquitectura.  
Guion narrativo y guion audiovisual.

### **Módulo 3: Lenguaje (expresión) Oral**

Técnicas de oratoria | FODA

Posturas | Respiración

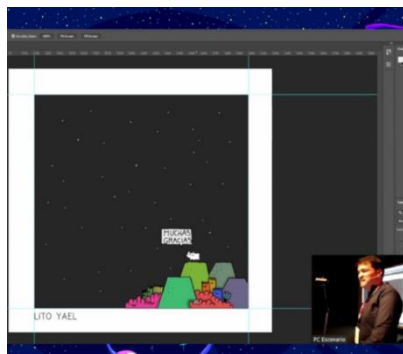
Discurso de las ideas | Charlas TED



En este módulo se indaga en el discurso de las ideas y el desarrollo de habilidades oratorias a través de la preparación de charlas tipo TED.

### **Módulo 4: Lenguaje audiovisual y socialización**

Proyecto audiovisual | Guion



Montaje | Etalonaje | Transiciones | Textos

Edición de video: Adobe premiere, Da vinci, otros.

Efectos especiales | Sonido

Exportación

Socialización: Redes sociales (Youtube, Vimeo, Instagram, otros)

Diseño editorial | Plataformas varias (Behance, Wix, etc)

CIERRE | EXPOSICIÓN | CONCURSO ENTREPLANOS

Los estudiantes sintetizarán los conocimientos adquiridos en un proyecto final que será presentado como un cortometraje.

Producción audiovisual: Planificación (Guion), grabación y edición del proyecto final. Técnicas básicas de grabación y edición de video (Adobe Premiere, Da Vinci). Creación de efectos que permitan transmitir emoción con sonido y música.

Editorial y redes: Publicación del proyecto en plataformas digitales como Reels.



### 2.3 MODALIDAD DE ENSEÑANZA

La modalidad de enseñanza es del tipo *taller*. 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 del curso, generando debates, teóricas, trabajos prácticos, correcciones, etc.

La asignatura combina instancias teóricas y prácticas:



**Teóricas:** Introducción a conceptos específicos de cada tema mediante exposiciones y charlas con especialistas invitados.

**Prácticas:** Trabajo en Taller, planteando actividades que permitan desarrollar los contenidos abordados y adquirir habilidades técnicas y creativas.

## 2.4 MODALIDAD DE EVALUACIÓN

En los criterios generales de Evaluación se considerará:

- Creatividad y originalidad en la representación gráfica (bitácora) y audiovisual.
- Capacidad para comunicar ideas de forma clara y persuasiva.
- Profundidad y coherencia en la reflexión narrativa del proyecto

El sistema de aprobación de la asignatura es por promoción directa, sin examen final. La modalidad de evaluación de la asignatura es mediante:

- **Evaluaciones parciales** correcciones grupales, fomentando el trabajo colaborativo y de co-creación en cada módulo.
- **Evaluación final** que definirá la calificación de la materia mediante la corrección del Trabajo Final: Proyecto audiovisual de Arquitectura

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

- Entregas parciales y trabajo en taller, de los contenidos dados en cada uno de los módulos.

Bitácora: registro continuo de avances, ideas y reflexiones.

Serie fotográfica.

Discurso de las ideas

- Entrega del Trabajo final: Proyecto Audiovisual, de carácter grupal con exposición oral al finalizar la asignatura, el cual será evaluado numéricamente e individualmente. Se preparará para poder ser publicado en redes sociales y para participar del concurso de la Fundación de Arquitectura Contemporánea (FUNARCO), Entreplanos (audiovisuales de arquitectura de 2 minutos).
- Cumplir con el porcentaje de asistencia reglamentaria (80%).

## 2.5 BIBLIOGRAFÍA

### 2.5.1 Bibliografía básica

AAVV: “Disegnar. Idee e immagini”. Rivista semestral del Dipartimento di Rappresentazioni e Rilievo. Università degli Studi di Roma “La Sapienza”. Roma.

BELLUCCI, ALBERTO. “Viajes dibujados”, Tiago Biavez, 2002.

BJARKE INGELS. “Yes is More”. Taschen. 2013

BORGHINI, S., MINOND, E., VEGA, V.: “Perspectivas”. Ed. Espacio. Buenos Aires. 1979.

CULLEN, G.: “El paisaje urbano. Tratado de estética urbanística”. Edit. Blume. Barcelona. 1971.

DELEUZE, GILES. La Imagen Tiempo. Ed. Paidós, Buenos Aires, 2005.

DOCCI y CHIAVONI. “Saber leer la arquitectura”, Trad. Carbonari. Ed. Edulp, La Plata, 2019.

FRANGELLA, ROBERTO. “Trazos”. SCA, Buenos Aires, 2016

G. SCHARWAECHTER. “Perspectiva para arquitectos”. Ed.GG. 1969.

IGLESIAS GUILLARD, JORGE. “Apuntes de viaje”. FAU de Chile. 2010  
 MINOND, E: “Flaneur”. Editorial H Kliczkowski. Bs As. 2009.  
 PALAASMA, JUHANNI.: “Los ojos de la piel”. Editorial G. Gili. 2015  
 PALAASMA, JUHANNI.: “La mano que piensa”. Editorial G. Gili. 2012  
 ROCA, MIGUEL ANGEL. “Dibujos”. Teilhard, 2002.  
 SOLER, OSCAR. “Del dibujo a la arquitectura”. FADU. 2002  
 UP, Universidad de Palermo, Facultad de Arquitectura. “Seminario de Fotografía de  
 Arquitectura y Espacio Urbano”. Alejandro Leveratto. 2012.  
 WILLIAM GIBSON. “Formgiving” Bjarke Ingels Group BIG, Taschen. 2024

### 2.5.2 Bibliografía Específica

BARTHES, ROLAND. “La cámara lucida”. Ed. Paidós. 1989.  
 BURATTI, PABLO.: “Story Boarding Almodovar”. Editorial Dolemn 2021  
 CARRION LOPEZ, SALVADOR. “La nueva técnica para el cambio y el éxito”.  
 DE ANDRES, VERONICA Y ANDRES, FLORENCIA. “Confianza total”. Ed. Planeta.  
 ECHEVERRIA, RAFAEL. “Ontología del Lenguaje”. Ed. Granica. 1994.  
 GOLEMAN, DANIEL. “La inteligencia emocional”. Ed. Zeta. 1999.  
 HART, JOHN; “La técnica del storyboard. Guion grafico para cine y animación”; IORTV,  
 Madrid, 2001  
 PALLASMA, JUHANI. “Esencias”. Ed.Gustavo Gili. España. 2018.





## BITACORA DEL ARQUITECTO: DEL PAPEL A LA PANTALLA

LENGUAJE GRAFICO "BITACORA"			LENGUAJE FOTOGRAFICO Y MULTIMEDIAL				LENGUAJE ORAL	LENGUAJE AUDIOVISUAL Y SOCIALIZACION			
Presentación Croquis de viaje Registro sombra	Boceto interactivo Collage digital IA aplicada al dibujo	Guion narrativo Guion gráfico Storyboard	Fotografía arquitectura Técnica fotográfica	Fotografía documental Series Exposición	Visualización Herramientas digitales Producción	Sonido Soportes Aplicaciones	Oratoria Posturas Charlas TED	Guion Montaje Etalonaje Exportación	Redes Diseño editorial Corrección Taller	Entrega final Presentación oral Reflexión Cierre	Intercambio de Audiovisuales con Universidad de Granada
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
Zuccari + Jara Pinedo Valdiviezo		Pablo Buratti	Luis Barandiarán	Ariel Badr	Tania Zuccari	Analia Jara	Marcela Musso	Ariel Badr	Carolina Bottega	Zuccari Jara	Rafael de Lacour
<b>BITACORA</b>										<b>ENTREGA FINAL</b>	

## CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

### **3- FICHA PROGRAMA (ANEXO 2)**

#### **4- CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES TEORICO-PRACTICAS**

##### MÓDULO 1: LENGUAJE GRAFICO - BITACORA

*Clase 1:* Presentación de la asignatura. Como realizar una Bitácora. Croquis de viaje y registro de la realidad a partir de la sombra. Elección de la obra, proyecto, ciudad, etc. Armado de grupos (2/3 estudiantes).

A cargo de Arq. Analía Jara, Arq. Tania Zuccari y Arq. Renata Pinedo Valdiviezo.

*Clase 2:* Boceto interactivo a partir de la Línea continua. Collage digital. Técnicas gráficas analógico-digitales.

A cargo de Arq. Analía Jara, Arq. Tania Zuccari.

*Clase 3:* Guion Narrativo. Guion gráfico (Storyboard). Diferentes técnicas y formatos.

A cargo de Pablo Buratti y Arq. Tania Zuccari

##### MÓDULO 2: LENGUAJE FOTOGRAFICO Y MULTIMEDIAL

*Clase 4-5:* Teoría de la técnica de Fotografía. Diferentes miradas de la “Fotografía de Arquitectura”. Trabajo en taller y corrección de series fotográficas. Formato. Montaje. Exposición.

A cargo de Arq. Luis Barandiarán y Arq. Ing. Ariel Badr.

*Clase 6:* Tipos de visualización (realidad inmersiva, aumentada, vuelo de dron). Herramientas digitales, conceptos teóricos básicos para su ejecución.

Manejo de tableta gráfica. Recursos digitales de producción.

A cargo de Ing/Arq. Ariel Badr , Arq. Analía Jara y Tania Zuccari.

*Clase 7:* Introducción al sonido y música en audiovisuales. Soportes y aplicaciones para la personalización sonora. Criterio de selección según el tipo o estilo de la propuesta.

A cargo de Arq. Ing. Ariel Badr y Arq. Tania Zuccari.

### MÓDULO 3: LENGUAJE ORAL

*Clase 8:* Discurso de las Ideas. Herramientas de oratoria. Recursos

Charlas tipo TED.

A cargo de Arq. Marcela Musso.

### MÓDULO 4: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y SOCIALIZACION

*Clase 9:* Guion. Montaje del material gráfico-digital y visual, concepto de etalonaje, edición, sonido y exportación. Utilización de programas de edición y visualización (Adobe Premiere, Da Vinci, CapCut, Audacity, otros.)

A cargo de Arq. Ing. Ariel Badr, Arq. Analía Jara y Arq. Tania Zuccari,

*Clase 10:* Socialización en redes. Diseño editorial, entre otros.

Diversos formatos según destino. Corrección avance del audiovisual.

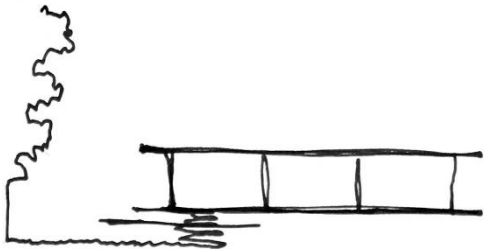
A cargo de Arq. Carolina Bottega, Arq. Analía Jara y Arq. Tania Zuccari.

*Clase 11:* Trabajo en taller. Puesta en común de la producción.

Corrección. Ajustes. Entrega y exposición final del Proyecto Audiovisual.

*Clase 12:* Exposición de los Audiovisuales y clase de intercambio con Universidad de Granada.  
A cargo de Arq. Rafael de Lacour (UNGR), Arq. Analía Jara, Arq. Tania Zuccari y Arq. Ing. Ariel  
Badr.





## ANTECEDENTES EQUIPO DOCENTE

## 5- ANTECEDENTES EQUIPO DOCENTE A CARGO

5.1 Currículum Vitae (ANEXO 3)

5.2 Currículum Vitae Abreviado

### **Esp. Mg. Arq. TANIA ZUCCARI**



Arquitecta egresada de la UNLP. Ejerciendo desde el año 1998 en la docencia, actualmente JTP Docente en el Área comunicación en el Taller Mainero-Gutarra-Antonini. También dictando cursos de Perspectivas y Maquetas en la misma FAU. Especialista en Docencia Universitaria UNLP. Fuerte participación en congresos, cursos, seminarios, concursos y postgrados. Responsable de AEO | TAC, Tecnología, Arquitectura y Comunicación desde el año 2018/2022 y Profesor Adjunto de la AEO TACA (2023-2024). Magister en Imagen y Comunicación de la Arquitectura en la Universidad de Malaga 2023. Arquitecta asociada en el estudio BDR+P, participando en el desarrollo de Proyectos y Dirección, especializándose en vivienda unifamiliar y multifamiliar.

### **Arq. ANALIA JARA**



Arquitecta egresada de la UNLP. Docente desde el año 1998 en el Área Comunicación, Arquitectura y Construcciones de la FAU | UNLP. Actualmente JTP en la asignatura Sistemas de Representación en el Taller Ulacia. Investigadora CAT4 (SICADI). Integrante del Laboratorio de Investigación gráfica L'Egraph FAU | UNLP. Egresada y docente de curso en el Bachillerato de Bellas Artes. Coordinadora del Departamento de Artes Visuales BBA |

UNLP. Participación activa en proyectos de producción artística, congresos nacionales e internacionales, cursos y seminarios. Docente responsable a cargo de AEO | TAC, Tecnología, Arquitectura y Comunicación (2018-2022) y Profesor Adjunto de la AEO TACA (2023-2024).

## ESPECIALISTAS REFERENTES DE CADA DISCIPLINA



### Arq. 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.



### Ing./Arq. ARIEL BADR

Profesional con una gran experiencia como Project Manager, Constructor y Desarrollador, liderando y motivando diferentes equipos de trabajo. Graduado en la UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA con los grados de INGENIERO CIVIL EN CONSTRUCCIONES y posteriormente con el de ARQUITECTO ha proyectado y ejecutado, tanto en el país como en

España, Estados Unidos, Uruguay entre otros, más de 160.000 m2 en sus más de 200 proyectos, así como también varios seminarios y estudios de postgrado en energías renovables, desarrollos inmobiliarios y comunicación.

Amante de la fotografía crítica, realizó la Carrera de Fotógrafo en la Escuela de Fotografía del Arq. Vicente Viola. Productor Asociado en un multipremiado largometraje realizado en Barcelona, film del Director Javier Alba, "Quién Eres".

Ha realizado innumerables viajes por el mundo estudiando obras de arquitectos emblemáticos.

Actualmente investiga y profundiza el estudio de softwares, tendencias y tecnologías de comunicación, no solo como herramienta del proceso del diseño arquitectónico sino también en el testeo y mejoramiento de la interfaz comunicación usuario-proyecto.



### **Arq. RENATA PINEDO VALDIVIEZO**

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

Integra el Laboratorio de Experimentación Gráfica Proyectual del Habitar L´e graph

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 Secretaría de Obras Públicas, del Municipio de General Viamonte.

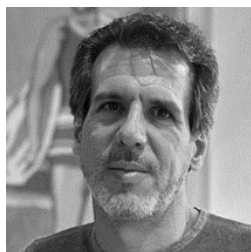
Coordina el Grupo Croquiseros Urbanos de La Plata desde el 2015.

### **Arq. RAFAEL DE LACOUR**



Arquitecto por la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Sevilla en 1992 y Doctor Internacional por la Universidad de Granada, España. Profesor de Proyectos Arquitectónicos en la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Granada desde 1999, investigador del Grupo de Investigación Arquitectura y Cultura Contemporánea, Coordinador de LitLab Laboratorio de Investigación Litoral y Patrono de la Fundación Arquitectura Contemporánea, España. Actualmente es Subdirector de la Escuela de Arquitectura y Coordinador del Máster en Arquitectura de la Universidad de Granada.

### **PABLO BURATTI**



Ilustrador y Storyboard Artist especializado en el campo audiovisual (cine y publicidad), con proyección en otras áreas del dibujo y arte digital.

Nació en Corrientes, Argentina, donde se graduó como Diseñador Gráfico. En 1998 se trasladó a Bs As para cursar estudios cinematográficos en la escuela Nacional de Experimentación y Realización Cinematográfica (ENERC), entidad dependiente del Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA).

Establecido en Madrid desde 2001, trabaja con productores y agencias de publicidad de todo

el mundo.

Gran parte de su actividad profesional se concentra en el ámbito cinematográfico y series televisivas. Ha participado en producciones junto a realizadores de la talla de Pedro Almodovar, Asghar Farhadi, Alex de la Iglesia, Daniel Calpasoro, J. A. Bayona, Julio Medem, Alex Pina, Reed Morano o Terry Gilliam entre otros.

En los últimos años compagina su trabajo con la docencia, impartiendo workshops – presenciales y on line- tanto en escuelas de cine, publicidad, y dibujo profesional; como también en centros universitarios y plataformas digitales. Además de colaborar en eventos y realizar talleres para empresas privadas.



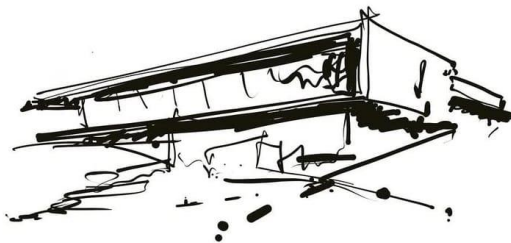
### **Arq. CAROLINA BOTTEGA**

Arquitecta egresada de la UNLP. Docente del Área Comunicación |FAU | UNLP. Egresada del Bachillerato de Bellas Artes. Participó en concursos de fotografía y dibujo; en cursos y seminarios relacionados al diseño y la fotografía. Posee gran manejo del diseño editorial y el diseño en comunicación visual.



### **Arq. MARCELA MUSSO**

Arquitecta graduada UNLP. Coach pionero en Wynit, Coach Ontológico, Ejecutivo, de Equipos y Organizacional. Acreditada como Coach Profesional Certificada (Acc) por la Federación Internacional de Coaching. Facilitadora Experiencial certificada (AIAE). Facilitadora corporativa en Catacoaching en el Mundo del Té.



## ANEXO | FICHA TP FINAL "BITARQ"

## PROYECTO AUDIOVISUAL FINAL + BITACORA DEL ARQUITECTO | BITARQ



### Objetivos:

- *Introducir* el concepto de **bitácora**, como registro, apunte de ideas, propuestas, pensamientos, croquis, datos para el desarrollo de proyectos, etc.
- *Acompañar* al estudiante en la producción de la comunicación de sus ideas/proyecto de Arquitectura y/o Trabajo de Final de Carrera (TFC).
- *Fomentar* la creatividad y la imaginación.
- *Reflexionar* y seleccionar 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.
- *Manejar* los lenguajes de comunicación que se complementan para transmitir una idea.

### Desarrollo:

El Trabajo Final (BITARQ)) comenzará en las primeras clases de dictado de la asignatura e irá incorporando los contenidos propuestos en cada uno de los módulos, por tal motivo es importante plantear la IDEA y la estructura narrativa, junto con el guion grafico desde el inicio. En las sucesivas clases se irán entregando parcialmente los temas desarrollados en cada etapa (fotografías, material filmico, etc.), teniendo evaluaciones intermedias grupales. A modo de conclusión, como síntesis de lo producido en el curso de la materia electiva BITACORA, se solicita la realización de un Trabajo Final, para ello se deberá atender a los diferentes módulos propuestos en el desarrollo de la materia (Lenguaje gráfico, Lenguaje fotográfico y multimedial, Lenguaje oral y Lenguaje audiovisual y Socialización), poniendo en práctica los contenidos abordados en la asignatura.

La elección de la obra, anteproyecto o proyecto es libre, como así también las herramientas para su comunicación; son parte de la propuesta planteada.

### Presentación:

El **formato** de presentación final del trabajo es de carácter personal y la herramienta fundamental para la comunicación de la arquitectura será por un lado la **BITACORA** que fueron desarrollando a lo largo del curso y por otro un **audiovisual**, la técnica y el programa de edición recomendado será el Adobe Premiere, o algún otro programa y/o aplicación que permita generar una pieza audiovisual (Da vinci, Cap Cut, Filmora, etc). La musicalización o

sonido ambiente lo podrán elegir libremente. El tiempo de duración máximo será de 2 minutos.

La presentación audiovisual podrá ser parte de la **Bitácora**, como así también puede ser un libro digital, una página web, la creación de un sitio en plataformas o redes sociales, un tráiler y/o pequeña pieza cinematográfica, entre muchas más que surjan de las inquietudes de los estudiantes.

**Modalidad:** grupal 2 / 3 estudiantes.

**Exposición del Trabajo Final (BITARQ)** con la consecuente defensa pública.

Cada grupo de alumnos deberá argumentar los criterios y lenguajes comunicacionales adoptados.

Es fundamental atender los siguientes aspectos:

- Determinación de los lenguajes a emplear, que permitan comunicar las ideas y conceptos de la experimentación desarrollada en el discurso de las ideas.
- Formato, organización, selección y características del soporte audiovisual, acordes al sitio en que será publicado, socializado mediante plataformas digitales, revistas, redes sociales, blogs especializados, portfolios, etc.
- Buena elección de las imágenes, videos y/o fotografías que formarán parte del Audiovisual, atendiendo cuestiones relacionadas al sonido, musicalización, voz en off, etc.



**Importante: Todo el material presentado, fotografías, videos, impresiones, dibujos, etc., deberán ser de producción propia.**

**Se les solicitara un permiso para poder publicar en redes o participar de concursos.**

FAU Facultad de  
Arquitectura  
y Urbanismo



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE LA PLATA

BIT  
ARQ

ZUCCARI + JARA