

Programa de Espacio Curricular Optativo (ECO)
Ordenanza 653/09 CS, Res. 016/09 y Res. Modificatoria 141/11
Plan 2008 (Res. 849/09 C.S.)

Carrera:	Arquitectura
Plan de Estudios:	Resolución 145/08 C.D. y Resolución 713/08 C.S.
Año Académico:	2018
Asignatura Optativa:	Infografía de Arquitectura. Diseño y Estrategias de Comunicación Visual de los Procesos Creativos
Encargado de Curso:	Natalia M. Jacinto

Régimen de cursado

Tiempo de cursado:	Módulo de 30 horas semestral
Periodo lectivo:	2º Semestre
Turno:	Tarde (13.30-19.00 hs.)

Carga Horaria (clases presenciales)

2º Semestre	Teoría	Práctica	Subtotal
Hs Semanales:	1	2	3
Hs Totales:	10	20	30
		Total:	30

Objetivos mínimos según el Plan de estudios

- Completar la oferta de formación general.
- Aportar a la investigación y formación de conocimientos y recursos humanos.
- Aportar a la flexibilidad del sistema.
- Reconocer las particularidades vocacionales del alumnado.
- Proporcionar espacios de formación académica a los avances del desarrollo disciplinar.
- Generar intereses de profundización disciplinar.
- Orientar la formación de posgrado

 Firma Profesor

 Recibido

 Fecha

Composición del Equipo Docente a designar por el Consejo Directivo:

Profesor titular	Jacinto, Natalia Mariana (nataliajacinto@hotmail.com) Grado Académico: Arquitecta Dedicación: Exclusiva
Jefe de Trabajos Prácticos	Daffunchio Catalina (catalinadaff@gmail.com) Grado Académico: Licenciada en Comunicación Visual UNR Dedicación: No posee
Auxiliar de 2da	López Javier (javierlopez@capsf.org.ar) Grado Académico: Arquitecto Dedicación: Exclusiva

Equipo Docente complementario:

Nombre y Apellido	Grado Académico	Cargo	Dedicación	Actividad
Villar García, Damián	Arquitecto	Jefe de Trabajos Prácticos	Semiexclusiva	Arquitecto
Fernández, Pablo	Arquitecto	Auxiliar de 1ra	Semiexclusiva	Arquitecto

Requerimientos de espacio y equipamiento

Equipo Multimedia (proyector, equipo de sonido, notebook) Sistema de ocurecimiento en aulas AulaTaller con tableros

Régimen de Correlatividades

Correlativas Anteriores	Condición
Proyecto Arquitectónico II	Aprobado
Historia de la Arquitectura II	Aprobado
Análisis Urbanístico	Aprobado
Producción Edilicia I	Aprobado
Materialidad II	Aprobado
Expresión Gráfica II	Aprobado

Régimen de Promoción y Regularización (de acuerdo con Res. 109/04 CD y 110/04 CD)

	Asistencia	Trabajos Prácticos Entregados	Trabajos Prácticos Aprobados	Evaluaciones Parciales Aprobadas
Promoción	80%	100%	100%	
Regularización	70%	100%	70%	

Escala de Calificaciones

Escala de Calificaciones	Nota Concepto
1	Reprobado
2 ,3 , 4 y 5	Insuficiente
6	Aprobado
7	Bueno
8	Muy Bueno
9	Distinguido
10	Sobresaliente

Objetivos Generales

Introducir al alumno en conceptos y criterios generales sobre la Comunicación de Proyectos de Arquitectura y/o procesos creativos.

Brindar las herramientas básicas para la elaboración de presentaciones multimedia del proyecto arquitectónico, con manejo y manipulación de imágenes, fotografías, dibujos, animación, video, audio y texto, integrando las herramientas expresivas del dibujo; las presentaciones clásicas (perspectivas, maquetas, etc) con las técnicas digitales y multimedia.

Acercar al alumno al uso de los medios informáticos de modelado geométrico, la resolución y obtención de imágenes del objeto arquitectónico, la edición y elección de las gráficas, y elementos de diseño pertinentes que posibiliten la comunicación, exposición y expresión gráfica del mismo.

Facilitar herramientas y acompañar el proceso de diseño de la presentación pública del Proyecto Final de Carrera.

Objetivos Particulares

Brindar las herramientas y criterios para:

- 1- El diseño y la realización de presentaciones multimediales, publicaciones electrónicas y papel, concursos, exposiciones, muestras y entregas curriculares, preparándose para el Proyecto Final de Carrera.
- 2- El análisis y desarrollo de técnicas de visualización adecuadas para la comunicación de ideas, modelos y prototipos, que sean relevantes en todas las fases del proceso de proyecto. Eso se desarrollará atendiendo particularmente a la comunicación y producción gráfica y multimedia, mediante el uso de modelos virtuales y de imágenes generadas de manera analógica y digital.
- 3- Instalar el germen para desarrollar en el alumno la capacidad de análisis y de síntesis necesaria para posicionarse en la utilización de un estilo gráfico representacional propio o de equipo, íntimamente relacionado con el tipo de arquitectura proyectado.

Que el alumno pueda:

- 1- Conocer diversas estrategias de representación y comunicación de la Arquitectura.
- 2- Tratar los planteamientos gráficos en correspondencia con las intencionalidades arquitectónicas.
- 3- Entender la expresión del Proyecto de Arquitectura y diseño con sus aspectos instrumental y tecnológico (el control de su comunicación visual, tanto analógica como digital) y su relación con el marco conceptual (en correspondencia con el proceso, intencionalidades, contenidos)
- 4- Desarrollar lenguajes digitales y analógicos, propios de la Arquitectura y el Diseño, y explorar nuevas vías de expresión en medios de comunicación.
- 5- Facilitar el entendimiento de los objetos arquitectónicos y de diseño a los actores, usuarios, colegas, jurados, etc.
- 6- Analizar e introducirse en temas específicos pertinentes para la Arquitectura y el Diseño, proveniente de áreas afines tales como el modelado geométrico, la infografía, la simulación visual, el desarrollo de productos multimedia o el procesamiento de imágenes digitales.

Fundamentación

La arquitectura y la comunicación son cosas que vienen de la mano, una complementa y enriquece a la otra. Por un lado, la arquitectura es un medio de comunicación, es una manera mediante la cual las personas pueden expresar sus ideas, pensamientos y forma de vida. Esto ha sucedido desde las antiguas civilizaciones, donde el deseo de trascender y dejar huella, llevaba a los gobernantes o al mismo pueblo a construir para expresarse y ser recordados. La comunicación de alguna manera, ha cambiado la forma de expresarse a la arquitectura. Tanto verbal, como gráficamente, los medios de comunicación son una herramienta que la arquitectura utiliza para expresarse a sí misma o para ser memorable. A través de narraciones, croquis, dibujos, diagramas, mapas y planos, el arquitecto explora un mundo completamente nuevo y totalmente suyo, donde la imaginación y la pasión por la profesión mandan.

La presentación y representación de un objeto de diseño es una opción personal y con un carácter muy íntimo, lo que significa que quien presenta no sólo presenta el objeto, sino que también COMUNICA las ideas y la gama de conceptos que se asocian al diseño. Está íntimamente relacionada con el concepto de identidad.

Para la presentación de un objeto, el sujeto debe ser capaz de sintetizar toda la información y acotarla en un respectivo formato, lo que se logra por diversos medios o técnicas específicas y utilizando herramientas que conforman un parámetro a seguir para el logro de objetivos representativos y de comunicación visual.

Los alumnos deben enfrentarse constantemente, en el desarrollo de su carrera universitaria con el desafío de diseñar una entrega, de desarrollar una presentación oral del objeto diseñado, de elaborar material de sus proyectos para un portfolio o publicación digital o papel, de afrontar la instancia de reflexión crítica pública del propio proyecto u obra, diciendo más de lo que se ve y mostrando de manera dinámica y en pocos minutos el proceso de diseño, optimizando recursos materiales y gráficos.

Los profesionales deben también en lo cotidiano, comenzar un trabajo de iniciación en la comunicación visual de la Arquitectura y el Diseño, para poder exhibir en diferentes soportes, con diferentes medios y a diferentes públicos sus proyectos y obras para la venta, el desarrollo de emprendimientos inmobiliarios, participar en concursos profesionales, comunicar conceptos de diseño, ventajas, la identidad del diseño, etc.

Por eso creemos que esta temática es relevante en la formación de arquitectos y diseñadores industriales ya que concientiza y brinda las herramientas y criterios para el análisis y desarrollo de técnicas de comunicación visual (no sólo gráfica) adecuadas para la comunicación de ideas, procesos, objetos, modelos y prototipos, que sean relevantes en todas las fases del proceso de proyecto y para todo tipo de proyectos.

Es decir, tanto para proyectos de elementos industriales fijos o móviles, como para proyectos de interiorismo, y de arquitectura a pequeña y gran escala.

El eje central de esta línea de investigación y de experimentación pedagógica es la expresión del proyecto de arquitectura y diseño, tanto con respecto al aspecto instrumental y tecnológico y meramente descriptivo -el control de su comunicación visual, sea analógica o digital- como la relación con el marco conceptual -en correspondencia con el proceso, intencionalidades, identidad y contenidos, incluyendo el contexto físico, cultural, político, histórico y artístico-, a través del análisis teórico y gráfico.

Es un hecho que la comunicación visual (tanto en la arquitectura como en el diseño en general) ha sido un área de conocimiento propia que evoluciona independiente de la propiamente representacional, más aún hoy con el fuerte desarrollo de las tecnologías digitales y de su vertiente generativa.

En estos años han habido grandes avances en los medios técnicos para la representación gráfica, que, debido a su magnitud, difícilmente pueden ser adecuadamente integrados en las asignaturas curriculares, pero que tienen gran relevancia para la presentación y comunicación de los proyectos y objetos arquitectónicos.

Estos avances no tendrían sentido si tan sólo fueran aplicados como simples herramientas técnicas, sin el correspondiente conocimiento, análisis crítico y comprensión sistemática que fomente la aplicación innovadora y avanzada de nuevos métodos, ideas y tendencias. Se debe superar la concepción de que estas herramientas solo son pertinentes al momento de contar un proyecto, y de generar la información necesaria para su relato; para comprender que dichos recursos pueden ser utilizados a la hora de la concepción del diseño / proyecto / concepto y relato.

Contenidos Temáticos

Comunicación Visual en Arquitectura. Conceptos
Representación y Organización
Investigación, reconocimiento y selección de datos

Infografía . Conceptos. Gráficos infográficos.
Soportes y recursos gráficos en Arquitectura y Diseño.
Lineamientos gráficos. Composición. Guión. Story board.

Descripción de actividades de la cátedra

Programación

El desarrollo de la materia será en 10 clases de 3 horas.
La práctica se acompañará del contenido necesario para la elaboración de los ejercicios.
Se trabajará con un proyecto propio, preferentemente con el "Proyecto Final de Carrera".
La práctica en taller permitirá el intercambio docente-alumno y la discusión y experimentación grupal.
Permitirá sociabilizar experiencias.
Como culminación de la asignatura optativa, el alumno producirá una aplicación concreta sobre su proyecto final de carrera, como una instancia integradora de contenidos, formado, por 4 piezas gráficas desarrolladas y pensadas en 4 soportes gráficos diferentes, ás uno opcional, que permitirá la evaluación.

Facebook: infografía de arquitectura
Canal de Youtube: Infografía de Arquitectura

Guía de Actividades

Parte preliminar: Organización

Duración: 1 clase (y tarea de la primera clase)

Los estudiantes diagramarán un cronograma de trabajo personal en base a el cronograma de la materia. En el cronograma designarán qué llevarán a cada clase, que tiempo será asignado a la materia por fuera de clase, etc. Si el trabajo es grupal, se definirá roles para cada miembro del equipo.

Primera parte: Investigación y reconocimiento de datos

Duración: 2 clases (Teórico, taller y enchinchada o debate entre todos)

Esta instancia consta de una primera aproximación al concepto de datos e información. Basándose en lo trabajado por Jorge Frascara y Richard Saul Wurman, se ejercitará la extracción, organización y vinculación de datos para transformarlos en información relevante.

El estudiante debe ser capaz de detectar datos, relacionarlos y organizarlos en planillas o textos. Así mismo, el estudiante deberá ser capaz de comprender qué puede hacer con los datos en términos generales (Mostrar jerarquías y organización, agrupar y categorizar, desglosar componentes, causas y efectos, etc.).

Segunda parte: gráficos infográficos

Duración: 3 clases (Teórico, ejercitación, producción y enchinchada o debate entre todos)

En la cuarta clase se comenzará a indagar en la traducción de la información escrita a información gráfica. Se indagará en el por qué es útil y para qué sirve utilizar este tipo de recursos. Se analizarán distintos tipos de elementos infográficos (Mapas, Gráficos y Diagramas), sus componentes y su uso adecuado en cada caso. Luego se expondrán casos más experimentales de gráficos.

Se expondrán también casos de gráficos con errores que confunden o direccionan erróneamente a la comprensión (Chartjunk y Misleading graphics).

Tercera parte: Planear la infografía

Duración: 1 clase (Teórico, producción y enchinchada o debate entre todos)

Luego de analizada la información y la posibilidad de contarla gráficamente se procederá a diagramar la infografía. Para eso se introducirán preguntas que propongan indagar sobre los objetivos, la historia, el mensaje, el contenido, el usuario y el soporte gráfico.

Cuarta parte: Lineamientos gráficos

Duración: 1 clase

En esta clase se explicarán conceptos de composición, tipografía, jerarquía, paletas cromáticas, tratamiento fotográfico, dibujo vectorial, etc. Los alumnos deberán elaborar una hoja de estilo donde definirán cómo utilizarán todo lo nombrado en su trabajo. Esto les permitirá desarrollar una gráfica consistente.

Bibliografía

Bibliografía Básica

Título:Diseñar para los ojos

Autor(es):Costa, Joan

Editorial:design

Edición: - 2003

Ejemplares en cátedra:1

Ejemplares en Bilioteca:

Tipo o soporte:Papel

ISBN/ISSN:

Título:Saber ver la Arquitectura

Autor(es):Zevi, Bruno

Editorial:Apóstrofe

Edición: - 1998

Ejemplares en cátedra:1

Ejemplares en Bilioteca:1

Tipo o soporte:Papel

ISBN/ISSN:

Título:Qué es el Diseño de la Información?

Autor(es):frascara, Jorge

Editorial:Infinito

Edición: Buenos Aires - 2011

Ejemplares en cátedra:

Ejemplares en Bilioteca:1

Tipo o soporte:Papel

ISBN/ISSN:

Título:Infografía Ponencia Arquisur 2014

Autor(es):Jacinto, Natalia

Editorial:

Edición: UNSAM BOLIVIA - 2014

Ejemplares en cátedra:1

Ejemplares en Bilioteca:

Tipo o soporte:Papel

ISBN/ISSN:

Título:Infografía Ponencia Arquisur 2015

Autor(es):jACINTO, nATALIA

Editorial:

Edición: FAU UNLP - 2015

Ejemplares en cátedra:1

Ejemplares en Bilioteca:**Tipo o soporte:**Papel**ISBN/ISSN:****Título:****Autor(es):****Editorial:****Edición:** -**Ejemplares en cátedra:****Ejemplares en Bilioteca:****Tipo o soporte:**Papel**ISBN/ISSN:****Título:****Autor(es):****Editorial:****Edición:** -**Ejemplares en cátedra:****Ejemplares en Bilioteca:****Tipo o soporte:**Papel**ISBN/ISSN:****Bibliografía Complementaria****Título:**Analyser les textes de communication. Deuxième édition entièrement revue at augmentée**Autor(es):**Maingueneau, Dominique**Editorial:**Nueva Visión**Edición:** - 2009**Ejemplares en cátedra:**1**Ejemplares en Bilioteca:****Tipo o soporte:**Papel**ISBN/ISSN:****Título:**Fundamentos del Diseño**Autor(es):**Wucious Wong**Editorial:**Gustavo Gilli**Edición:** - 1997**Ejemplares en cátedra:**1**Ejemplares en Bilioteca:****Tipo o soporte:**Papel**ISBN/ISSN:****Título:**Yes is More**Autor(es):**BIG Bjarke Ingels**Editorial:****Edición:** -**Ejemplares en cátedra:**1**Ejemplares en Bilioteca:****Tipo o soporte:**Papel**ISBN/ISSN:**

Otras Fuentes de Información

-