



**UNR** Universidad  
Nacional de Rosario

Facultad de Arquitectura Planeamiento y Diseño

**PROGRAMA ANALITICO DE ASIGNATURA OBLIGATORIA**

Carrera:	<b>LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO</b>
Plan de Estudios:	<b>Resolución N° 507/2021 C.D. y Resolución N° 183/22 C.S.</b>

Nombre de la Asignatura:	<b>LABORATORIO DE GRÁFICA, SONIDO Y MOVIMIENTO</b>
Encargado de curso:	<b>Dra. Anahí LOVATO</b>
Año Académico:	<b>2025</b> (vigencia s/resolución 082/2018 CD)
Código:	<b>03-17</b>

Régimen de Cursado:	Anual
Carga Horaria Semanal:	4HS.
Teoría:	1H
Práctica:	3HS
Programa basado en 30 semanas útiles	
Carga Horaria Total:	120HS
Dedicación del estudiante fuera de clase:	60HS
Total de horas presupuestadas:	
Créditos:	12

**REGIMEN DE PROMOCION Y REGULARIZACION (de acuerdo con Res. 109/04 CD y 110/04 CD)**

Concepto	Promoción	Regularización
Asistencia	75%	75%
Trabajos Prácticos Entregados	100%	75%
Trabajos Prácticos Aprobados	100%	75%
Evaluaciones Parciales Aprobadas	No corresponde	No corresponde
Otros (especificar)	Trabajo final aprobado	

**EQUIPO DOCENTE (PT, PA, JTP y Auxiliares de Primera y Segunda)**

Nombre y Apellido	Grado Académico	Cargo	Dedicación
Anahí LOVATO	Doctora	Profesora Titular	Simple
Pietro PICOLOMINI	Magíster	JTP	Simple
Guadalupe MARTÍNEZ	Licenciada	JTP	Simple
Juan Ignacio PERAFÁN	Licenciado	JTP	Simple
Cecilia MONETA	Licenciada	JTP	Simple
Leticia SANTA CRUZ	Licenciada	JTP	Simple
Julián SILEIKO	Técnico Superior	JTP	Simple
Juan Pablo MIOZZO	Técnico Superior	JTP	Simple
Lucas TIBALDI	Arquitecto	JTP	Simple
María Sol DEPETRIS	Arquitecta	JTP	Simple
Carlos BAROCELLI	Bachiller	JTP	Simple
Andrés BOFFELLI	Bachiller	JTP	Simple
Pablo BOFFELLI	Bachiller	JTP	Simple

**OBJETIVOS GENERALES**

Que el estudiante logre:

- experimentar con lenguajes visuales, audiovisuales y sonoros aplicados a diversos soportes
- aprehender técnicas narrativas y compositivas para la producción y postproducción de piezas visuales, audiovisuales, sonoras e interactivas
- problematizar las formas de representación del espacio, el tiempo, el cuerpo y el movimiento en distintos géneros narrativos
- explorar nuevos formatos y oportunidades creativas para el diseño gráfico y la comunicación visual
- diseñar piezas de comunicación que incorporen gramáticas, poéticas y estéticas propias de narrativas gráficas como la historieta, la fotografía, el fotomontaje y la infografía, los medios audiovisuales, los formatos sonoros, los medios interactivos, las narrativas espaciales, las instalaciones y las obras performativas

**FUNDAMENTACION**

En el actual ecosistema cultural-mediático, la convergencia de distintos lenguajes y medios ha generado nuevas posibilidades expresivas y narrativas para la comunicación visual. El diseño gráfico, tradicionalmente asociado a la producción de piezas estáticas y bidimensionales para soportes impresos, transita tiempos de expansión, trasladando su saber-hacer profesional hacia los lenguajes audiovisuales, el sonido y los medios interactivos, generando nuevos campos de acción para diseñadores y comunicadores visuales, e implicando, asimismo, nuevos desafíos.

En este marco, el Laboratorio de Gráfica, Sonido y Movimiento se propone como un espacio de experimentación, exploración, análisis y producción donde los estudiantes puedan desarrollar un pensamiento crítico y creativo en torno a las condiciones técnicas, gramáticas, poéticas y estéticas

de diversos lenguajes. En particular, la asignatura se orienta a la exploración de lenguajes visuales, audiovisuales, sonoros, espaciales e interactivos aplicados a diversos soportes, promoviendo una aproximación integral a la producción de piezas comunicacionales desde su diseño narrativo, producción y postproducción o montaje.

A través del análisis y la práctica, los estudiantes podrán problematizar las formas de representación del espacio y del tiempo en diversos géneros narrativos, desde la historieta, la fotografía y la infografía hasta las narrativas inmersivas y las instalaciones interactivas. La propuesta busca fomentar, de este modo, el desarrollo de una mirada sensible y creativa que permita a los estudiantes identificar oportunidades de innovación en el campo del diseño gráfico y la comunicación visual.

Cabe destacar que el recorrido de la materia fue diseñado de forma integrada a las asignaturas que completan el Área Tecnología, atendiendo especialmente a profundizar los conocimientos adquiridos en la asignatura anterior (Tecnología) y anticipando algunas líneas de diseño multiplataforma y transmedia que se trabajarán en el cuarto año del cursado de la Licenciatura en Diseño Gráfico.

## CONTENIDOS MINIMOS

La imagen fija y la reproducción ilustrativa del movimiento. Conceptos básicos del diseño sonoro. La estructura narrativa. Discontinuidad. Montaje. Campo y encuadre. Signos expresivos, tipografía en movimiento, interacción entre sonido e imagen.

Paradigmas de los medios contemporáneos. Análisis e interpretación de mensajes en medios. Estructuras retóricas en nuevos medios. Conceptos de convergencia y divergencia medial. Diseño de interfaces.

Parámetros de análisis y experimentación: lógica cromática, sonido (melodía), estructuras narrativas, relación entre sonido, imagen y tiempo.

## CONTENIDOS PARTICULARES (O TEMATICOS)

**Unidad 1. Storytelling y diseño narrativo.** Elementos básicos de una historia: personajes, escenarios, tiempos, narrador, conflicto, resolución. La estructura narrativa. Modelos clásicos de narración: el viaje del héroe, la estructura en tres actos. El viaje del héroe y el modelo aristotélico. Punto de vista, focalización, ocularización, auricularización. Alternativas narrativas: storytelling no lineal, narrativas fragmentadas. Guion literario, guion técnico y guion gráfico (storyboard).

**Unidad 2. Lenguajes visuales y narrativa gráfica: imágenes para contar una historia.** Historieta, cómic, tira cómica y humor gráfico. Elementos básicos del lenguaje de la historieta: viñeta, encuadre, plano y ángulo. La reproducción ilustrativa del movimiento. Ritmo, flujo y secuencia visual. Diseño de personajes. Estilos de dibujo y técnicas de ilustración. Uso del color y la tipografía.

**Unidad 3. Lenguajes audiovisuales.** Campo, encuadre y composición. Tipos de planos. Angulación y movimientos de cámara. Iluminación. Color. Profundidad de campo. Pre-producción, producción, postproducción. Montaje. Discontinuidad. Transiciones. Montaje rítmico. Montaje narrativo. Relación entre sonido, imagen y tiempo. Audiovisualidad y redes sociales: procedimientos de encuadre, guion y montaje en la cultura snack.

**Unidad 4. Lenguajes visuales y narrativa gráfica: la fotografía.** El triángulo de la exposición: apertura, velocidad de obturación, ISO. Tipos de cámaras y sensores: DSLR, mirrorless, smartphones. Reglas de composición: regla de los tercios, líneas de fuga, equilibrio visual. Iluminación y color. Edición y retoque fotográfico. El fotomontaje. La postfotografía.

**Unidad 5. Lenguajes sonoros.** Conceptos básicos del diseño sonoro. Funciones del sonido. Efectos sonoros, voz, paisajes sonoros y ambientación musical. Herramientas de grabación, edición, limpieza y ecualización. Podcasts y usos inmersivos del sonido. Estrategias para construir una identidad sonora en podcasts.

**Unidad 6. Espacialidad, cuerpo y movimiento.** La percepción del cuerpo en el entorno: proximidad, escala y proporción. El cuerpo y las interfaces: interacción, participación e inmersión. Uso del movimiento en interfaces digitales. Animación y motion graphics. Espacio y territorio. Territorialidad expandida. Interacciones entre el espacio real y el espacio virtual. Experiencias visuales y sonoras inmersivas. Realidad aumentada y virtual en la exploración espacial.

**Unidad 7. Lenguajes interactivos.** El webdoc y las infografías interactivas. Definición y características del webdoc. Casos de estudio. Software y herramientas para crear webdocs. Integración de video, sonido, gráficos y animaciones. La Infografía estática e interactiva. El proceso de creación de gráficos informativos. Forma y función: la visualización como tecnología. Otras formas de visualizaciones Interactivas: líneas de tiempo, mapas y videos.

## METODOLOGÍA

Tal como se indica en el plan de estudios de la Licenciatura en Diseño Gráfico, los laboratorios se piensan como espacios de formación basados en la experiencia. Por ello se propone un trayecto de formación teórico-práctica con especial enfoque en la experimentación con lenguajes, materialidades, gramáticas y estéticas gráficas, audiovisuales, sonoras, interactivas y espaciales.

El dictado de la materia combinará encuentros teóricos donde se desarrollarán los ejes conceptuales propios de cada una de las unidades del programa, articulando la lectura de los textos que constituyen la bibliografía básica, la visualización y el análisis de casos paradigmáticos.

Asimismo, a lo largo de toda la cursada los estudiantes trabajarán en torno a un proyecto global que contendrá piezas gráficas, sonoras, audiovisuales e interactivas, desarrolladas a partir de consignas específicas de producción que funcionarán como instancias de experimentación, acompañamiento, tutoría y evaluación parcial de los saberes adquiridos y permitirán poner en práctica los conceptos debatidos en términos teóricos. Finalmente, como resultado del cursado de la materia, los estudiantes presentarán, a modo de trabajo final, el diseño de una instalación o experiencia espacial que integrará el conjunto de producciones realizadas durante el ciclo lectivo.

## PAUTAS DE EVALUACION

A lo largo del año académico los estudiantes entregarán diversas actividades prácticas de carácter grupal. Las actividades serán enviadas a través del buzón de entrega de tareas del campus virtual (plataforma Moodle) de la FAPyD y tendrán seguimiento, validación y evaluación en los encuentros de clases.

La evaluación de las actividades prácticas y el trabajo final considerará fundamentalmente los siguientes criterios de evaluación: capacidad para explorar lenguajes visuales, sonoros, espaciales y/o interactivos en clave expresiva, claridad y originalidad en el desarrollo de una narrativa visual/espacial/sonora, adecuación de las decisiones formales y técnicas al tipo de relato o experiencia buscada, dominio técnico de herramientas y soportes en las etapas de diseño, producción y postproducción de piezas y experiencias, calidad estética y coherencia visual-sonora-espacial de las piezas, uso apropiado de recursos tecnológicos en función de la propuesta conceptual y narrativa, articulación de una mirada crítica sobre los medios, géneros y lenguajes utilizados, reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje y producción, participación activa en las instancias de taller, tutoría, análisis y puesta en común de trabajos, cumplimiento de entregas parciales y finales en tiempo y forma.

Al finalizar el cursado, aquellos estudiantes que hayan entregado y aprobado el 100% de las actividades prácticas, hayan cumplimentado el 75% de la asistencia a clases y hayan entregado y aprobado el trabajo final integrador podrán aprobar la asignatura bajo la modalidad de promoción directa.

#### **BIBLIOGRAFIA BÁSICA (citar s/normas APA)**

Barberena, M. I., & Jaunarena, J. (2017). *El sonido en la narración audiovisual*. Colección: Cuadernos de Cátedra.

Barrero, M. (2012). *De la viñeta a la novela gráfica. Un modelo para la comprensión de la historieta*. Tebeosfera: Cultura Gráfica, (10), 4.

Barthes, R. (1986). *Retórica de la imagen*. En *Lo obvio y lo obtuso* (pp. 29-47).

Boj, C., & Díaz, D. (2013). *Ciudad, narrativa y medios locativos: Aproximación a una teoría de los géneros en la narrativa espacial a partir del análisis de cuatro propuestas*. *Arte y Políticas de Identidad*, 9, 129-147.

Cairo, A. (2011). *El arte funcional*. Almut.

Canga, M., Moreno, P. S. P., & Rueda, M. P. (2019). *Para una revisión teórica del fotomontaje: formas, referencias y derivas digitales*. *Razón y Palabra*, 23(106), 196-223.

Díez, F. F., & Abadía, J. M. (2008). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Paidós.

Eisner, W. (1994). *El cómic y el arte secuencial*. Norma.

Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes: notas sobre la postfotografía*. Galaxia Gutenberg.

Groys, B. (2014). *Volverse público: las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Caja negra.

Lamarre, G. (2019). *Storytelling como estrategia de comunicación: Herramientas narrativas para comunicadores, creativos y emprendedores*. Editorial GG.

Martin, M. (2008). *El lenguaje del cine*. Editorial Gedisa.

Parisi, M. (2021). *Narrativas audiovisuales: de la idea al guión*. Ferreyra Editor.

Pereyra, M. B., Sanguineti, S. B., Abraham, G., Alvarez, P., Giró, E., Herrera, N. & Sosa, S. (2019). *Sistemas expresivos y estética del lenguaje sonoro*. Brujas.

Sontag, S. (2006). *Sobre la fotografía*. Alfaguara.

#### **BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA (citar s/normas APA)**

Aced, C., Benítez, M., Ferri, F., Gabarre, A., Pérez, A., De la Rosa, F., & Velilla, J. (2014). *Contenido eres tú*. Editorial Eva Sanagustín.

Franganillo, J. (2023). *La inteligencia artificial generativa y su impacto en la creación de contenidos mediáticos*. Methados. *Revista de Ciencias Sociales*, 11(2), 15.

García, N., Nicolosi, A. P., Verón, C., Murolo, N. L., González, N. D., & Mora Doldán, L. (2019). *Audiovisual*. Universidad Nacional de Quilmes.

Gaudreault, A., & Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico* (pp. 172-172). Paidós.

Guzmán, P. (1997). El guión en el cine documental. *Revista Viridiana*, 17, 163-176.

Izuzquiza, F. (2019). *El Gran Cuaderno de Podcasting: Cómo crear, difundir y monetizar tu podcast*. Kailas Editorial.

Jullier, L., & Rodríguez, A. F. (2007). *El sonido en el cine*. Paidós.

Liuzzi, A. (2015). *El documental interactivo en la era transmedia: de géneros híbridos y nuevos códigos narrativos*. *Obra digital: revista de comunicación*, (8), 105-135.

Maestro, J., & Culell, P. (2015). *Nacidos para contar: escribir y producir para TV y cine*. Grijalbo.

McKee, R. (2011). *El guión. Story*. Alba editorial.

Murolo, N. L. (2022). *Nuevas pantallas y nuevos escenarios*. Universidad Nacional de Quilmes

Nichols, B. (1998). *La representación de la realidad*. Op. Cit, 217.

Peñalba García, M. (2014). *La temporalidad en el cómic*. *Signa*, 23, 687-713.

Rezza, S. (2009). *El mundo es un paisaje sonoro (3 percepciones respecto al paisaje sonoro)*. *Sonograma*. *Revista de Pensament Musical*, 4, 1-9.

Ruocco, J. (2022). *Meme: Vector de ideas en los ecosistemas digitales y más allá*. *Nueva Sociedad*, (302), 102-110.