

PROGRAMA ANALITICO DE ESPACIO CURRICULAR OPTATIVO**IMPORTANTE:**

1- Antes de confeccionar este programa se aconseja tomar conocimiento de las *Disposiciones sobre espacios curriculares optativos (ECO) y Espacios curriculares electivos (ECE) para todas las carreras de la FAPyD* y de los *Ejes temáticos y líneas prioritarias de interés para Espacios Curriculares Optativos* válidos para las propuestas a partir de esta convocatoria para dictados de ECOs en 2026-2027.

Disponibles en: <https://fapyd.unr.edu.ar/presentacion-de-propuestas-de-eco-2026-2027/>

2- Tendiendo al enriquecimiento inter y trans-disciplinar y a la unidad de nuestra institución, se recomienda que los Espacios Curriculares Optativos sean dictados para estudiantes de las tres carreras de la FAPyD: Arquitectura, Diseño Industrial y Diseño Gráfico.

3- Todas las indicaciones en azul deben borrarse.

Nombre de la Asignatura:	Del Diseño Gráfico a las Visuales
Encargado de curso:	Lic. Ignacio Ramón Maderna
Años Académicos:	2026-2027
Carreras para las que se dicta:	Licenciatura en Diseño Gráfico

Régimen de cursado:	1° SEMESTRE
Carga horaria semanal:	3 horas
Teoría:	1 hora
Práctica:	2 horas
Carga Horaria Total en clase:	30 (cuatrimestral)
Dedicación del estudiante fuera de clase:	30 horas
Total de horas presupuestadas:	60 horas
Créditos:	3 (tres) créditos académicos

MODALIDAD DE CURSADO (borrar y/o completar según corresponda)

50 % presencial y 50 % virtual sincrónico y asincrónico

EQUIPO DOCENTE (enumerar docentes en orden de prioridad al definir remuneración)

Cargo en el ECO	Apellido, Nombre y correo electrónico	Grado Académico	Cargo en UNR	Dedicación en UNR
Encargado de Curso	Ignacio Ramón Maderna ignaciomaderna@gmail.com	LDCV	JTP	SE

Docente 1	Javier Casadidio contactoyoperro@gmail.com	DG	NC	NC
Docente 2				
Docente 3				
Docente 4				
Estudiante aux.				

OBJETIVOS MÍNIMOS SEGÚN PLAN DE ESTUDIO

- 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.

REQUERIMIENTOS DE ESPACIO Y EQUIPAMIENTO

- Aula Taller / Proyector y sistema de audio (básico)
- Aula Virtual / Zoom

REQUERIMIENTOS

1/ ASIGNATURAS Completar con las asignaturas regulares o aprobadas con que deberá contar el o la estudiante para el cursado del ECO, si las hubiera

CARRERA	ASIGNATURA	CONDICIÓN (reg/aprob.)
Lic. en Diseño Gráfico	Taller de Diseño II	APROBADO
Lic. en Diseño Gráfico	Escenarios contemporáneos de la Comunicación	REGULARIZADA

2/ OTROS

Notebook. Conocimientos de programas de software específicos para Diseño Gráfico.

FUNDAMENTACIÓN

La asignatura *Del Diseño Gráfico a las Visuales* se propone como un puente entre el campo tradicional del diseño gráfico y el universo emergente de las artes visuales en vivo, conocidas como visuales o VJing. Mientras que el diseño gráfico suele centrarse en la producción de piezas estáticas o secuenciales —afiches, publicaciones, identidades—, las visuales introducen un cambio de paradigma: se trata de imágenes creadas, manipuladas y proyectadas en tiempo real, en interacción con la música, el espacio y el público.

Este desplazamiento abre a los estudiantes un terreno fértil para la exploración y el aprendizaje, donde la práctica del diseño se convierte en un acto performativo: las imágenes ya no son solo soportes de comunicación, sino experiencias vividas, efímeras, en constante transformación. A diferencia de otras disciplinas artísticas, el VJing se caracteriza por su carácter híbrido, integrando recursos del cine, la animación, la música, la programación y las artes visuales en un mismo lenguaje.

Desde el punto de vista formativo, la materia ofrece un espacio de experimentación creativa y técnica en el que los estudiantes podrán ampliar su repertorio profesional con nuevas herramientas digitales y analógicas, ejercitar la improvisación como motor de innovación, y aprender a trabajar de manera colaborativa en proyectos que requieren organización, comunicación y sensibilidad estética.

Asimismo, la propuesta responde a un contexto cultural y laboral actual, en el que proliferan eventos, festivales, espectáculos, instituciones culturales y artistas que demandan este tipo de producciones visuales. De este modo, la asignatura no solo enriquece la formación académica de los estudiantes, sino que también los conecta con un campo de aplicación concreta y con posibilidades de inserción profesional.

OBJETIVOS GENERALES

- Explorar los fundamentos conceptuales y técnicos del VJing como campo complementario al diseño gráfico.
- Desarrollar habilidades para la producción de visuales en tiempo real, integrando imagen, sonido y espacio.
- Estimular la experimentación y la improvisación como motores de la creación visual.
- Favorecer la construcción de narrativas visuales no lineales y sensoriales.
- Promover la colaboración grupal y la comunicación efectiva de ideas visuales.
- Relacionar la práctica proyectual con contextos culturales, artísticos y de encargo real

CONTENIDOS PARTICULARES (O TEMATICOS)

- **Introducción al campo de las visuales y el VJing:** historia, referentes y prácticas actuales.
- **Conceptos clave:** abstracción, improvisación, sinestesia, narrativas no lineales, diseño en tiempo real.
- **Hibridación de medios:** combinación de técnicas analógicas y digitales.

- **Herramientas y software:** introducción a Resolume Arena.
- **Construcción de repertorios visuales:** loops, animaciones, recursos gráficos.
- **Relación imagen-sonido-espacio:** visuales reactivas y performáticas.
- **Prácticas de taller:** diagnóstico, exploración creativa e implementación en un encargo real.
- **Presentación y reflexión:** armado de un brief de visuales, cuaderno/glosario y exposición colectiva.

PAUTAS DE EVALUACIÓN

El espacio curricular propone aprendizajes basados en proyectos y experiencias, por lo que la evaluación se centrará principalmente en los procesos creativos y experimentales que desarrollen los estudiantes a lo largo del cursado. Se valorará la originalidad de las propuestas, la coherencia conceptual y formal en la construcción de narrativas visuales, la capacidad de explorar distintos recursos técnicos y expresivos, y la reflexión crítica tanto sobre las producciones propias como sobre las obras analizadas en clase. También se tendrá en cuenta el compromiso asumido en el trabajo grupal y la participación activa en las dinámicas de taller.

Para aprobar la asignatura se requerirá haber completado al menos el **80% por ciento de los trabajos prácticos con una calificación no inferior a 6 (seis)**, aprobar el trabajo final integrador y cumplir con una asistencia mínima del **75% de las clases**. La promoción directa se alcanzará con un promedio final de 7 (siete) o más puntos.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA (citar de acuerdo a normas APA)

César Ustarroz (2013) *Teoría del Vjing. Realización y representación audiovisual a tiempo real: Apropiación de retórica y estética de las vanguardias artísticas del S. XX*

Mazzeo, C. (2017). *Diseño y sistema. Bajo la punta del iceberg*. Ediciones Infinito.

Lupton, E. (2019). *El diseño como storytelling*. Editorial GG

Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA (citar de acuerdo a normas APA)

Martin Heidegger (1955) *Serenidad*.

INSCRIPCIÓN EN EJES TEMÁTICOS Y LÍNEAS PRIORITARIAS DE INTERÉS PARA ESPACIOS CURRICULARES OPTATIVOS (mantener esta tabla en hoja aparte)

Habiendo tomado conocimiento de los Ejes temáticos y Líneas prioritarias mencionados, consideramos que esta propuesta de ECO **se inscribe y adhiere a la línea número 4**, titulada “Tecnologías”, porque la asignatura aborda de manera central las implicancias sociales, culturales y proyectuales de las nuevas tecnologías aplicadas al diseño, particularmente en el campo de las visuales en vivo, el VJing y la creación audiovisual en tiempo real. La materia introduce a los estudiantes en el uso de software específico, herramientas digitales y dispositivos de interacción que permiten expandir la práctica del diseño gráfico hacia narrativas performáticas y experiencias inmersivas. En este sentido, habilita la exploración de tecnologías orientadas a la experiencia, a la interfaz y a la comunicación transmedia, fomentando una mirada crítica e innovadora sobre los modos contemporáneos de producir y compartir imágenes.

También se inscribe en la línea número 5, titulada “Trans-disciplinariedad”, porque la asignatura trabaja desde la hibridación de medios y la interacción de diversos campos del conocimiento. El cruce entre diseño gráfico, artes visuales, música, programación y artes performáticas configura un espacio de formación transdisciplinar, donde los estudiantes exploran metodologías colaborativas, experimentan con herramientas provenientes de distintos ámbitos y generan producciones colectivas que trascienden las fronteras disciplinares. La materia fomenta, así, la innovación epistemológica y pedagógica al situar al diseño como articulador de saberes, prácticas y experiencias diversas.