

PROGRAMA ANALITICO DE ESPACIO CURRICULAR OPTATIVO

Nombre de la Asignatura:	Del Boceto al Píxel: procesos híbridos para la ideación arquitectónica.
Encargado de curso:	Arq. Pablo Fernandez
Años Académicos:	2026-2027
Carreras para las que se dicta:	Arquitectura

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

MODALIDAD DE CURSADO

100 % presencial

EQUIPO DOCENTE

Cargo en el ECO	Apellido, Nombre y correo electrónico	Grado Académico	Cargo en UNR	Dedicación en UNR
Encargado de Curso	Fernandez, Pablo. Pablo.f298@gmail.com	Arquitecto	JTP	SE, SI, SI (semestral)
Docente 1	Redondo, Ana anis.rt@gmail.com	Arquitecta	JTP, Aux. 1ra	SI, SE
Docente 2	Schlieper, Adolfo adolfoschlieper@gmail.com	Arquitecto	JTP	SI, SI
Estudiante aux.	Rinaldi, Florencia florinaldi07@gmail.com	Estudiante	Aux. 2da	SI

OBJETIVOS MINIMOS 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, TV o proyector con conexión HDMI.

REQUERIMIENTOS

1/ ASIGNATURAS

CARRERA	ASIGNATURA	CONDICIÓN (reg/aprob.)
Arquitectura	Análisis Proyectual II	Aprobada
Arquitectura	Expresión Gráfica II	Aprobada

2/ OTROS

Manejo de software de modelado 3D básico

FUNDAMENTACION

El plan de estudios 2008 incorpora las asignaturas EGI y EGII y el Sub-área de Expresión Gráfica, para formalizar el conocimiento y desarrollo de la gráfica dentro del Área de Teoría y Técnica del Proyecto Arquitectónico.

La Expresión Gráfica es fundamental en la formación del arquitecto, y también del ejercicio profesional. En un mundo donde la imagen y la comunicación visual adquieren un protagonismo considerable y creciente, el dominio del lenguaje gráfico se vuelve indispensable para que las ideas y las realidades arquitectónicas se reflejen sobre un plano gráfico, proveyendo una instancia de visualización que forma parte del proceso generativo de la obra.

Dibujar es un proceso complejo, que involucra mente y cuerpo, donde el pensamiento se materializa a través del instrumento gráfico.

Se propone ir más allá de la mera instrucción técnica para sumergirse en la naturaleza profundamente intelectual y creativa del dibujo en arquitectura, desde la experiencia tanto profesional como académica. En particular, la evolución de las herramientas digitales, sumada a la vigencia de los métodos tradicionales de dibujo, ha demostrado que la capacidad de dominar distintos lenguajes gráficos potencia la versatilidad profesional del arquitecto. En este sentido, la experiencia en entornos de modelado tridimensional, renderizado hiperrealista, técnicas de representación conceptual y recorridos

virtuales enriquecen la comprensión sobre cómo las decisiones proyectuales pueden ser representadas, comunicadas y evaluadas.

Se propone integrar las técnicas manuales tradicionales y digitales con un enfoque contemporáneo, donde el estudiante pueda valerse de diversas estrategias de expresión gráfica según las necesidades del proyecto, el destinatario de la comunicación y el soporte tecnológico disponible: desde el reconocimiento de los elementos básicos de la representación bidimensional y tridimensional del boceto, el aprendizaje del lenguaje visual, la conceptualización espacial y la interpretación de ideas, hasta la incorporación inicial de recursos digitales aplicados a la profundización y validación de las ideas en el proceso proyectual a través de experiencias inmersivas y su comunicación gráfica.

De este modo, la propuesta didáctica dialoga con las demandas actuales del ámbito profesional, que exige perfiles capaces de representar ideas con solvencia en diferentes medios, pero también de seleccionar críticamente los recursos expresivos adecuados para cada situación, de la manera más concreta y directa con los fundamentos necesarios.

OBJETIVOS GENERALES

Profundizar en la construcción del lenguaje gráfico orientado a la significación arquitectónica.

Profundizar en el lenguaje gráfico en sus diversos niveles y modos específicos, desarrollados desde la relación entre el sujeto y el objeto de conocimiento; entre el sujeto perceptivo y reflexivo y categorial y el espacio – forma de la ciudad y la arquitectura.

Perfeccionar las capacidades de registro de generación de la Forma Arquitectónica, considerando a estas como ineludibles para la conformación del proyecto.

Desarrollar la capacidad de reflexionar críticamente frente a la graficación en los procesos de generación y prefiguración de la forma y el espacio.

Introducirse en las herramientas que permiten experiencias inmersivas de toma de decisiones durante el proceso proyectual.

Introducirse en las potencialidades de la IA generativa, tanto para la exploración como la comunicación del proyecto arquitectónico.

CONTENIDOS PARTICULARES (O TEMATICOS)

Selección de caso, lectura de material, investigación y análisis conceptual.

Construcción de esquemas y bocetos.

El modelo virtual: construcción y exploración del espacio 3D desde las gráficas de síntesis conceptual.

La mirada construida: perspectivas digitales, tratamientos conceptuales híbridos.

Imagen Digital: introducción a la composición en entornos analógicos y digitales de referencia.

Uso de la IA generativa para la visualización de conceptos e ideas arquitectónicas en el espacio, reinterpretación y avances en el proceso proyectual.

La comunicación de la exploración: gráfica híbrida y experimental.

Exploración espacial de las propuestas para la toma de decisiones. Verificación, ajustes y validaciones.

Experiencias virtuales e inmersivas para la toma de decisiones proyectuales.

Opciones de narrativa visual de un proyecto de arquitectura a través de las nuevas tecnologías.

PAUTAS DE EVALUACION

La evaluación será continua y formativa, reflejando el progreso del estudiante en la comprensión teórica y la aplicación práctica de los conocimientos en cada clase. Se valorará:

- Bitácora personal: registro de la producción de tareas y también por incentivo personal.
- Ejercicios Prácticos: Calidad, intencionalidad y coherencia de los dibujos de registro, interpretación, conceptualización, ideación
- y comunicación producidos, demostrando el dominio de técnicas analógicas y digitales.
- Análisis Crítico de Obras Gráficas: Presentación de estudios analíticos de referente, demostrando comprensión del proceso proyectual, la relación entre gráfica y pensamiento proyectual, y la capacidad de discernir entre intenciones.
- Participación en Clases y Debates: Contribución activa a las discusiones teóricas y críticas.
- Proyecto Final: Desarrollo de un proyecto que demuestre la aplicación integrada de los conceptos desarrollados durante el año utilizando el dibujo y la tecnología como herramienta central de ideación y comunicación en un contexto de complejidad controlada.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA (citar de acuerdo a normas APA)

Barbadillo, P. (1999) *DIBUJAR. Aprender y pensar. Aprender a pensar*. Buenos Aires: Ediciones ARQUNA.

Ching, J. (2012) *Dibujo y proyecto. Edición Ampliada*. Barcelona: Editorial Gustavo Gil

Ortega, L. (2013) *Tesis doctoral. Digitalization takes command*. Recuperado el 02/07/25 de: <https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/95368/TLOC1d1e.pdf>

Portella, U. (2006) *Tesis doctoral. de lo digital en arquitectura*. Recuperado el 02/07/25 de: <http://www.tesisenred.net/TDX-1102106-103445>

Sainz, J. (1990) *El dibujo de arquitectura*. Madrid: Ed. Nerea.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA (citar de acuerdo a normas APA)

Tutoriales de FAPyD Incuba en Canal de Youtube FAPyD, www.youtube.com/@fapydunr



INSCRIPCIÓN EN EJES TEMÁTICOS Y LÍNEAS PRIORITARIAS DE INTERÉS PARA ESPACIOS CURRICULARES OPTATIVOS

Habiendo tomado conocimiento de los Ejes temáticos y Líneas prioritarias mencionados -definidos por las Direcciones de Carrera de la FAPyD - consideramos que esta propuesta de ECO se inscribe y adhiere a la línea número 4 titulada **Tecnologías** porque **introduce al estudiante en condiciones de iniciar el Ciclo Superior, en la instrumentación de las nuevas tecnologías de exploración espacial, ideación arquitectónica y comunicación (Inteligencia Artificial, Realidad Virtual y Softwares de producción en Tiempo Real) integrándolas con las destrezas adquiridas durante el cursado del Ciclo Básico, en particular de las Asignaturas del área Teoría y Técnica del Proyecto Arquitectónico.**