



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA



TÉCNICAS
AVANZADAS
DE
COMUNICACIÓN
arquitectónica

—
T A C @

ZUCCARI + JARA



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA



ESCANEAR QR LUEGO DE LEER LA PROPUESTA PEDAGÓGICA | TAC@



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA



AEO | ASIGNATURAS ELECTIVAS ORIENTADAS

DOCENTES RESPONSABLES A CARGO:
Tania ZUCCARI + Analía JARA

ÁREA: Comunicación

TEMA: “Prácticas Innovadoras
en el uso de tecnologías para
la representación de Arquitectura”

TÍTULO DE LA ASIGNATURA:
“TÉCNICAS AVANZADAS DE COMUNICACIÓN
ARQUITECTÓNICA” | TACA

2. PROPUESTA PEDAGÓGICA

2.1 INTRODUCCIÓN

FUNDAMENTACIÓN Y ENCUADRE DE LA PROPUESTA

2.1.1 Objetivos Generales

2.1.2 Objetivos Particulares

2.2 CONTENIDOS

2.2.1 **METODOLOGIA**

2.2.2 **IMPLEMENTACIÓN**

2.3 MODALIDAD DE ENSEÑANZA

2.4 MODALIDAD DE EVALUACIÓN

2.5 BIBLIOGRAFIA

2.5.1 Bibliografía básica

2.5.2 Bibliografía específica

Asignatura: ELECTIVA ORIENTADA

Código: a confirmar

Tema: Prácticas Innovadoras en el uso de tecnologías para la representación de Arquitectura.

Área: COMUNICACIÓN

Ciclo: Superior (5° y 6° año)

Régimen de Cursada: Cuatrimestral

Carga Horaria semanal: 4 HORAS

N° de semanas: 12

Carga Horaria total: 48

Régimen de cursada y evaluación: Promoción sin examen final

2. PROPUESTA PEDAGÓGICA

2.1 INTRODUCCIÓN

En el marco de la convocatoria de selección de las Asignaturas Electivas Orientadas y considerando la motivadora experiencia desarrollada durante los ciclos 2018-2022 en que dictamos la AEO "Tecnología, Arquitectura y Comunicación" (TAC), hemos decidido presentar una nueva Propuesta Pedagógica que reformula y potencia algunos aspectos fundantes de la propuesta original, la que llamamos "**Técnicas Avanzadas de Comunicación Arquitectónica**" (TACA).

La intención de la nueva postulación es capitalizar y convalidar las experiencias desarrolladas durante los cinco años transitados en el dictado de la materia TAC, ajustándose a las necesidades de los estudiantes y de una nueva y cambiante realidad comunicacional.

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.

La experiencia desarrollada en los cinco años en que dictamos la asignatura TAC, y el aporte del material realizado por los estudiantes fueron superiores a los lineamientos iniciales, todo ello contribuyó en la decisión de **re-pensar** y **re-presentar** esta propuesta pedagógica.

2.1.1 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.

La presente Propuesta Pedagógica pretende dar respuesta a algunos aspectos de los lineamientos del Proyecto de Gestión 2018-2022 de la FAU / UNLP, en este contexto se intenta capitalizar este espacio para potenciar las áreas de conocimiento y

generar un ámbito óptimo para desarrollar nuevas experiencias.

"...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.

Las Asignaturas Electivas Orientadas que forman parte de la currícula del Plan de Estudios VI de la FAU, están dirigidas a estudiantes de 5° y 6° año de la carrera de Arquitectura de la UNLP. Se plantea entonces la asignatura desde una perspectiva integradora de saberes adquiridos y otros por adquirir. El estudiante se encuentra en el último tramo de la carrera, siendo este un espacio donde confluyen sus conocimientos y habilidades. Como docentes del Área Comunicación, nos motiva poder nuevamente transitar este camino de articulación e integración pedagógica de las Asignaturas Electivas Orientadas ayudando a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Esta Propuesta Pedagógica se enmarca en el Área Comunicación, dentro del tema Prácticas innovadoras en el uso de las tecnologías para la representación de Arquitectura y desde su origen fue pensada para abordar diferentes lenguajes de representación y comunicación de la arquitectura, sus contenidos permitirán integrar diversas disciplinas a la hora de comunicar el proceso proyectual y de diseño.

"...Debemos tener en cuenta que el estudiante actual es más autodidacta, más auto actualizado y más autocuidado que nunca, y su demanda de personalización y control transformará la forma de aprender... Esto se debe a que han aprovechado muchas herramientas digitales para dominar cualquier cosa que les gusta y por eso las instituciones de aprendizaje exitosas deberán ser más adaptativas y experimentales".

Una mirada al futuro del Aprendizaje. Melie Schaer.

Podríamos decir que a finales del siglo XIX se genera el nacimiento de la "Comunicación" basado en el lenguaje de los objetos, de los signos. En el siglo XX, la Arquitectura con el surgimiento del Estilo Internacional y la reproductibilidad (dependencia tecnológica, estandarización), en un mundo cambiante de constante transformación, requiere de nuevas disciplinas artísticas comunicativas y se recurre al CINE como nuevo lenguaje.

La característica primordial de la imagen en el terreno cinematográfico es su continuidad en el tiempo, por lo tanto convierte la arquitectura en temporal, porque el movimiento facilita la comprensión de la realidad, por ende del espacio / IMAGEN - TIEMPO - MOVIMIENTO.

En la actualidad se calcula que el 72% del contenido que consumimos es en formato video.

..." Entonces si el audiovisual lidera el consumo de contenidos...¿por qué se sigue difundiendo la arquitectura principalmente a través de la fotografía?"

Daniel Natoli.

Por tal motivo proponemos un espacio de búsqueda y reflexión que trasciende lo disciplinar, para que los estudiantes desarrollen experiencias particulares, incursionen en nuevas prácticas, fundamentadas en el hacer. Un hacer que también compromete la problematización sobre el hacer pública o socializar 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 lo qué se intenta decir.

Desde TAC@ consideramos que es fundamental lograr una profunda comprensión del contexto, en una época de profundos cambios, es fundamental el trabajo colaborativo o en equipo como estrategia de implementación. Por tal motivo, contamos con la participación de docentes del área y la de especialistas referentes en campos de diversa especificidad, como la arquitectura, el diseño gráfico, audiovisual, fotografía, tecnología, redes sociales entre otras, cada uno de los temas

que se abordan, promueve la diversidad de miradas dentro de cada disciplina.

2.1.2 Objetivos Generales

- *Crear* las condiciones necesarias para que los estudiantes desarrollen prácticas innovadoras en el uso de tecnologías para comunicar de la forma más adecuada a la arquitectura, así como también estimular en ellos una actitud académica responsable.
- *Generar* experiencias memorables, procurando superar los límites de la creatividad.
- *Recrear* las condiciones ideales para el aprendizaje y la práctica de estas nuevas formas de representar, con soluciones físico-digitales flexibles.

2.1.3 Objetivos Particulares

- *Instrumentar* al estudiante de la carrera de arquitectura en el manejo de diferentes técnicas analógico-digitales, como herramientas indispensables para la comunicación del proceso de diseño.
- *Capitalizar* los beneficios del uso de las tecnologías y los medios digitales para la comunicación del proceso proyectual, identificando el o los lenguajes más apropiados para comunicar el proceso de diseño.
- *Promover* el pensamiento gráfico y visual para mostrar los valores-idea de manera atractiva.
- *Recurrir* a la emoción y al llamado de atención a la hora de comunicar nuestras ideas.
- *Innovar* la comunicación del proyecto arquitectónico, con experiencias audiovisuales envolventes e inmersivas.
- *Experimentar* con los últimos formatos y técnicas audiovisuales para comunicar experiencias narrativas.
- *Utilizar* conscientemente los contenidos adquiridos por los estudiantes como instrumentos de comunicación de los proyectos propios y fortalecer la preparación del proyecto final de carrera (PFC).

2.2 CONTENIDOS

2.2.1 METODOLOGÍA

El enfoque metodológico de la propuesta se basa en los siguientes aspectos:

- **El proceso creativo:**

La creatividad entendida como parte fundamental e indisoluble de todo proceso de diseño y comunicación, que permita personalizar el camino creativo proporcionando experiencias memorables al alcance de todos los estudiantes de la asignatura.

- **Los recursos gráficos y digitales:**

La propuesta apunta al reconocimiento intuitivo de los recursos más apropiados para mostrar las ideas.

Se abordan los programas de diseño asistido desde los más tradicionales hasta los de vanguardia (Autocad, Sketchup, BIM) 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.

- **La simultaneidad de los diferentes lenguajes para la comunicación de la arquitectura:**

Desde la propuesta se intenta indagar sobre los diferentes lenguajes a la hora de representar y comunicar arquitectura, incorporando nuevos contenidos, que tienen a la tecnología como herramienta.

Se apela a la simultaneidad de los lenguajes a los efectos de lograr un "sin límite" de posibilidades en cada etapa del proceso de diseño y comunicación.

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.

Al abordar la cuestión de la expresión oral consideramos fundamental la comunicación de nuestras ideas y convicciones; al exponerlas y exponernos ante los demás. Es primordial, como parte de la formación integral de los futuros arquitectos, contar con herramientas para afrontar distintas situaciones, frente a un jurado, a un futuro cliente, un constructor, un inversor entre otros; existen muchos criterios y formas de expresión para guiar y atraer la atención de quien recibe el mensaje.

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.

2.2.2 IMPLEMENTACIÓN

La estructura de la asignatura es un **proceso abierto** planificado en módulos.

La implementación de los contenidos se estructuran en: Etapa de Preproducción, Etapa de Producción, Etapa de Posproducción Y Socialización.

Su desarrollo atravesará varias instancias, partirá de la IDEA con una estructura narrativa que permita lograr un guión gráfico de lo que se quiere comunicar, teniendo en cuenta las siguientes preguntas disparadoras:

¿para qué comunicamos arquitectura? ¿a quien le comunicamos arquitectura?
¿Es un documental, una pieza comercial, de reflexión, de difusión?

Para llevarlo a cabo recurriremos a técnicas avanzadas de comunicación de arquitectura como son los audiovisuales, 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.

2.2.3

MÓDULO 1: ETAPA DE PREPRODUCCIÓN

Idea | Estructura narrativa | Guión gráfico | Modos de ver
Localización | Dirección de Arte | Lenguaje | Estilos de comunicación
Fotografía | Diferentes miradas
Tipos de visualización | 360°
Producción gráfica digital | Programas digitales
Soportes gráficos | Oculus Quest

MÓDULO 2: ETAPA DE PRODUCCIÓN

Material gráfico digital | Herramientas digitales
Material fotográfico y video
Bibliotecas de sonido | Música

MÓDULO 3: ETAPA DE POSTPRODUCCIÓN

Montaje | Etalonaje | Transiciones | Textos
Efectos especiales | Sonido
Exportación
Socialización: Redes sociales (Youtube, Vimeo, Instagram, otros)
Diseño editorial | Plataformas varias
Discurso de las ideas
CIERRE | EXPOSICIÓN

2.3 MODALIDAD DE ENSEÑANZA

La modalidad de enseñanza es del tipo TALLER y como docentes responsables de la propuesta participaremos de todas las clases como disparadoras de contenido y/ o moderando a los especialistas invitados con el objeto de profundizar la vinculación con el tema eje de la asignatura electiva, generando debates, teóricas, trabajos prácticos, correcciones, etc.

La misma contará con dos instancias:

- **Instancia teórica**, una introducción y desarrollo de los contenidos de cada módulo, con la participación de un especialista a cargo quien hará uso de los diferentes recursos de exposición, proyección o charla.
- **Instancia práctica**, la actividad se completará con tareas que formarán parte del proceso de la materia con un Trabajo Avanzado de Comunicación de la Arquitectura (TACA), como culminación del proceso de enseñanza-aprendizaje de TAC@.

2.4 MODALIDAD DE EVALUACIÓN

Las evaluaciones responderán a las siguientes modalidades:

- **Evaluaciones parciales** mediante 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 Avanzado de Comunicación de Arquitectura (TACA).

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, Preproducción, Producción, Postproducción y Socialización.
- Entrega del Trabajo Avanzado de Comunicación de Arquitectura, de carácter grupal con exposición oral al finalizar la asignatura, el cual será evaluado numéricamente e individualmente.
- Cumplir con el porcentaje de asistencia reglamentaria (80%).

2.5 BIBLIOGRAFÍA

2.5.1 Bibliografía básica

PALAASMA, JUHANNI.: "Los ojos de la piel". Editorial G. Gili. 2015

BURATTI, PABLO.: "Story Boarding Almodovar". Editorial Dolemn 2021

HART, JOHN; "La técnica del storyboard. Guion grafico para cine y animación"; IORTV, Madrid, 2001

PALAASMA, JUHANNI.: "La mano que piensa". Editorial G. Gili. 2012

UP, Universidad de Palermo, Facultad de Arquitectura. "Seminario de Fotografía de Arquitectura y Espacio Urbano". Alejandro Leveratto. 2012.

- DELEUZE, GILES. *La Imagen Tiempo*. Ed. Paidós, Buenos Aires, 2005.
- BJARKE INGELS. "Yes is More". Taschen. 2013
- IGLESIAS GUILLARD, JORGE. "Apuntes de viaje". Facultad de Arquitectura y Urbanismo de Chile. 2010
- G. SCHARWAECHTER. "Perspectiva para arquitectos". Ed.GG. 1969.
- SOLER, OSCAR. "Del dibujo a la arquitectura". FADU. 2002
- BELLUCCI, ALBERTO. "Viajes dibujados", Tiago Biavez, 2002.
- ROCA, MIGUEL ANGEL. "Dibujos". Teilhard, 2002.
- BARTHES, ROLAND. "La cámara lucida". Ed. Paidós.
- MINOND, E: "Flaneur". Editorial H Kliczkowski. Bs As. 2009.
- CULLEN, G.: "El paisaje urbano. Tratado de estética urbanística". Editorial Blume. Barcelona. 1971.
- BORGHINI, S., MINOND, E., VEGA, V.: "Perspectivas". Ed. Espacio. Buenos Aires. 1979.
- DOCCI y CHIAVONI. "Saber leer la arquitectura", Traducción Carbonari. Ed. Edulp, La Plata, 2019.

2.5.2 Bibliografía Específica

- AAVV: "Disegnar. Idee e immagini". Rivista semestral del Dipartimento di Rappresentazioni e Rilievo. Università degli Studi di Roma "La Sapienza". Roma.
- ECHEVERRIA, RAFAEL. "Ontología del Lenguaje". Ed. Granica. 1994.
- GOLEMAN, DANIEL. "La inteligencia emocional". Ed. Zeta. 1999.
- DE ANDRES, VERONICA Y ANDRES, FLORENCIA. "Confianza total". Ed. Planeta.
- CARRION LOPEZ, SALVADOR. "La nueva técnica para el cambio y el éxito".
- Guiones originales de películas:
<https://www.scripts.com/> y <http://www.dailyscript.com/>
 The Purpose Of Storyboarding: <https://www.youtube.com/watch?v=BSOJiSUI0z8>
 J. W. Rinzler, Star Wars Storyboards: The Original Trilogy

ETAPA DE PREPRODUCCIÓN				ETAPA DE PRODUCCIÓN				ETAPA DE POSTPRODUCCIÓN			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Idea Guión gráfico Estructura narrativa Modos de VER Dirección de Arte Lenguaje Estilo	Fotografía Diversas miradas de Fotografía de Arquitectura	Tipos de Visualización 360° Esférica Cúbica Conceptos Teóricos y Prácticos	Programas digitales Soportes Visualización Realidad Virtual Inmersiva Oculus Quest Dron	Herramientas Digitales Manejo tableta gráfica Recursos	Sonido Música Criterio de selección Segun mensaje	Fotografía y Video Material Gráfico Digital Organización y selección de la información	Montaje Etalonaje Sonido Proceso de edición Exportación	Socialización Redes Diseño editorial Diversos formatos según destino	Relato Discurso de las Ideas Herramientas Recursos Charla TED	Trabajo Taller Puesta en común Corrección de producción Ajustes	Entrega Exposición Trabajo Avanzado de Comunicación Arquitectónica Reflexión Cierre
Tania Zuccari Analia Jara	Ana Centeno Luis Barandiarán	Lucas Oliviero Antonio Araujo	Ariel Badr	Ariel Badr Yael Lopumbo	Tania Zuccari Analia Jara	Tania Zuccari Analia Jara Ana Centeno	Tania Zuccari Analia Jara	Carolina Bottega	Marcela Musso	Tania Zuccari Analia Jara Renata Pinedo	Estudiantes

3- FICHA PROGRAMA (ANEXO 2)**4- CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES****MÓDULO 1: ETAPA DE PREPRODUCCIÓN**

Clase 1: Presentación de la asignatura. Introducción temática de la Idea. Estructura narrativa. Guión gráfico. Modos de ver. Dirección de arte. Lenguaje y estilo. Armado de grupos (2/3 alumnos).

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

Clase 2: Teoría de la técnica de Fotografía. Diferentes miradas de la "Fotografía de Arquitectura".

A cargo de Arq. Ana Centeno y Arq. Luis Barandiaran.

Clase 3: Tipos de visualización. Teoría de registro panorámico 360° (Cúbico y Esférico). Visualización interactiva y corporal.

A cargo de Dr. Arq. Lucas Fabian Olivero y Dr. Fis. Antonio Bandeira Araujo.

Clase 4: Teoría sobre producción gráfico digital, programas digitales. Soportes y aplicaciones. Práctica de visualización realidad virtual inmersiva Oculus Quest, dron, entre otros. A cargo de Ing/Arq. Ariel Badr.

MÓDULO 2: ETAPA DE PRODUCCIÓN

Clase 5: Herramientas digitales, conceptos teóricos básicos para su ejecución.

Manejo de tableta gráfica. Recursos digitales de producción.

A cargo de Ing/Arq. Ariel Badr y Yael Lopumo.

Clase 6: Introducción al sonido y música en audiovisuales. Soportes y aplicaciones para la personalización sonora. Criterio de selección según el tipo o estilo de de la propuesta.

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

Clase 7: Trabajo en taller de material gráfico-digital, fotografía y video. Organización de la información. Criterio de selección según mensaje y destino de la producción.

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

Clase 8: 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. Ariel Badr, Analia Jara y Arq. Tania Zuccari.

MÓDULO 3: ETAPA DE POSTPRODUCCION

Clase 9: Socialización en redes. Diseño editorial, entre otros.

Diversos formatos según destino.

A cargo de Arq. Carolina Bottega

Clase 10: Discurso de las Ideas. Herramientas de oratoria. Recursos

Charlas TED.

A cargo de Arq. Marcela Musso.

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

Corrección. Ajustes. Preentrega.

Clase 12: Entrega y exposición final del Trabajo Avanzado de Comunicación Arquitectónica (TACA).

4- 2- TRABAJO AVANZADO DE COMUNICACIÓN DE ARQUITECTURA |

T A C A

**Objetivos:**

- Acompañar al estudiante en la producción de la comunicación de sus ideas/proyecto de Arquitectura y/o Trabajo de Final de Carrera (TFC).
- Reflexionar y seleccionar sobre 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.

Desarrollo:

El Trabajo Avanzado de Comunicación de Arquitectura (TACA) comenzará el primer día 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 guión gráfico desde el inicio. En las sucesivas clases se irán entregando parcialmente los temas desarrollados en cada etapa (fotografías, material fílmico, etc), teniendo evaluaciones intermedias grupales. A modo de conclusión, como síntesis de lo producido en el curso de la materia electiva TAC@, se solicita la realización de un Trabajo Final, para ello se deberá atender a las diferentes etapas propuestas en el desarrollo de la materia (Etapa de Preproducción, Etapa de Producción, de Postproducción 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 libre, pero la herramienta fundamental para la comunicación de la arquitectura será 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. La musicalización o sonido ambiente lo podrán elegir libremente. El tiempo de duración máximo será de 3 minutos.

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

Modalidad: grupal 2 / 3 estudiantes.

Exposición de Trabajo Avanzado de Comunicación Arquitectónica (TACA) 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.

5- ANTECEDENTES EQUIPO DOCENTE A CARGO

5.1 Currículum Vitae (ANEXO 2)

5.2 Currículum Vitae Abreviado



Esp. 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 hasta la actualidad. 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. Egresada y docente de curso en el Bachillerato de Bellas Artes. Integrante del Laboratorio de Investigación gráfica L'Egraph FAU | UNLP. Participación activa en proyectos de producción artística, congresos, cursos, seminarios y postgrados. Responsable de AEO | TAC, Tecnología, Arquitectura y Comunicación desde el año 2018 hasta la actualidad.

6- ESPECIALISTAS REFERENTES DE CADA DISCIPLINA



Arq. ANA CENTENO

Arquitecta recibida en la Universidad Nacional de La Plata, donde ejerce la docencia en el Área Comunicación y es co-directora del proyecto de extensión "La fotografía como herramienta de comunicación y difusión"

Obtuvo el título de fotógrafa en la Escuela Superior de Fotografía de La Plata y realizó diversos cursos de especialización en Fotografía de Arquitectura, desempeñándose en este ámbito de forma autónoma.

Participó en diversas muestras colectivas, concursos y publicaciones.



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, en la actualidad se encuentra en el último año de la Carrera de Fotógrafo con Vicente Viola. Productor Asociado en un multipremiado largometraje realizado en Barcelona, film del Director Javier Alba, "Quien 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 testeado 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, Squilliaciotti-Jones. Integra el Laboratorio de Experimentación Gráfica Proyectual del Habitar L'égraph. 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.



Dr. Arq. LUCAS FABIÁN OLIVERO

Profesional "Ingenere edile-architetto" en la *Università degli Studi di Salerno*, Italia y de "Arquitecto" en la Universidad Nacional de Córdoba. Doctor de investigación en "Ambiente, Design e Innovazione" por la *Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"* Italia. Como resultado directo de esta investigación, se logró la primera definición sistemática de perspectiva cubica. Beca doctoral, programa *Digital Media Art* dado de forma conjunta entre la *Universidade do Algarve* y la *Universidade Aberta* de Portugal y bajo supervisión de Antonio Araujo. Ambas tesis doctorales se basan en llamadas "técnicas avanzadas de representación". Cuenta con doce publicaciones en congresos internacionales de gráfica y arte digital, cuatro artículos en revistas internacionales, dos capítulos de libros, una cura editorial para el congreso ARTECH 2021 y varios artículos más en elaboración. Lleva también adelante su carrera profesional como artista con el proyecto "Lufo Art".



Dr. Fis. Mat. ANTONIO BANDEIRA ARAUJO

Matemático e ilustrador, licenciado en Física, master en Geometría y doctor en Matemáticas por la Universidad de Lisboa. Tiene formación en dibujo, pintura, ilustración científica (con Pedro Salgado, en el IAO) y anatomía artística (FBAUL). Es profesor adjunto en la Universidad Aberta y Coordinador del Centro de Investigación en Artes y Comunicación (CIAC) en su polo de la Universidad Aberta. Es editor de la sección de Arte y Matemáticas de la Revista de la Sociedad Matemática Europea e ilustrador de la misma revista. Trabaja en nuevos métodos para la generación de perspectivas inmersivas, difundiénolas en las universidades Saint Joseph (Macau, China), Aalto (Finlandia), Para (Brasil) y Caserta (Italia). Ha colaborado como ilustrador o asesor técnico en métodos anamorficos para varios proyectos artísticos y comerciales, incluido un reciente proyecto para Playstation. Programador principal de la película interactiva *Cadavre Exquis*, dirigida por Bruno Silva, y colaboro en una instalación multimedia con Hanspeter Ammann, mostrada simultáneamente en Faro y Bangkok, como parte del proyecto internacional Cultural Adventures. Ha publicado trabajos de ilustración en revistas y libros, destacando las ilustraciones de los libros del poeta Landeg White (Traduciendo a Camoes, Cartas de Portugal). En el campo de la programación gráfica, es autor de varias aplicaciones que implementan sus métodos de dibujo perspectiva esférica, entre ellas el programa de dibujo esférico Eq ASketch 360, cuyos algoritmos fueron adoptados por la aplicación *Sketch 360* de Microsoft. Su trabajo teórico y de programación se nutre de su practica artística, y tiene como objetivo tecnologías que estimulan, más que sustituyen, la práctica del dibujo manual como forma de pensamiento.



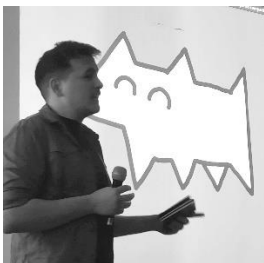
Arq. CAROLINA BOTTEGA

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.



Yael LOPUMO

Creador del personaje Lito en Marte. Estudiante de Arquitectura y Urbanismo FAU | UNLP. Representante de Argentina en Wacom Academy Fest 2022, Escuela de Arte Multimedial Da Vinci. Posee un amplio manejo de las herramientas digitales (tableta gráfica), producción para redes sociales y códigos de comunicación.