



Universidad Nacional de las Artes / Departamento de Artes Visuales

Asignatura: Oficio y Técnicas de las Artes Visuales, Digitalización de Imágenes

Nivel 2 y 3 / TURNO NOCHE

PROGRAMA / ciclo lectivo: 2025

DOCENTE Titular: Lic. MARIANA PAREDES

JTP NIVELES 2 y 3 – TURNO NOCHE: DG MARIA INES CAMPS

EQUIPO:

Adjunta: DG ELIANA LOUREIRO

JTPs: Lic. CARLA FERRARI

Lic. JUAN DOMINGO HERRERA

Ayudante 1º: Lic. GUADALUPE CHAVEZ PARDO

Carácter de la Asignatura: Teórico-Práctica

Régimen de Cursada: Cuatrimestral

Carga Horaria semanal: 6 horas

Modalidad: REMOTA / A DISTANCIA

FUNDAMENTACIÓN

Las tecnologías se han incorporado en el campo de las Artes para crear formas inéditas de expresión, transmisión de conceptos, ideas, emociones y plasmar múltiples realidades actuales, posibles o futuras. Estas herramientas ofrecen nuevas posibilidades, en cuanto permiten abordajes originales en la concepción de la imagen, ya sea recuperando los códigos disciplinarios tradicionales, como desde la hibridación y entrecruzamiento de estos campos, dando lugar a prácticas y configuraciones específicas del arte tecnológico.

Esta materia pertenece al tramo de los OTAV (Oficio y Técnicas de las Artes Visuales) de los planes de estudio del Departamento de Artes Visuales de la UNA. El nivel 2 del OTAV Digitalización de Imágenes, se orienta a introducir al estudiante en la IMAGEN DIGITAL AUDIOVISUAL en 2D, promoviendo la reflexión sobre la construcción de la imagen en el tiempo y la incorporación de recursos de inteligencia artificial con fines creativos. Procura asimismo articular el relato visual con elementos sonoros, textuales, argumentales, etc; a la vez que incorpora recursos transmedia como soporte de exhibición, circulación e interacción.

De manera transversal a los contenidos disciplinarios, se ofrece una unidad didáctica destinada a la perspectiva de género y a la incorporación de contenidos vinculados a la Ley Micaela, incorporando las normativas de la UNA según RES CS 052/19, CS 0068/2022 y CD 251/23. En este punto, se propone la reflexión sobre diversidad sexual, masculinidades y feminismos orientada a identificar desigualdades, asimetrías y formas de violencia que deben ser erradicadas.

La secuenciación de contenidos y actividades propuestas procuran brindar herramientas necesarias para concebir relatos visuales en formato digital, complementar el tránsito de las materias del DAV, así como conocimientos, recursos y posicionamientos éticos específicos del campo de la imagen digital. La modalidad de cursada, a la vez que favorece la internacionalización del currículo, propone dinámicas propias de la virtualización, enriqueciendo y optimizando procesos y resultados.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Proporcionar a lxs estudiantes herramientas digitales que propicien la creación artística para la producción de relatos visuales.
- Comprender y aplicar los principios del relato visual en la creación de narrativas digitales.
- Desarrollar habilidades técnicas en animación 2D utilizando software especializado.
- Explorar y experimentar con formatos tradicionales y no tradicionales de animación y relato visual.
- Fomentar la creatividad y la innovación en la producción de proyectos visuales digitales.
- Promover la reflexión ética sobre el uso de las tecnologías en general y las aplicaciones de Inteligencia Artificial en particular, en la construcción de un perfil profesional creativo y crítico.
- Desarrollar competencias en el trabajo colaborativo y en la gestión de proyectos artísticos digitales.
- Transversalizar las prácticas artísticas disciplinares con contenidos orientados a la perspectiva de género y derechos, atentos a la capacitación para la comunidad de la UNA sobre La Ley Micaela prevista en la Ley N° 27.499, así como en las Resoluciones CS N° 052/19 y CD 251/23.
- Promover la integración académica, con la extensión y la investigación universitarias.

COMPETENCIAS Y HABILIDADES

- **Técnicas de Animación 2D:** Manejo de software como Adobe Animate, After Effects, similares software libre etc.
- **Relato Visual:** Creación de guiones gráficos, storytelling y desarrollo de personajes.
- **Creatividad e Innovación:** Capacidad para experimentar con diferentes estilos y técnicas.
- **Gestión de Proyectos:** Planificación, ejecución y presentación de proyectos digitales.
- **Trabajo Colaborativo:** Habilidades para trabajar en equipo y gestionar tareas compartidas.

*** PARA NIVEL 3 SE SUMAN:**

- **Propuestas interactivas:** Incorporación de soportes y recursos que habiliten la interacción en el relato a elección del usuario (Ej. Web, redes, otros).
- **Relatos inmersivos:** proyectos de recorridos y creación de espacios 360°.

CONTENIDOS:

Módulo 1: Introducción

- Presentación de la materia. Recursos.
- Revisión de herramientas digitales en 2D.
- Introducción al Relato Visual y la Animación 2D: Tipos de Animación. Géneros discursivos. Lenguajes y recursos narrativos.
- Principios del Storytelling, guión gráfico, narrativa.
- Diseño de Personajes y Escenarios
- Proyecto Intermedio: propuesta y evaluación.

Módulo 2: Proyecto Audiovisual

- Metodologías de producción.
- Definición de técnicas, estéticas y procesos.
- Herramientas digitales: Softwares disponibles.
- Práctica en Animación Digital: Herramientas y Software.

Módulo 3: Narrativa Audiovisual

- Práctica en Animación Digital: Herramientas y Software
- Proyecto Intermedio: Desarrollo de un Cortometraje Animado (10 episodios)
- Narrativas transmedias.
- Edición y Postproducción. Formatos de archivo.
- Sonido y Música en la Animación.

Módulo 4: Ley Micaela

- Contenidos propuestos en la Ley 27.499 en materia de género y violencia contra las mujeres y disidencias.
- Los feminismos, los modelos de masculinidad y otras formas de diversidad sexual.
- Transversalidades entre las prácticas artísticas de imagen digital con contenidos orientados a la perspectiva de género y derechos. Relaciones forma-contenido en la producción visual.
- Aportes a la “Capacitación Ley Micaela”. Sistema de equivalencia de puntos. RES CS 052/19, CS 0068/2022 y CD 251/23.

Módulo 5: Integrador

Herramientas Metodológicas para la producción digital:

- Conceptualización metodológica sobre el proceso de producción empleado.
- Sistematización teórico-práctica de las funciones, operatividad y utilidades de la metodología utilizada.
- Graficación y visualización de los procesos desarrollados.
- Materialización de un Proyecto de Obra.

METODOLOGÍA

1. La Cursada se desarrollará bajo la modalidad A DISTANCIA: consiste en encuentros remotos semanales, dentro del horario de la cursada, complementada con actividades asincrónicas. Para esto se ofrecerá un cronograma el primer día de clases y se utilizará la plataforma institucional EVAed. Para las instancias remotas se implementará un sistema de acompañamiento y/o evaluación progresiva de aprendizajes que permita el trabajo con lxs estudiantes y la participación individual, grupal y colaborativa. La tarea se complementará a través del uso de redes sociales, aplicaciones y otros recursos digitales de software abierto.

Actividades de Aprendizaje

- Clases Teóricas y Prácticas: Combinación de teoría y práctica en cada sesión.
- Talleres de Creación: Sesiones prácticas para el desarrollo de proyectos.
- Proyectos Grupales e Individuales: Desarrollo de cortometrajes animados y otros proyectos visuales.
- Foros de Discusión: Espacios virtuales para el intercambio de ideas y feedback.
- Presentaciones y Críticas: Presentación de proyectos y sesiones de crítica constructiva.

2. La Cátedra desarrollará durante la cursada los contenidos temáticos del presente programa, implementando trabajos teóricos y prácticos que permitan conocer y desarrollar el oficio y las técnicas de las gráficas digitales temporalizadas en dos dimensiones. Los estudiantes recibirán al inicio de la cursada una GUIA DE TRABAJOS PRACTICOS que explica las consignas de trabajo, plazos y formatos de entrega. Los estudiantes deberán realizar:
 - a. Todas las entregas de los trabajos prácticos dados
 - b. Abordajes de carácter teórico y evaluaciones
 - c. Participación en las clases remotas
 - d. un trabajo integrador final
3. EXTENSIÓN: La Cátedra se encuentra desarrollando durante el 2025 una publicación de cierre del Proyecto de Extensión Universitaria “Artistas 21” en el marco de la Convocatoria UCT 2022 del Ministerio de Educación de la Nación. Este proyecto contempla el desarrollo y aplicación de contenidos vistos durante la cursada. Lxs estudiantes interesados en este proyecto ver:
<https://asociacionarte21.wixsite.com/artistas21>
<https://asociacionarte21.wixsite.com/patrimonio-lujan>
4. INVESTIGACIÓN: La Cátedra co-dirige el Proyecto de Investigación: *Los fondos antiguos, estrategias para enfrentar las dificultades de conservación*, radicado en nuestro Departamento. Lxs estudiantes interesados podrán participar articulando el espacio académico, con la investigación y la extensión. BECARIXS: Desde 2020 la Cátedra dirige becarixs CIN en el marco de los proyectos de investigación acreditados.

EVALUACIÓN

La presente asignatura se aprueba **con PROMOCION DIRECTA**. Para aprobar la cursada lxs estudiantes deberán asistir a las clases presenciales y virtuales, cumplir con el 80% de asistencia,

participar activamente con sus producciones del acompañamiento y evaluación progresiva de aprendizajes a través de las diferentes consignas de trabajo.

Para quienes obtengan una calificación de cursada entre 7 a 10, PROMOCIONAN LA MATERIA. Para quienes obtengan una calificación de cursada entre 4 a 6, deberán rendir **Examen Final** (ver requisitos del examen final). Los estudiantes que obtengan una calificación de cursada entre 0 a 3, deberán recursar la materia.

La evaluación del alumno se conforma por diferentes calificaciones a saber:

- Proyectos Intermedios: Evaluación de proyectos parciales a lo largo del curso.
- Proyecto Final: Presentación y evaluación de un cortometraje animado.
- Participación en Clases y Foros: Evaluación continua de la participación activa.
- Autoevaluación y Coevaluación: Reflexión sobre el propio trabajo y el de los compañeros.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- El correcto desarrollo conceptual, procedimental y actitudinal de las consignas planteadas.
- El cumplimiento de cada uno de los trabajos solicitados durante la cursada, incluyendo los procesos y resultados parciales y finales. Se desestimarán entregas que no hayan sido supervisadas y cuya evolución no pueda justificarse.
- El cumplimiento de las pautas de trabajo dadas, atendiendo los contenidos, plazos de entrega, formatos y soportes solicitados.
- La capacidad de conceptualización y fundamentación de lo producido.
- El desarrollo autocrítico, aptitudes grupales y colaborativas.
- La realización de actividades optativas.
- La posición ética y creativa ante el uso de recursos tecnológicos en general y de inteligencia artificial en particular.
- La articulación del oficio y la técnica de la imagen digital 2D con contenidos orientados a la perspectiva de género y derechos.

EXAMEN FINAL:

REQUISITOS DEL EXAMEN FINAL:

1. Selección y exposición de un contenido teórico a elección del estudiante, perteneciente al presente programa.
2. Exposición oral sobre el temario del programa, según preguntas del tribunal que integra la mesa de examen final.
3. Presentación de todas las producciones de taller desarrolladas durante la cursada y revisadas según correcciones realizadas por los docentes, en formato digital y analógico (el estudiante proveerá las condiciones de organización y exhibición).
4. Publicación de las producciones en el grupo de Facebook correspondiente a su comisión.
5. Defensa oral conceptual de los proyectos desarrollados, involucrando los conceptos, contenidos y bibliografía de la cursada.

BIBLIOGRAFIA ESPECIFICA

- BLAIR, P (2005) *Cartoon Animation*. USA: Walter Foster Published.
- GROISMAN, A y otros (2004) *Apuntes pixelados*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Nobuco.
- HARLAND ROUSSEAU, D. y PHILLIPS, Benjamin (2013) *Story-boarding Essentials. How to translate your Story to the Screen for Film, TV, and Other Media*. Savannah College of Art and Design.
- HAYES, G (2012) PRADANOS GRIJALVO, E (Traductor) *Cómo escribir una Biblia Transmedia. Una plantilla para productores multiplataforma*.
- SCOLARI, C. (Ed) (2013) *Narrativas Transmedia. Cuanto todos los medios cuentan*. Barcelona, España: Editorial Planeta.
- WILLIAMS, Richard. *Kit de supervivencia del animador. Manual de Métodos, Principios y Fórmulas*. London - New York, Ed. Faber and Faber, s/d.

MATERIALES DE APOYO

- Drive de la Comisión con bibliografía y ejemplos audiovisuales:
https://drive.google.com/drive/folders/1lgDf-Q_rCjkEAFjLYdqMV1ou5741sGI
- Plataforma EVAed-UNA.

Software:

- Adobe Animate
- After Effect
- Otros programas complementarios para la animación 2D.

Recursos en Línea:

- Tutoriales y webinars sobre técnicas de animación.
- Plataformas de colaboración en línea para proyectos grupales.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA

- AUMONT, J (1992) *La Imagen*. Barcelona: Editorial Paidós.

- BONITZER, Pascal (1985) "Desencuadres", En *Cinematógrafo* Nº1, traducción de Mario Levín. Edición original: *Decadrages*, París, Ed. Cahiers du Cinéma, 1985.
- BARTHES, Roland (1986) "El mensaje fotográfico" y "Retórica de la imagen". En *Lo Obvio y lo Obtuso*. Barcelona, Paidós.
- BURCH, Noël (1985) "Cómo se articula el espacio tiempo", en *Praxis del cine*. Madrid: Anagrama.
- FELDMAN, Simón. *Guión Cinematográfico*.
- GIL TEVAR (s/d) Ma. P. *Animación 2D*.
- MUNÁRRIZ, J (2006) *Imagen Digital*. España: Editorial Hermann Blume.

BIBLIOGRAFÍA DE LA CATEDRA:

- Chavez Pardo, G. recop. (2020) *Glosario*. CABA, Argentina: Apunte Cátedra Paredes, DAV-UNA.
- Loureiro, Eliana recop. (2020) *Imagen Digital*. CABA, Argentina: Apunte Cátedra Paredes, DAV-UNA.
- Loureiro, Eliana recop. (2020) *Interpolación*. CABA, Argentina: Apunte Cátedra Paredes, DAV-UNA.
- Loureiro, Eliana recop. (2020) *Pantalla: ¿Cómo me veo?*. CABA, Argentina: Apunte de Cátedra Paredes, DAV-UNA.
- Paredes, Mariana (2020) *Sobre la RESOLUCIÓN en las gráficas bitmap*. CABA, Argentina: Apunte Cátedra Paredes, DAV-UNA.
- Paredes, Mariana (2013) *Modos de Color*. CABA, Argentina: Apunte Cátedra Paredes, DAV-UNA.

Disponibles en: www.catedraparedes.wix.com/otav

BIBLIOGRAFÍA VINCULADA A LA LEY MICAELA:

- Capacitación Ley Micaela: RES CS 052/19, CS 0068/2022 y CD 251/23.
- Geat, A. (2011) Mujer, cuerpo y representación en las artes visuales: Abordaje de poéticas contemporáneas desde una perspectiva de género. En *II Jornadas del Centro Interdisciplinario de Investigaciones en Género. En Memoria Académica*. http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.4928/ev.4928.pdf
- UNA (2023) *Guía para el Uso de Lenguaje Inclusivo de la UNA*. Secretaría de Igualdad, Derechos y Diversidad del Rectorado
- Leyes (2021) Ley Micaela. Editorial del Congreso de la Nación Argentina.
- Giunta, A. (2018) Cap. 1: Arte, Feminismo y Políticas de Representación. En *Feminismo y Arte Latinoamericano: historias de artistas que emanciparon el cuerpo*. Siglo XXI Editores. <https://drive.google.com/file/d/1jyAXAanspBCW537bir-75jIDbtTP4hR2/view?usp=sharing>

- Gobierno PBA (s/d) *Los mandatos de masculinidad como factor de riesgo*. Ministerio de las Mujeres, políticas de género y diversidad sexual.
- Kimmel, M. (1997): Homofobia, temor, vergüenza y silencio en la identidad masculina, en Valdés, T. y Olavarria, J. (comps.), *Masculinidades. Poder y crisis*, Edición de Mujeres nº 24, Santiago de Chile, ISIS Internacional-FLACSO Chile.
- Morgade, G. (coord.) (2016) *Educación Sexual Integral Con Perspectiva de Género*. Homo Sapiens Ediciones. www.drive.google.com/file/d/1jqp0BrXn48pEBrF4CLYJHSksIrF64-CA/view?usp=sharing

OTRA BIBLIOGRAFÍA SOBRE EDUCACION SUPERIOR, TIC E INTERNACIONALIZACIÓN DEL CURRÍCULO:

- BENEITONE, P. (2022) Internacionalización del currículo en las universidades argentinas. En Revista *Integración y Conocimiento*, N° 11, Vol 1. Edita Núcleo de Estudios e Investigaciones en Educación Superior del Mercosur.
- GACEL-ÁVILA, J. (2022) Internacionalización inclusiva en América Latina y el Caribe. Desafíos y factibilidad. En Revista *Educación Superior y Sociedad*, Vol. 34, N° 1, pp. 401-421. Universidad de Guadalajara.
- LIBEDINSKY, M (2016) *La innovación educativa en la era digital*. Editorial Paidós.
- PICO, M.L. y RODRIGUEZ, C. (2011) *Trabajos colaborativos: serie estrategias en el aula en el modelo 1 a 1*. Educ.ar S.E.
- MAGADÁN, C. (2012), *Enseñar y aprender con TIC*. Especialización docente de nivel superior en educación y TIC. Ministerio de Educación de la Nación.
- PALERMO, A.; CARRANZA, F. y MADDONNI, A. (2016). *Propuesta educativa con TIC: Enseñar con TIC Artes visuales I*. Especialización docente de nivel superior en educación y TIC. Ministerio de Educación de la Nación.



Lic. Mariana Paredes

Titular OTAV Digitalización de Imágenes I a III