INSTITUTO SUPERIOR PORTEÑO A-80

**Programa de Educación Tecnológica**

**1er año y 2do año– 2024**

Profesora Daniela Catalano

**Fundamentación**

La tecnología es un concepto amplio que abarca un conjunto de técnicas, conocimientos y procesos, que sirven para el diseño y construcción de objetos destinados a satisfacer las necesidades humanas. La tecnología también puede ser entendida como el lenguaje propio de una ciencia o de un arte. Por lo tanto la tecnología permite la apertura al conocimiento artístico y cultural**.**Para ello se buscará propiciar situaciones y espacios en el que los alumnos participen activamente en el diseño, desarrollo y gestión de proyectos relacionados con los medios audiovisuales. Nos valdremos de las TICS, para fomentar y compartir diferentes procesos creativos; de manera que la tecnología sea traducida en un resultado colectivo de formato audiovisual. Consideramos a la Animación edición de videos y otras herramientas de inteligencia artificial, como un aporte para la enseñanza. Exploraremos las relaciones entre tecnología, conocimiento científico y técnica al mismo tiempo que reflexionaremos sobre los productos tecnológicos. Entenderemos al Diseño Gráfico como una de las disciplinas que posibilitan la comunicación y la comercialización de los productos tecnológicos que la sociedad elabora. Nos proponemos, a partir de reflexionar sobre los principales elementos que lo componen, generar una educación de la sensibilidad que posibilite la utilización y valoración de las producciones que se crean a través de la acción de diseñar. En el Segundo Ciclo trabajaremos con El documental, para fomentar y compartir diferentes procesos creativos; de manera que la tecnología sea traducida en un resultado colectivo de formato audiovisual. Indagaremos en los orígenes de la imagen en movimiento -el cine-  teniendo en cuenta la relación que existió desde sus inicios con la invención de la fotografía.

**Propósitos y objetivos**

•                  Que los alumnos puedan entender y poner a la tecnología al servicio del arte como una forma de conocimiento, expresión y comunicación de emociones, ideas y sentimientos.

•                  Experimentar, trabajar y desarrollar las capacidades creativas a partir de distintos dispositivos tecnológicos.

•                  Que los alumnos puedan indagar en el lenguaje del diseño gráfico entendiéndolo como una disciplina que tiene como fin  la comunicación.

•                  Que el alumno pueda adquirir elementos formales del lenguaje audiovisual, explorando la técnica de la edición de videos para elaborar una producción grupal.

•                  Que los alumnos  valoren y respeten las producciones propias, ajenas y del entorno cultural.

•                  Que los alumnos logren valorar a la tecnología como parte inherente al hombre desde su origen y en todas las culturas..

•                  Explorar, investigar y desarrollar un vídeo de corte documental sobre un tema elegido

• Investigar y reflexionar sobre los orígenes de la técnica que posibilitaron el lenguaje audiovisual tal como lo conocemos hoy en día.

**Primer Año:**

**Contenidos:**

**Undidad I**

**Ciencia, tecnología y técnica.**

Definición de Tecnología. Relaciones entre Conocimiento Científico, Tecnología y Técnica. Productos tecnológicos: bienes y servicios. Aspectos positivos y negativos de la Tecnología. Concepto de necesidad: necesidades vitales y no vitales. Bienes y Servicios. Etapas de la Tecnología. Tipos de tecnologías. Tecnologías blandas y duras. Tecnologías de punta. Tecnologías Sustentables.

**Unidad II**

**Las Artes y la tecnología.**

Su evolución a través de las civilizaciones: Prehistoria e Historia. Edad de piedra bronce y hierro. Grecia y Roma. Renacimiento con Leonardo da Vinci como visionario (inventos) y Miguel Ángel Buonarroti. Civilizaciones Precolombinas y sus adelantos tecnológicos.

**Unidad III**

**El Diseño Gráfico.**

Definición. Diferencia entre el diseño gráfico e industrial. Sistema de comunicación. Elementos, emisor, receptor y mensaje. Los elementos del Afiche publicitario. Clasificación de tipografías. Logotipo, isotipo, isologo, imagotipo y slogan: su función. Relación entre el texto y la imagen. El impacto del color en la imagen publicitaria. Henri de Toulouse-Lautrec como antecedente del afiche publicitario.

**Unidad IV**.

**La Fotografía. Principales Componentes.**

Definición, orígenes y usos. Principales componentes: obturador, objetivo, lente, diafragma, visor. La cámara obscura en la antigüedad y sus usos: entender a la fotografía como una forma moderna de cámara oscura que permite fijar las imágenes a partir de soluciones químicas. Elementos del Lenguaje Fotográfico. Encuadre y composición fotográfica. Elementos del lenguaje visual fotográfico: punto, línea, plano, color, perspectiva, texturas, luz y sombras. Pesos visuales. Armonía Visual. Leyes de Composición fotográfica.

**Unidad V**

**La Cámara Oscura.**

Usos de la cámara oscura en la Antigüedad. Funcionamiento. Imagen invertida. Entender a la fotografía como una cámara oscura. Nicephoro Niepce y la primer fotografía.

**Unidad VI**

**Orígenes de la Imagen en Movimiento.**

Orígenes de la imagen en movimiento.

Pintura rupestre, sombras chinescas, Teatro de Sombras.  Antecedentes: Linterna Mágica. Taumatropo y Zootropo y Praxinoscopio.

**Segundo Año:**

**Unidad I**

**Ciencia, Tecnología y Técnica.**

Definición de Tecnología. Relaciones entre Conocimiento Científico, Tecnología y Técnica. Productos tecnológicos: bienes y servicios. Concepto de necesidad: necesidades vitales y no vitales. Bienes y Servicios. Etapas de la Tecnología. Tipos de tecnologías. Tecnologías blandas y duras. Tecnologías de punta. Tecnologías Sustentables.

Repaso de línea de tiempo de los períodos de la prehistoria y de la historia.

**Unidad II**

**Afiche publicitario.**

Creación de Afiche. Elaboración de Afiche Publicitario individual en el contexto de Campaña publicitaria a favor de una causa que proteja derechos o temas en las que estén en juego un valor humano, ambiental, religioso etc. La contra publicidad entendida como una crítica de la publicidad realizada mediante la alteración de los contenidos de sus mensajes. Reflexiones en torno a la imagen y a su edición.

**Unidad III**

**Imágenes en movimiento.**

Repaso del concepto de fotografía y su evolución en el tiempo. Arte cinético: movimiento virtual y real. Movimiento secuencial y estrogoscópico. Escultura aire y movimiento: los móviles. De la fotografía al cine. La evolución de los artefactos de filmación y proyección. Historia del cine.Diferencias entre el cine, el documental y los cortos. Charlas Ted y Tedx. Podcast.

**Unidad IV**

**Antecedentes del Cinematógrafo**.

El Praxinoscopio (repaso) y el Phenakitiscopio como antecedentes del cinematógrafo. Juguetes ópticos. Usos. Orígenes. Componentes y funciones. Principio retiniano de conservación de la imagen. Creación de Juguete Óptico a elección del alumno.

**Unidad V**

**El Lenguaje Audiovisual.**

El encuadre entendido como marco, una ventana ilusoria que recorta, el plano: definición. Plano general, plano medio, primer plano, y plano detalle.  La iluminación y la sonorización. La posición y el movimiento de la cámara.

**Unidad VI**

**Etapas de la Producción Audiovisual.**

Creación grupal de un corto de animación. La Pre-producción: creación del guion, aquello que se quiere contar. Planificación de escenas. Inicio, Nudo, Desenlace. Creación de personajes y escenografías. Ambientación.

**Unidad VII**

**La Producción Audiovisual.**Las fases de la Producción Audiovisal: preproducción, producción y post-producción. La pre-producción: los alumnos deberán trabajar en forma individual en la realización de una pieza audiovisual con una temática de su elección. Aplicarán los conceptos trabajados en el año anterior: encuadre, plano, movimientos de cámara, iluminación, tiempo, duración, secuenciación.

**Estrategias**

* Explicación y análisis desde el abordaje teórico
* Ejemplificación con imágenes (análisis de obra)
* Proceso de trabajo  en donde se desarrolle el análisis teórico en el trabajo práctico
* Visita a muestras/exposiciones.

**Evaluación y recursos**

La evaluación es un proceso continuo. Se evaluará el proceso de aprendizaje del alumno y su capacidad para crear grupal e individualmente. Se considerarán como mínimo dos evaluaciones por trimestre.

* Contemplar la evaluación de distintos tipos de aprendizaje (conocimientos, procedimientos, habilidades, actitudes, etcétera).
* Contemplar la evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos.
* Incluir situaciones de evaluación de inicio, formativa y final.
* Promover la utilización de diversas propuestas de evaluación (entrega de carpeta completa, pruebas escritas y orales, pruebas de desempeño, producciones, análisis de obras de arte, trabajos prácticos de investigación).
* Participación en clase.Entrega de tareas en tiempo y forma. El compromiso a la hora de traer los materiales correspondientes para cada trabajo.

**Bibliografìa Obligatoria:**

-Selección de textos elaborados por el profesor.

-Apuntes elaborados por el profesor para la asignatura.

**Bibliografía complementaria:**

-Plástica en red. Autores: Ema Brandt, Patricia Berdichevsky, Laura Bianchi, Mariana Spravkin. A Z editora.

-Antropología cultural.

-Muy historia. Biografías: Leonardo, vida y obra de un genio.