



MENDOZA, 17 de noviembre de 2025

VISTO:

El expediente electrónico N° 34671/25 caratulado: "*Proceso de digitalización y complemento tecnológico/virtual para los espacios curriculares de Dibujo Cerámico I*".

CONSIDERANDO:

Que el Área de Virtualidad conjuntamente con la profesora titular de la asignatura *Dibujo I*, Lic. Laura Beatriz MAVERS, elevan propuesta formativa en Software denominada "**Proceso de digitalización y complemento tecnológico/virtual para los espacios curriculares de Dibujo I**" destinado a fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje mediados por tecnologías en los espacios curriculares de "*Dibujo Cerámico I*".

Que este proyecto surge de la necesidad de adaptar la formación artística a un entorno tecnológico en constante evolución, promoviendo la integración de saberes y herramientas digitales en el proceso creativo cerámico.

Que, la propuesta posee como objetivo general la integración de herramientas de dibujo digital y modelado 3D con inteligencia artificial en el proceso creativo del dibujo cerámico, para desarrollar propuestas proyectuales innovadoras desde la bidimensión del boceto hasta el prototipo virtual tridimensional.

Por ello, atento a lo aconsejado por la Comisión de Enseñanza y a lo aconsejado por el Cuerpo en sesión plenaria del día 21 de octubre de 2025,

EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
RESUELVE:

ARTÍCULO 1º.- Autorizar la propuesta formativa en Software denominada "**Proceso de digitalización y complemento tecnológico/virtual para los espacios curriculares de Dibujo I**", que estará coordinado por el Área de Virtualidad conjuntamente con la profesora titular de la asignatura "*Dibujo I*", Lic. Laura Beatriz MAVERS, de acuerdo a las especificaciones detalladas en el Anexo Único de la presente.

ARTÍCULO 2º.- La presente norma se emite en formato digital.

ARTÍCULO 3º.- Comuníquese e insértese en el libro de resoluciones del Consejo Directivo.

RESOLUCIÓN N° 290


LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUIYO


DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO



ANEXO ÚNICO

Proceso de digitalización y complemento tecnológico/virtual para los espacios curriculares de Dibujo I

Articulación entel espacio curricular de Dibujo I y el Laboratorio Software y Prompting.

El presente proyecto surge de la necesidad de adaptar la formación artística a un entorno tecnológico en constante evolución, promoviendo la integración de saberes y herramientas digitales en el proceso creativo cerámico. La propuesta se enmarca en el espacio curricular de Dibujo I para la Licenciatura en Cerámica Artística, la Licenciatura en Cerámica Industrial y el Profesorado de Grado Universitario en Cerámica Artística a cargo de la profesora Lic. D.G. Laura Beatriz MAVERS.

La práctica del dibujo contemporáneo ha trascendido su función tradicional para convertirse en una estrategia conceptual y proyectual que estructura la producción plástica e industrial. En este contexto, la incorporación de herramientas digitales transforma la manera de dibujar, permitiendo nuevas formas de visualización, experimentación y aplicabilidad.

Este proyecto se sitúa en la transición del dibujo objetivo a la interpretación personal, específicamente al finalizar el Eje 2 y durante el desarrollo del Eje 3 del programa. El objetivo es llevar el dibujo cerámico, concebido manualmente, al plano tecnológico. Se busca que los estudiantes integren las técnicas de dibujo tradicionales con herramientas digitales, enriqueciendo su práctica artística y desarrollando competencias tecnológicas esenciales para la producción contemporánea.

La articulación propuesta no solo amplía el repertorio de herramientas creativas, sino que también fomenta un diálogo entre la expresión gestual del trazo analógico y las posibilidades ilimitadas del formato digital. Se inicia con la vectorización de bocetos manuales y se profundiza con la experimentación en Adobe Illustrator, para culminar en una fase de prototipado 3D de modelado cerámico asistido por herramientas de inteligencia artificial, preparando a los estudiantes para los nuevos paradigmas de la producción artística.

Destinatarios/as del proyecto

Estudiantes de primer año de las carreras de Licenciatura en Cerámica Industrial. Licenciatura en Cerámica Artística. Profesorado de grado Universitario en Cerámica Artística.

Objetivos e indicadores de logro

Objetivo General:

Integrar herramientas de dibujo digital y modelado 3D con inteligencia artificial en el proceso creativo del dibujo cerámico, para desarrollar propuestas proyectuales innovadoras desde la bidimensión del boceto hasta el prototipo virtual tridimensional.

Objetivos Específicos:

- Transferir el lenguaje del dibujo analógico al medio digital:
Indicador de logro: El estudiante digitaliza y vectoriza sus bocetos personales utilizando Adobe Illustrator, manteniendo la intención expresiva del trazo original.

Resol. N° 290



LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUIYO



DRA. LAURA VIVIANA DRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO



Anexo Único-Hoja 2

- Experimentar con herramientas digitales para la creación de diseños cerámicos:
Indicador de logro: El estudiante utiliza Adobe Illustrator y tabletas gráficas Wacom para explorar variaciones de forma, color y textura, generando patrones y motivos aplicables a superficies cerámicas.
- Aplicar conceptos de diseño y composición en la creación de un prototipo 3D:
Indicador de logro: El estudiante utiliza software de modelado 3D asistido por inteligencia artificial para generar un prototipo virtual de una pieza cerámica, aplicando los diseños vectoriales previamente creados.
- Desarrollar competencias en el uso de tecnologías emergentes para la producción artística:
Indicador de logro: El estudiante demuestra un manejo funcional de las herramientas de software y hardware propuestas, documentando su proceso de experimentación y los resultados obtenidos.

Resultados esperados

Al finalizar este proyecto de articulación, se espera que cada estudiante haya producido:

- Un portfolio digital que documente el proceso creativo, desde los bocetos analógicos iniciales hasta las exploraciones digitales.
- Una serie de imágenes vectoriales originales (patrones, guardas o motivos) desarrolladas en Adobe Illustrator, listas para su aplicación en proyectos cerámicos.
- Un mockup o maqueta digital que visualice la aplicación de los diseños vectoriales sobre una superficie cerámica bidimensional, utilizando las herramientas proyectuales del software.
- Un prototipo 3D de una pieza cerámica modelado con herramientas de inteligencia artificial, que integre los diseños vectoriales creados, sirviendo como modelo conceptual para una futura producción física.

Equipo docente

El desarrollo del proyecto está a cargo de un equipo interdisciplinario que garantiza la correcta articulación entre los campos del dibujo y la tecnología:

- Titular de Cátedra (Dibujo I): Lic. Prof. D.G. Laura Beatriz MAVERS.
- Profesional del Laboratorio de Software y Prompting: Prof. María Beatriz PERLBACH.

Requerimientos tecnológicos

Para la correcta ejecución del proyecto, el Laboratorio de Software y Prompting brindará acceso mediante aula doce a:

- Hardware:
Ordenadores con capacidad para ejecutar software de diseño gráfico.
Tabletas graficadoras Wacom para facilitar la experimentación gestual en el entorno digital.
- Software:
Adobe Illustrator: Para la vectorización de imágenes, diseño de patrones y creación de mockups.
Herramientas de modelado 3D con inteligencia artificial: Microsoft Copilot para la generación de prototipos cerámicos tridimensionales a partir de los diseños desarrollados

Resol. N° 290


LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO


DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Anexo Único-Hoja 3

Contenidos

Los contenidos de este proyecto se basan en los saberes de los Ejes 2 y 3 del programa, ampliando el componente tecnológico:

- Del boceto a la imagen vectorial:
Análisis y síntesis de formas a partir de bocetos manuales.
Técnicas de digitalización y vectorización de imágenes en Adobe Illustrator.
Uso de la línea y el plano en el dibujo vectorial para preservar la expresividad del trazo. Herramientas de dibujo principales.
- Experimentación y creación de diseños digitales:
Exploración de herramientas de Adobe Illustrator para la manipulación de formas, color y textura.
Diseño de patrones, rapports y guardas aplicables a la cerámica.
Uso de tabletas graficadoras Wacom para una experiencia de dibujo digital intuitiva.
- Del diseño 2D al prototipo 3D:
Introducción al modelado 3D asistido por inteligencia artificial, idea y estructura de un prompts (indicación/ Instrucción para la IA).
Aplicación de los diseños vectoriales sobre superficies tridimensionales virtuales, procesos de iteración.
Creación de un mockup y prototipo final de una pieza cerámica (plato, cuenco, objeto artístico) mediante prompts (indicaciones).
Visualización y análisis conceptual de la obra proyectada.

Metodología

El taller fusiona el dibujo analógico con el digital, comenzando con la creación de imágenes a partir del estudio de objetos. Los estudiantes realizan bocetos utilizando técnicas tradicionales como lápiz y carbonilla para analizar la forma, el color y la estructura del objeto elegido. Posteriormente, estas representaciones se simplifican en una imagen esquemática que captura la esencia del objeto, explorando conceptos de abstracción y síntesis. Esta fase inicial concluye con una creación personal y original que luego se traslada al entorno digital. Una vez digitalizados, los diseños se vectorizan y se utilizan para desarrollar patrones y rapports, finalizando con la creación de mockups que simulan su aplicación en productos cerámicos.

La secuencia didáctica se estructura en cinco encuentros presenciales que guían al estudiante progresivamente. El primer encuentro se centra en la observación y el análisis de las formas mediante el dibujo analógico. El segundo introduce a los participantes en la digitalización y vectorización básica con Adobe Illustrator. Durante el tercer encuentro, se explora la aplicación de color y el análisis de la forma en el entorno digital. El cuarto encuentro está dedicado a la creación de patrones y rapports para superficies cerámicas. Finalmente, en el quinto encuentro, los estudiantes desarrollan los mockups, preparan sus archivos para la impresión y presentan sus proyectos finales, integrando así todo el proceso de aprendizaje.

Evaluación

La evaluación del taller se alinea con la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) al centrarse tanto en el proceso como en el resultado final, utilizando un enfoque de evaluación continua y multifacética. Se valora el progreso del estudiante a lo largo de todo el proyecto, exigiendo una asistencia del 80% a los encuentros y la aprobación de las distintas fases clave: el dibujo analógico inicial, el diseño digital, y el mockup final.

Resol. N° 290



Anexo Único-Hoja 4

La evaluación del resultado no solo considera la entrega de una impresión final del trabajo sino también el desarrollo de competencias técnicas en herramientas digitales, la creatividad de la propuesta y la aplicabilidad del diseño al campo cerámico. Para garantizar una valoración integral y objetiva, se utilizan instrumentos específicos como rúbricas para cada encuentro, un portafolio digital que documenta el proceso, una presentación oral y una ficha de autoevaluación que fomenta la metacognición del estudiante sobre su propio aprendizaje.

Duración (carga horaria) presencial y virtual

VEINTE (20) horas cátedra presenciales (CINCO (5) encuentros de CUATRO (4) horas)
Asistencia y acompañamiento virtual distribuido en VEINTE (20) horas cátedra asincrónicas

Bibliografía

- Adobe. (s.f.-a). *Formación y tutoriales de Illustrator*. Adobe Learn. Recuperado el 22 de septiembre de 2025, de <https://www.adobe.com/la/learn/illustrator>
- Adobe. (s.f.-b). *Guía del usuario de Illustrator*. Adobe Help Center. Recuperado el 22 de septiembre de 2025, de <https://helpx.adobe.com/la/illustrator/user-guide.html>
- Gómez Molina, J. J. (Coord.). (2006). *Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo*. Ediciones Cátedra.
- Rueda, D., & López López, A. M. (2018). *Ilustración vectorial. Técnicas y proyectos creativos con Illustrator*. Anaya Multimedia.

RESOLUCIÓN Nº 290



LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUIYO



DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO