



Programa DEC I - 2020

1. DATOS GENERALES

GRUPO DE CARRERAS	Artes del Espectáculo		
CARRERA	Diseño Escenográfico		
PLAN DE ESTUDIOS ORD. N°	Ordenanza 11 / 97 CD		
ESPACIO CURRICULAR	Diseño Escenográfico por Computadora I		
RÉGIMEN	Anual	CURSO	Tercero
CARGA HORARIA TOTAL	112 hs.	CARGA HORARIA SEMANAL	3 hs.
FORMATO CURRICULAR	Taller con Práctica supervisada – Aula Virtual		
AÑO ACADÉMICO	2020	CARÁCTER	Obligatorio
CORRELATIVIDADES PARA EL CURSADO	Sistema de Representación, Taller de Escenografía I y Visión I		
CORRELATIVIDADES PARA LA EVALUACIÓN	Taller de Escenografía I y Maquetería		
EQUIPO DE CÁTEDRA	Profesor Titular Francisco Suárez Vié Mail: escenografia840@hotmail.com Mail: arquitectura840@hotmail.com Celular: +54 9 2615690527		
HORARIOS DE CLASE	1º Semestre: Lunes de 15:00 a 18:00hs. 2º Semestre. Viernes de 17:00 a 20:00hs.		
HORARIOS DE CONSULTA	Lunes de 14:00 a 15:00hs. Viernes de 17:00 a 18:00hs.		
MOVILIDAD ESTUDIANTIL	Estudiantes de nuestra Universidad y de otras Universidades pueden Cursar, Rendir y Aprobar este Espacio Curricular		

2. FUNDAMENTACIÓN

La evolución de la tecnología en los últimos años ha producido un avance inimaginable en los procesos de Diseño y Realización Escenográficos. A partir de esto; sólo especialistas altamente capacitados podrán desarrollar sus actividades con la efectividad que las Artes del Espectáculo necesitan. Estos adelantos indican, que únicamente con especialización profesional se pueden dar respuestas a las nuevas exigencias de los procesos productivos de esta actividad. La formación profesional se ve influenciada por muchos factores como la evolución demográfica, las exigencias del mercado laboral, el proceso de apertura del Mundo actual, el entendimiento entre los miembros de grupos de trabajo interdisciplinarios, las comunicaciones interpersonales, propulsado especialmente por el desarrollo de la Ciencia. La Informática forma parte de lo que hoy se conoce como Tecnologías de la Información y de la Comunicación o TIC. Cuando las TIC hacen referencia a las tecnologías que favorecen la comunicación y el intercambio de información en el mundo digital actual; y la Informática centra su objeto de estudio en lo referido al tratamiento de la Información mediante el uso de plataformas digitales, se fusionan de manera



convergente tendientes a lograr formas compatibles
Estas nuevas formas de adquirir la información, organizar el lenguaje, nuevos hábitos de lectura, formas de presentación, han cambiando las exigencias de la profesión y junto con el desarrollo de las comunicaciones multimediales cerradas o en línea forman parte también de la realidad productiva actual.
Desarrollar habilidades para la relación fluida con estos nuevos entornos digitales está íntimamente vinculado al crecimiento personal y el futuro laboral.

3. PROPÓSITOS / COMPETENCIAS

Propósitos Generales:

- 1) Promover un acercamiento paulatino a las herramientas del Diseño Asistido por Computadora (C.A.D.)
- 2) Incentivar el desarrollo de la capacidad de Investigación Intuitiva.
- 3) Proponer la representación y manejo del Espacio Virtual en 2 dimensiones (2D) y 3 dimensiones (3D)

Propósito Específico:

Propiciar el diseño y experimentación de Espacios Escenográficos vinculados con firmeza al entorno digital.

Competencias:

- 1) Compresión de los conocimientos básicos de la Informática. Desarrollo de una metodología de trabajo como usuario de los programas de dibujo pixelar y vectorial.
- 2) Ejercitación y apropiación de los Sistemas Informáticos. Desarrollo de su propio entorno de trabajo.
- 3) Reconocimiento del funcionamiento básico de los programa. Desarrollo formal de los elementos componentes.
- 4) Desarrollar la familiaridad con el Software en 2D y 3D. Comprender el uso de las Herramientas a emplear.
- 5) Interpretación del uso de sistemas de coordenadas y ejes para las transformaciones en el Espacio Escénico.
- 6) Valoración del proceso productivo con datos digitales. Comprender y evaluar la gestión digital en función del producto final.

4. CONTENIDOS

<p>EJE 1: Introducción a la Informática y Software de aplicación</p>	<p>Diferenciación entre Hardware y Software. Elementos generales que componen una PC (Personal Computer), Periféricos. Sistemas Operativos. D.O.S., Windows, Mac O.S., Unix, etc. Software para Diseño Asistido por Computadora. Autocad®, Vectorworks®, Revit®, Archicad®, Sketchup®, Blender® y otros.-Versiones e Interfaz gráfica.</p>
<p>EJE 2: Herramientas de Escritorio</p>	<p>Metáfora del tablero de dibujo. Elementos que componen el escritorio de la PC. La Teoría de Conjunto. Abrir el programa de CAD, salvar un archivo o documento, crear una plantilla, guardar en Trabajos Temporales un trabajo</p>
<p>EJE 3: Elementos que componen un programa de CAD</p>	<p>Menús principales y Submenús, Paleta de Herramientas, Paleta de Restricciones, Paleta de Atributos. Barra de Título, Cuadro de cierre y barras desplazadoras. La importancia del cursor. El mouse como elemento clave para la incorporación de datos gráficos.</p>
<p>EJE 4: Dibujo en 2 (Dos) Dimensiones</p>	<p>Preparación del archivo base, determinación de unidades , escalas y grilla de referencia. Dibujo de rótulos. Introducción de Textos, definición de tipos de fuentes, tamaños y estilos. Combinación de teclas para atajos del</p>



	teclado. Uso de layers, colores y herramientas de dibujo específica para cada tarea. Copiar y pegar objetos ya dibujados, aplicación y usos del cursor inteligente, Redimensionamiento de objetos, inserción de Bloques o Símbolos. Rotación de objetos en planta.
EJE 5: Dibujo en 3 (Tres) Dimensiones	Visualización de la tercera dimensión (x , y , z) Determinación de alturas por layer, ubicación con respecto al plano (z) y altura de extrusión (Δ z) Redimensionamiento de objetos. Generación de volúmenes simples en 3 D. Visualización de Bloques o Símbolos en 3 D. Creación de un layer Link para generación de maqueta electrónica. Ubicación de un observador, distancia y apertura de visión. Generación de Perspectiva Normal. Ubicación de fuente de iluminación. Operaciones de Render sobre objetos en 3 D. Boceto en pantalla del Espacio Escenográfico.
EJE 6: Presentación Multimedia	Preparación de imágenes, sonidos y música a presentar. Retoques de imágenes digitales. Preparación de Vistas principales. Archivos para presentaciones en Internet.

5. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Todas las clases son de carácter teórico-prácticas.

Se utilizarán alternativamente estrategias instructivas y participativas.

Durante todas las clases se realizarán aplicaciones prácticas de lo aprendido.

Las producciones y trabajos prácticos se realizarán a partir de consignas base luego de la explicación teórica y la descripción de las herramientas para resolver cada ejercicio.

Las estrategias de enseñanza y aprendizaje se plantearán con las siguientes características:

- 1) Exploración personal progresiva:** cada alumno deberá experimentar las posibilidades que ofrecen los programas de dibujo vectorial en 2D y 3D.
- 2) Planteo colaborativo:** se favorecerá el intercambio y la colaboración interpersonal entre alumnos durante todo el proceso. Se estimulará compartir las experiencias de Foros, el avance de los trabajos junto con los logros personales.
- 3) Acompañamiento y orientación:** el proceso de aprendizaje de cada alumno será verificado para que luego de la descripción teórico/práctica se sienta guiado para que individual o grupalmente puedan resolver los problemas planteados.
- 4) Aplicación real:** el eje del aprendizaje es la elaboración gradual de imágenes vectoriales que puedan incluirse en presentaciones digitales. Esto se reforzará incorporando estas imágenes a programas de Presentación Audiovisuales
- 5) Reflexión sobre los procesos:** se analizarán los procesos de enseñanza y aprendizaje y las vivencias personales, los puntos de vista sobre los aspectos más significativos del proceso y el significado que les asignan, en forma individual o grupal. Se proponen actividades de Presentaciones Multimediales con la finalización de cada Trabajo Práctico.

6. VIRTUALIDAD

Todo el Contenido del Espacio Curricular es Virtual



La Planificación de Encuentros y consultas están vinculados al Calendario de la FAD-UNCUYO para el Ciclo 2020.

7. PRÁCTICAS SOCIO-EDUCATIVAS

Durante el desarrollo del Curso se realizará una Visita a Instituciones o Entidades donde se realizan Escenografías.

Para el Ciclo Lectivo 2020 se tiene previsto:

- 1) Visita a **SEÑAL U – Unidiversidad** donde se podrá realizar un recorrido por las Instalaciones del Canal de TV y se enfocará la atención en las Escenografías para Televisión.

8. EVALUACIÓN

Criterios de Evaluación	<p>Debido al carácter específicamente práctico del contenido del Espacio Curricular se evaluará la continuidad del desarrollo de las tareas a realizar en la PC.</p> <p>Cada Estudiante luego de acceder a la introducción teórica de cada encuentro deberá desarrollar el ejercicio en su Computadora y luego guardar su propio documento.</p> <p>La incorporación paulatina del lenguaje específico, el desarrollo de confianza y la pérdida del temor frente a cada Software constituyen los pilares para el desarrollo de actividades creativas y de experimentación. Cada ejercicio práctico constituye el contenido mismo del Espacio Curricular por lo que se deberá cumplir con el 100% de los Trabajos Prácticos.</p> <p>Se realizarán 2 (Dos) Trabajos Completos</p> <p>El primero para el conocimiento eficaz del Software y sus posibilidades y el segundo con la incorporación de Diseño, Maqueta y Presentación Final.</p> <p>En el criterio de Evaluación se tendrán en cuenta las siguientes consideraciones:</p> <p>1) Calidad Final de la Presentación: Grado de complejidad de la Composición Espacial Aplicación del Color Luz y Ambientación. Imágenes Digitales y formato de la Presentación Multimedia.</p> <p>2) Manejo técnico informático: Cantidad de herramientas, paletas, menús y recursos utilizados. Seguimiento en la metodología de trabajo por Pasos. Destreza en el manejo del Espacio Escénico. Uso correcto del Hardware y del Software.</p> <p>La participación durante el desarrollo de cada encuentro, el dominio del método de trabajo, el apoyo en equipo y el diseño propiamente del espacio escenográfico también serán evaluados para la conformación de una evaluación continua.</p> <p>La calificación se realiza conforme al cumplimiento de los objetivos generales de la asignatura y con Examen Final.</p> <p>Los alumnos de Intercambio o Vocacionales que cursen sólo uno de los dos semestres y que cumplan con los Objetivos de la Asignatura podrán ser calificados con Examen Final. Para la calificación serán evaluados los items anteriormente mencionados.</p>
--------------------------------	--



	<p>En el sistema de Calificación se tendrá en cuenta la Ordenanza N° 108, del Rectorado, de la UNCuyo. Artículo 4.</p> <p>Sistema de calificación: se regirá por una escala ordinal, de calificación numérica, en la que el mínimo exigible para aprobar equivaldrá al sesenta por ciento (60%). Este porcentaje mínimo se traducirá, en la escala numérica, a un seis (6). Las categorías establecidas refieren a valores numéricos que van de 0 (cero) a diez (10) fijándose la siguiente tabla:</p> <p>No aprobado</p> <table> <tr><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><td>1</td><td>1 a 12%</td></tr> <tr><td>2</td><td>13 a 24%</td></tr> <tr><td>3</td><td>25 a 35%</td></tr> <tr><td>4</td><td>36 a 47%</td></tr> <tr><td>5</td><td>48 a 59%</td></tr> </table> <p>Aprobado</p> <table> <tr><td>6</td><td>60 a 64%</td></tr> <tr><td>7</td><td>65 a 74%</td></tr> <tr><td>8</td><td>75 a 84%</td></tr> <tr><td>9</td><td>85 a 94%</td></tr> <tr><td>10</td><td>95 a 100%</td></tr> </table>	0	0	1	1 a 12%	2	13 a 24%	3	25 a 35%	4	36 a 47%	5	48 a 59%	6	60 a 64%	7	65 a 74%	8	75 a 84%	9	85 a 94%	10	95 a 100%
0	0																						
1	1 a 12%																						
2	13 a 24%																						
3	25 a 35%																						
4	36 a 47%																						
5	48 a 59%																						
6	60 a 64%																						
7	65 a 74%																						
8	75 a 84%																						
9	85 a 94%																						
10	95 a 100%																						
Acreditación	Examen Final																						
Criterios de acreditación	Alumno regular, Alumno no regular, Alumno Libre																						

7. BIBLIOGRAFÍA

1) Bibliografía de aplicación Pedagógica

PRIETO CASTILLO, Daniel (1995) *Educar con Sentido*, Mendoza, Argentina
 CANDAU, Debbie (2002) *Educar para el Futuro*, Mendoza, Argentina

2) Bibliografía de aplicación Software

REDONDO, Jorge (1993) *Guías Visuales –Photoshop*, Buenos Aires, Argentina
 YEBES LOPEZ, Elvira (1997) *Excel 97*, Buenos Aires, Argentina
 BONTA, Pedro M. (1998) *MiniCad-Manual Práctico*, Buenos Aires, Argentina
 GARRIDO, Horacio E. & ARRIOLA, José María (1999) *El libro de MC-Vector Works*, Buenos Aires, Argentina
 VENDITTI, Daniel (2001) *Photoshop 6.0*, Buenos Aires, Argentina
 Guía del Usuario (2204) *Manual Vector Works en Castellano*, Buenos Aires, Argentina

3) Bibliografía de aplicación Escenografía

JAVIER, Francisco (1998) *El Espacio Escénico*, Buenos Aires, Argentina
 SEXE, Nestor (2001) *Diseño.com*, Buenos Aires, Argentina
 CALMET, Héctor (2003) *Escenotecnia Iluminación*, Buenos Aires, Argentina
 BREYER, Gastón (2005) *La Escena presente*, Buenos Aires, Argentina
 GENTILE, M.- DIAZ, R.- FERRARI, P. (2007) *Escenografía Cinematográfica*, Córdoba, Argentina

4) Sitios de Internet

www.anayamultimedia.es (2008) *Guías Prácticas para Usuarios*
www.tectimes.com (2008) *Guías Multimedia*
www.nemetschek.es (2020) *Sitio Oficial VectorWorks*
www.alegsa.com.ar (2020) *Diccionario Informático*