



Programa DEC II - 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 II		
RÉGIMEN	Cuatrimestral	CURSO	Cuarto
CARGA HORARIA TOTAL	42 hs.	CARGA HORARIA SEMANAL	3 hs.
FORMATO CURRICULAR	Taller con Práctica supervisada – Aula Virtual		
AÑO ACADÉMICO	2020	CARÁCTER	Obligatorio
CORRELATIVIDADES PARA EL CURSADO	Diseño Escenográfico por Computadora I		
CORRELATIVIDADES PARA LA EVALUACIÓN	Visión I		
EQUIPO DE CÁTEDRA	Profesor Titular Francisco Suárez Vié Mail: escenografia840@hotmail.com Mail: arquitectura840@hotmail.com Celular: +54 9 261 569 0527		
HORARIOS DE CLASE	1º Semestre: Viernes de 18:00 a 21:00hs.		
HORARIOS DE CONSULTA	Lunes de 14:00 a 15:00hs. Viernes de 16:00 a 17:00hs.		
MOVILIDAD ESTUDIANTIL	Estudiantes de nuestra Universidad y de otras Universidades pueden Cursar, Rendir y Aprobar este Espacio Curricular		

2. FUNDAMENTACIÓN

Tomando como base el cursado de **Diseño Escenográfico por Computadora I** se dan las condiciones de profundizar los conocimientos y aportar los complementos necesarios para la comprensión integral de los procesos del Diseño 3D y sus posibilidades en el contexto laboral. Conforme al desarrollo de un nuevo Trabajo Práctico se propone la continuidad del mismo con la incorporación formal de nuevo Software y nuevas herramientas de presentación orientado al entorno de Animación

3. PROPÓSITOS / COMPETENCIAS

Propósitos Generales:

- 1) Promover la aplicación de las herramientas y metodología del Software de Animación
- 2) Desarrollar el uso de Planilla de Cálculo para Cómputo y Presupuesto
- 3) Poner en práctica la Presentación Multimedia en formato A&V

Propósito Específico:

Propiciar el diseño y experimentación del Espacio Escenográfico vinculados a la Producción Audiovisual



Competencias:

- 1) Incorporar el uso y la correcta configuración del nuevo Software.
- 2) Modelar Objetos y crear la Escena
- 3) Experimentar Espacios en Animaciones
- 4) Estimar un Presupuesto a partir de los Materiales, la Mano de Obra y los Honorarios Profesionales de un Proyecto Escenográfico

4. CONTENIDOS

EJE 1: Introducción a Software de 3D	Versiones e Interfaz gráfica.de Blender ® Configuración, manejo de archivos, creación de objetos, mover, rotar, escalar, Cursor 3D, duplicados e interacciones
EJE 2: Modelado de Objetos	Espacio de Trabajo, modo objeto, modo edición , mallas, visualización, modificadores y objetos de revolución
EJE 3: Organización de la Escena	Jerarquía, colecciones, escena en Blender, Motores de Renders, edición de nodos,
EJE 4: Materiales, Luces y Renderizado	Materiales y Luces, Cámaras, tipos de Renders, generación de Imágenes y generación de Animaciones
EJE 5: Planilla de Cálculo	El formato de celdas. Operaciones matemáticas básicas. Hoja de Cálculo y Archivos. Lista de Materiales, Cómputo métrico y Presupuesto de Materiales, Mano de Obra y Honorarios Profesionales. Planilla base para Lista de Materiales, Cómputo y Presupuesto. Debate referido al Cobro de Honorarios Profesionales.
EJE 6: Presentación Audiovisual	Animación en formato FHD - VR - RA Archivos para presentaciones distintas Plataformas Digitales.

5. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Todas las clases son de carácter teórico-prácticas.

Se utilizarán alternativamente estrategias instructivas y participativa a partir de Videos tutoriales 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 ofrece Blender en el espacio 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 cada video 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 objetos en 3D para animación.

5) Reflexión sobre los procesos: se analizarán los procesos de enseñanza aprendizaje, las vivencias personales y las presentaciones multimedias.

6. VIRTUALIDAD

Todo el Contenido del Espacio Curricular es Virtual

La Planificación de Encuentros y consultas están vinculados al primer Cuatrimestre del 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

<p>Criterios de Evaluación</p>	<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 al video tutorial deberá desarrollar el ejercicio en su Computadora y luego guardar su propio documento. La incorporación paulatina del lenguaje específico, el desarrollo de confianza y la pérdida del temor frente al Software constituyen los pilares para el desarrollo de actividades creativas y de experimentación. Se deberá cumplir con el 100% del único Trabajo Práctico</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 Animación</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.</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 data-bbox="581 842 787 1010"> <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 data-bbox="581 1066 799 1213"> <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 Software

REDONDO, Jorge (1993) *Guías Visuales –Photoshop*, Buenos Aires, Argentina
 YEBES LOPEZ, Elvira (1997) *Excel 97*, Buenos Aires, Argentina
 VENDITTI, Daniel (2001) *Photoshop 6.0*, Buenos Aires, Argentina
 Guía del Usuario (2204) *Manual Vector Works en Castellano*, Buenos Aires, Argentina

2) 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

3) Sitios de Internet

www.blender.org (2020) *Sitio Oficial Blender*
www.blendtuts.es (2020) *Tutorial Multimed*
www.alegsa.com.ar (2020) *Diccionario Informático*