

RHCD-2023-189-E-UNC-DEC#FA - Programa Seminario Electivo

Optativo Herramientas Digitales para la Representación de Espacios Esc

énicos _____ 2

Programa Seminario EO Herramientas digitales LT _____ 4



Universidad Nacional de Córdoba
1983/2023 - 40 AÑOS DE DEMOCRACIA

Resolución H. Consejo Directivo

Número:

Referencia: EX-2023-00179984- -UNC-ME#FA

VISTO

La solicitud de aprobación del Seminario Electivo/Optativo: "Herramientas Digitales para la Representación de Espacios Escénicos", para estudiantes que cursan la Licenciatura en Teatro y que se encuentran cursando el Ciclo de Formación Orientada en Artes Escenotécnicas, a cargo de la Profesora Arq. María Cecilia BERGERO, y

CONSIDERANDO:

Que la Prof. Bergero revista en un cargo de Profesora Asistente con dedicación simple, por concurso, en las cátedras Arquitectura I e Informática de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de nuestra Universidad y se ha desempeñado como Profesora Adscripta en la cátedra Diseño Escenográfico II de la Licenciatura en Teatro, poseyendo una vasta experiencia en producciones, cursos, actividades extensionistas, realizativas e investigativas en torno a la escenografía.

Que desde el Área Escenográfica, hay una preocupación por la necesidad de incorporar herramientas del diseño escenográfico asistido por entornos virtuales: las y los estudiantes manifiestan la necesidad de poder contar con el dictado de este seminario para perfeccionar el manejo de la herramienta que en muchos casos se hace de manera autodidacta, y en el dictado de las asignaturas escenográficas no hay tiempos concretos para llevar adelante la profundización del uso de los programas de diseño.

Que el Secretario Académico de la Facultad de Artes toma conocimiento y considera la propuesta como una experiencia innovadora en la currícula tanto del Departamento Académico de Teatro como el de Artes Visuales y expresa que la docente que dictará el seminario se encuentra altamente capacitada en la materia.

Que la Profesora María Cecilia Bergero asumirá el dictado del seminario con un cargo equivalente al de un Profesor Asistente con dedicación simple, desde el 14 de agosto de 2023 hasta el 31 de marzo del 2024, afectando el inciso 1 del presupuesto de la Facultad, con autorización del Secretario de Gestión y Planificación, según informa el Director del Departamento Académico de Teatro, en nota de orden 2.

Que se incorpora como archivo embebido el programa correspondiente, en nota de orden 2.

Que en sesión ordinaria del día 31 de julio de 2023, el H. Consejo Directivo de la Facultad de Artes aprobó, por unanimidad, el despacho de la Comisión de Enseñanza.

Por ello,

EL HONORABLE CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE ARTES

RESUELVE:

ARTÍCULO 1º: Aprobar el Seminario Electivo/Optativo: "Herramientas Digitales para la Representación de Espacios Escénicos", para estudiantes que cursan la Licenciatura en Teatro y que se encuentran cursando el Ciclo de Formación Orientada en Artes Escenotécnicas.

ARTÍCULO 2º: Aprobar el programa del Seminario Electivo/Optativo: "Herramientas Digitales para la Representación de Espacios Escénicos", que como Anexo se incorpora a la presente, encomendando a la Profesora encargada la adecuación del cronograma al período de dictado efectivo del mismo.

ARTÍCULO 3º: Encomendar el dictado del Seminario Electivo/Optativo: "Herramientas Digitales para la Representación de Espacios Escénicos" a la Profesora Arq. María Cecilia BERGERO, Legajo N° 46.687, con un cargo de Profesor Asistente con dedicación simple, desde el 14 de agosto de 2023 hasta el 31 de marzo del 2024.

ARTÍCULO 4º: Disponer que las inscripciones para el cursado de este seminario se realice por intermedio del Área Enseñanza de nuestra Facultad.

ARTÍCULO 5º: Protocolizar. Incluir en el Digesto Electrónico de la UNC. Comunicar a Secretaría Académica, al Departamento Académico de Teatro, al Área de Asuntos Académicos, al Área Enseñanza y al Departamento de Personal y Sueldos. Remitir a la Mesa de Entradas a fin de notificar a la interesada. Cumplido, pase al Área de Asuntos Académicos, a sus efectos.

DADA EN LA SALA DE SESIONES DEL HONORABLE CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE ARTES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA A TREINTA Y UN DÍAS DEL MES DE JULIO DE DOS MIL VEINTITRÉS.



PROGRAMA CICLO LECTIVO 2023 Departamento Académico de TEATRO.

Carrera/s: LICENCIATURA EN TEATRO

Plan: 2016.

Orientación: Ciclo de Formación Orientado en Escenotecnia .

Área: Escenotecnia.

Asignatura: “SEMINARIO HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA REPRESENTACIÓN DE ESPACIOS ESCÉNICOS”

Categoría: Teórico-práctico procesual”

Equipo Docente:

Profesor Titular: Arq. María Cecilia Bergero. cecilia.bergero@unc.edu.ar

Distribución Horaria: A confirmar - Sujeta aprobación.

Turno: Turno único – Cátedra única.

Atención de estudiantes: se acordará con las y los estudiantes previa solicitud por mail, estableciendo una hora anterior o posterior al cursado.

PROGRAMA

1- **Fundamentación / Enfoques / Presentación/ Categorización de la materia.**

El desarrollo exponencial de tecnologías digitales ha transformado el contexto del proceso educativo. Las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) han provocado nuevos lenguajes que potencian habilidades y competencias propias del siglo XXI, las cuales se ejercitan principalmente en las prácticas digitales que se llevan a cabo en contextos de aprendizaje informal, en su mayoría en espacios y tiempos de ocio.

Las capacitaciones en el campo de la representación digital tienen muchas aristas de complejidad y pueden abarcar un amplio rango de niveles de aprendizaje tanto en el grado como en el posgrado.

La necesidad de usos de tecnologías digitales y el salto generacional existente entre las instituciones tradicionales y las generaciones de alumnos y alumnas actuales y/o futuros/as, nos dan cuenta de la necesidad de involucrarnos como docentes en dicha necesidad a partir de proponer nuevas estrategias para la transferencia de conocimientos.



Universidad
Nacional
de Córdoba

La modalidad de enseñanza a partir de un Seminario, con contenidos específicos en el uso de herramientas digitales orientadas al diseño y que dé respuesta permanente a las actuales y futuras demandas, aporta soluciones, conocimiento y experiencias desde lo académico. Además, es pertinente tanto para refuerzo y complemento de las habilidades previamente adquiridas por los asistentes como para el conocimiento y realización de nuevas prácticas en estrecha vinculación con el medio profesional actual.

2- **Objetivos: Generales / Específicos.**

>Generales:

- Identificar, localizar, experimentar, almacenar, organizar y analizar la información digital, evaluando su finalidad y relevancia.
- Comunicar en entornos digitales, desarrollar recursos, conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales.
- Crear y editar contenidos nuevos (imágenes y videos), integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar nuevas producciones artísticas.
- Resolución de problemas: identificar necesidades y resolver problemas conceptuales a través de medios digitales, resolver problemas técnicos, uso creativo de la tecnología, actualizar la competencia propia y la de otros.
- Generar curiosidad y entusiasmo como motores de aprendizaje, fomentando nuevas formas de hacer.
- Experimentar otras fuentes de inspiración que el arte ofrece, operando con nuevas herramientas, estilos, contextos y perspectivas.
- Desarrollar las competencias necesarias para la utilización de herramientas para la representación digital de proyectos visuales, siguiendo un proceso lógicamente ordenado que, además de afianzar los conocimientos y las habilidades previamente adquiridas, permitan establecer articulaciones operativas con otras disciplinas cuyos contenidos curriculares son afines a las tareas que se requieren.

>Específicos:

Implementar CONOCIMIENTOS de:

- Los fundamentos conceptuales y los procedimientos operativos para el manejo expresivo, que permite abstraer la estructura geométrica que subyace en los objetos materiales como base de traducción de lo concreto hacia la representación digital.
- Los conceptos y prácticas que posibiliten el desarrollo del lenguaje de la representación digital en tres y dos dimensiones, sus normas y convenciones y su utilización en los procesos de ideación, exploración y concreción del objeto de diseño.

Desarrollar HABILIDADES y PROCEDIMIENTOS para:

- Instrumentar un proceso de aprendizaje gradual, generando destrezas de forma intencional como instrumento flexible para aprendizajes significativos.
- Observar y reconocer la relación entre el objeto real, la percepción visual, la abstracción geométrica y la representación digital.



Universidad
Nacional
de Córdoba

- Ampliar el campo de la percepción y el razonamiento en el manejo de lo expresivo y lo exacto.
- Obtener el dominio de una herramienta y de técnicas de representación digital.

Lograr DISPOSICIONES y ACTITUDES para:

- Evaluar sus propios procesos, modos de trabajo, transferencia de conocimientos, experiencias y habilidades en el proceso de aprendizaje en el campo disciplinar y la profundización necesaria para el manejo del lenguaje visual digital en el ejercicio profesional.
- Estimular a alumnos y alumnas proponiendo actividades concretas, donde las prácticas en estrecha vinculación con la actividad profesional propicien la utilización de las herramientas digitales, no sólo como potenciadoras de su creatividad y producción académica, sino también como instrumentos de máxima productividad para ofrecer rápidas soluciones a la comunidad.

3- Contenidos / Núcleos temáticos / Unidades.

El Seminario se compone de 2 Núcleos temáticos sucesivos, organizados en 2 Módulos, con contenido Teórico/práctico.

Modulo 1:

Representación digital en 3 dimensiones con el software SketchUp.

Con este software, los alumnos y alumnas podrán modelar superficies, manipular lados, bordes, volúmenes y formas para la creación de edificios, paisajes, escenarios, mobiliario, personas y cualquier otro objeto en 3 dimensiones.

Contenido Teórico:

INTRODUCCIÓN E INTERFAZ

Muestreo de producciones realizadas con el Software SketchUp.

Introducción al programa. Navegación por la interfaz. Tipos de archivos que lo conforman.

Apertura de un modelo para entender el programa y para ver lo que se puede realizar con el software. Metodología de trabajo del programa.

HERRAMIENTAS BASICAS:

Introducción y uso de las herramientas principales del Software para la generación y edición de formas y volúmenes:

- Menú Contextual
- Información del modelo (cotas, textos, unidades, etc.).
- Configurar las preferencias del modelo (archivos, aplicaciones, espacios de trabajo, configuración de comandos, plantillas de trabajo, etc.)
- Herramientas de SELECCIÓN.
- Herramientas de DIBUJO: Línea. Plano. Volumen.
- Herramientas de CONSTRUCCIÓN.
- Herramientas de EDICIÓN/ MODIFICACIÓN.



Universidad
Nacional
de Córdoba

- Herramientas de CONSULTA.
- Herramientas de MODELADO.
- Herramientas de VISTAS.

MODOS DE TRABAJO:

Introducción y uso de los Modos de trabajo del Software.

- Trabajo con ETIQUETAS:
Concepto, creación, edición y aplicación.
- Trabajo con GRUPOS y COMPONENTES:
Concepto, creación, edición y aplicación.
Diferencias y similitudes entre GRUPOS y COMPONENTES.

MATERIALES:

- Trabajo con MATERIALES, TEXTURAS e IMAGENES.
- Exploración, creación, edición y aplicación de materiales y texturas en los diferentes componentes del modelo.

COMPONENTES DEL PROGRAMA:

- Conocimiento, exploración y aplicación del almacén en línea de contenido 3D denominado "3D Warehouse SketchUp" para la inserción de COMPONENTES de modelo.
- Inserción y edición de COMPONENTES (contenido 3D).
- Creación y almacenamiento de COMPONENTES personalizados.

VISTAS Y ANIMACIONES:

- Generación e interacción con las VISTAS del modelo.
- Aplicación y configuración de CÁMARAS.
- Generación, configuración y edición de ESCENAS y ANIMACIONES (videos).

ESTILOS VISUALES:

- Concepto, creación, edición y aplicación en las diferentes ESCENAS y ANIMACIONES (videos).

GENERACION DE CONTENIDO VISUAL:

- Generación y exportación de IMÁGENES en diferentes formatos.
- Almacenamiento de ESCENAS y ANIMACIONES (videos).



Universidad
Nacional
de Córdoba

Modulo 2:

Trabajo con el programa LAYOUT, programa anexo a la versión Pro de SketchUp para la generación de piezas gráficas en 2 dimensiones.

Con este software los alumnos y alumnas podrán crear láminas para documentar en 2D, los modelos 3D realizados con SketchUp.

Podrán desarrollar las competencias necesarias para el dibujo bidimensional y para generar presentaciones a escala, compaginar, diagramar, armar e imprimir las vistas de los modelos en formatos de papel normalizados.

Contenido Teórico:

INTRODUCCIÓN E INTERFAZ

Muestreo de producciones realizadas con el Software Layout.

Introducción al programa. Navegación por la interfaz. Tipos de archivos que lo conforman.

Abrir un modelo para entender el programa y para ver lo que se puede realizar con el software. Metodología de trabajo del programa.

HERRAMIENTAS BASICAS:

Introducción y uso de las herramientas principales del Software para la importación de vistas del modelo y para completar con herramientas graficas (cotas, textos, especificaciones técnicas, etc.) la representación bidimensional de sus proyectos escénicos.

HERRAMIENTAS DE DIBUJO:

- Incorporación de LÍNEAS Y FIGURAS GEOMETRICAS.
- Incorporación de TEXTOS, ACOTACIONES y ESPECIFICACIONES

CONFIGURACIONES:

- Configuración de TAMAÑOS DE PAPEL.
- Configuración de ESTILOS DE TEXTOS Y COTAS.
- Configuración de FORMAS y PATRONES DE RELLENO.
- Creación de vistas a ESCALA.

EXTRACCION DE IMÁGENES:

- Configuración y exportación de IMÁGENES en diferentes formatos (PDF, JPG, PNG, DWG)



Universidad
Nacional
de Córdoba

Contenido Práctico:

A lo largo del Seminario se desarrollarán diferentes ejercitaciones prácticas para la comprensión, incorporación y afianzamiento de las diferentes herramientas y de las metodologías de trabajo que proponen cada uno de los softwares mencionados (SketchUP y Layout).

Modulo 1:

- Apertura del Software para comprensión de los entornos de trabajo (menú contextual, herramientas, etc.) y de las lógicas de funcionamiento del mismo.
- Exploración, manipulación y edición de un espacio escénico determinado, modelado en tres dimensiones.
- Mirada y lectura de un espacio escénico a determinar.
- Análisis de los componentes del espacio.
- Funcionamiento y aplicación de las diferentes herramientas y metodologías de trabajo.
- Desarrollo gráfico digital en 3 dimensiones de un espacio escénico.

Modulo 2:

- Apertura del Software para comprensión de los entornos de trabajo (menú contextual, herramientas, etc.) y de las lógicas de funcionamiento del mismo.
- Creación de documentos gráficos técnicos a partir del modelo realizado en MODULO 1.
- Generación de láminas en formatos de papel normalizados y documentación de las vistas del modelo realizado en Modulo 1.

4- Bibliografía obligatoria:

Bibliografía para Modulo 1 y 2:

Página oficial de Sketchup _ <https://www.sketchup.com/>

5- Bibliografía Ampliatoria.

Bibliografía anexa para Modulo 1 y 2:

Hippolyte, Pedro (2011). «[TÉCNICAS DE MODELADO 3D EN SKETCHUP, PARA EL MANEJO DE MODELOS URBANOS COMPLEJOS DENTRO DE GOOGLE EARTH](#)». *Informática y representación gráfica*.

6- Propuesta metodológica:

Las clases del Seminario se dictarán bajo la modalidad presencial, en una clase de 2 horas de duración cada 15 días, en el espacio físico destinado al Laboratorio de Informática ubicado en Pabellón Haití.



Universidad
Nacional
de Córdoba

La metodología se desarrollará a través de clases teóricas, ejercicios prácticos, tutorías y la creación de carpetas y archivos digitales de proceso que potencien metodológicamente el aprendizaje de los softwares propuestos para la construcción de modelos tridimensionales simples, de complejidad creciente.

La base teórico-práctica será complementada con la generación de un aula virtual (Google Classroom) como repositorio de la información que alumnos y alumnas necesitan conocer para el desarrollo del seminario (cronograma, contenidos, ejercicios, consignas, fechas y entregables), así como también de los recursos a utilizar y material complementario de apoyo (videos tutoriales) y por último, como medio de comunicación entre los diferentes participantes del seminario.

7- Evaluación:

La evaluación será formativa, se tendrá en cuenta el proceso evolutivo de aprendizaje y no implicará el uso de calificación. Se indicará si el trabajo está aprobado o no aprobado.

Al finalizar el Seminario, se solicitará a cada alumno y alumna la entrega de un archivo en formato digital con el trabajo práctico completo que demuestre la incorporación de los contenidos desarrollados en cada uno de los módulos.

Se desarrollará en forma individual, una puesta en escena de mediana complejidad, que se ira desarrollando en cada una de las clases.

En el mismo, se evaluarán:

- La comprensión del manejo y funcionamiento de los programas.
- La comprensión de los nuevos conceptos aprendidos en cada clase.
- La aplicación de las herramientas digitales aprendidas.
- La capacidad de transmisión y representación de las ideas a partir del uso de las herramientas desarrolladas en cada clase.

8- Prácticos:

A lo largo del transcurso del Seminario se desarrollará 1 (uno) trabajo practico que actuará como eje organizador de todos los contenidos desarrollados en cada una de las clases.

El mismo consiste en el desarrollo grafico digital de un espacio escénico en 3 dimensiones, en una primera instancia (Modulo 1) y del armado de un legajo técnico simple en 2 dimensiones, en una segunda instancia (Modulo 2).

9- Requisitos de aprobación para promocionar, regularizar o rendir como libres:

La aprobación del SEMINARIO se realizará en base al desarrollo de 1 (uno) trabajo práctico y con el 80 % de asistencia al cursado.

Requisitos y disposiciones sobre seguridad e higiene (cuando corresponda).

10- Cronograma tentativo (de desarrollo de unidades, trabajos prácticos y evaluaciones).



Universidad
Nacional
de Córdoba

CRONOGRAMA TENTATIVO

MODULO 1		Contenidos y actividades
MES 04/23	Clase 1 (04/4)	INTRODUCCIÓN E INTERFAZ HERRAMIENTAS BASICAS
	Clase 2 (18/4)	MODOS DE TRABAJO MATERIALES
Mes 05/23	Clase 3(02/5)	COMPONENTES DEL PROGRAMA
	Clase 4(16/5)	VISTAS Y ANIMACIONES ESTILOS VISUALES
MODULO 2	Clase 5(30/5)	GENERACION DE CONTENIDO VISUAL
Mes 06/23	Clase 6(06/6)	HERRAMIENTAS DE DIBUJO, TEXTOS, ACOTACIONES Y ESPECIFICACIONES
	Clase 7(20/6)	CONFIGURACION, COMPAGINACION Y ARMADO DE LAMINAS DE PRESENTACION
Mes 07/23	Clase 8(04/7)	CIERRE INTERCAMBIO Y DEVOLUCIONES



Universidad Nacional de Córdoba
1983/2023 - 40 AÑOS DE DEMOCRACIA

Hoja Adicional de Firmas
Informe Gráfico

Número:

Referencia: Programa Seminario herramientas digitales

El documento fue importado por el sistema GEDO con un total de 8 pagina/s.