

Programa: Espacio Curricular/ Año

1. DATOS GENERALES

GRUPO DE CARRERAS	ARTES DEL ESPECTACULO		
CARRERA/S	DISEÑO ESCENOGRAFICO		
PLAN DE ESTUDIOS ORD. N°	1197/CD – 4003-CS		
ESPACIO CURRICULAR	MAQUETERIA		
RÉGIMEN	ANUAL	CURSO	2° AÑO
CARGA HORARIA TOTAL	112HS	CARGA HORARIA SEMANAL	Presencial: 3 Virtual: 2
FORMATO CURRICULAR	Teórica / Teórica Aplicada / Taller		
AÑO ACADÉMICO	2024	CARÁCTER	Obligatorio / Optativo
CORRELATIVIDADES PARA EL CURSADO	Debe tener cursadas regular: Sistemas de Representación – Dibujo – Taller de Materiales Escenográficos		
CORRELATIVIDADES PARA LA EVALUACIÓN	Debe aprobar previamente: Sistemas de Representación – Dibujo		
EQUIPO DE CÁTEDRA	ALBA GABRIELA BIZON - Profesor Titular		
HORARIOS DE CLASE	JUEVES de 14:00hs a 17:00hs		
HORARIOS DE CONSULTA	MARTES de 11:00hs a 12:00hs		
MOVILIDAD ESTUDIANTIL	SI		

2. FUNDAMENTACIÓN

Dominio del dibujo técnico. Conocimiento sobre materiales, herramientas y técnicas; comunes y específicas para diseñar y desarrollar una maqueta, teniendo en cuenta las necesidades, costos y objetivos de la misma para el producto final. Aplicar el mismo conocimiento para la realización del proyecto a escala real, referido a materiales, herramientas, aplicaciones y su utilización. Manejo de escala, proporciones y espacio. Desarrollo del sentido de la estética en tres dimensiones (volúmenes en el espacio). Desarrollo detallado de presupuesto de los trabajos realizados a través de un cómputo de materiales. Elaborar trabajos en grupo. Estudios de diferencias en maquetas para distintos objetivos. Trabajo específico en maquetas para Cine/Tv.

La propuesta es que la asignatura brinde un conocimiento concreto acerca de los materiales y herramientas de trabajo existentes, el modo de utilizarlos y la mayor certeza de un resultado final, el que también será propuesto basado en un presupuesto con cómputo, detallado en planillas, de materiales y otros items; lo que brindará todas las herramientas y conocimientos necesarios para ofrecer una presentación determinada y consciente de un diseño en forma tridimensional al solicitante del mismo.

3. COMPETENCIAS

Al concluir esta cátedra se espera que los estudiantes puedan lograr:

Competencia general:

- Capacitación integral en lo referente a poder expresar un proyecto de diseño escenográfico total en las formas que sean requeridas.

Competencias específicas:

- Dominio del dibujo técnico. Conocimiento sobre materiales, herramientas y técnicas
- Posibilidad de expresión en 2 y 3 dimensiones, en un marco estrictamente metodológico y acotado; y en un marco de mayor libertad de expresión.
- Capacidad de desarrollo de trabajos grupales o en equipos interdisciplinarios. Interrelacionar el trabajo de la asignatura con otras asignaturas de la carrera y con otras carreras.

Se propone fomentar estas competencias para incentivar habilidades analíticas, ingeniosas y críticas, que permitan a los estudiantes participar de manera activa y constructiva sobre diferentes situaciones.

4. SABERES (Ejes / Unidades)

EJE 1:	INTRODUCCION AL DIBUJO TECNICO - ESCALA Láminas de DIBUJO TECNICO – Trabajo individual. láminas en tinta – Planta, corte y vista - Perspectiva Axonométrica – Dibujo a escala.
EJE 2:	PERSPECTIVA AXONOMETRICA Realización de 10 bocetos, en PERSPECTIVA AXONOMETRICA, en lápiz, en hoja A4, de diferentes objetos a elección, sin escala, proporcionados.
EJE 3:	MAQUETA – COMPUTO y PRESUPUESTO – con Taller Escenografía I Maqueta-diorama con Cómputo de materiales y Presupuesto - trabajo en conjunto con la asignatura “Taller de Escenografía I” – láminas de dibujo técnico, perspectiva y croquis – Trabajo individual. Maqueta de estudio (pre.maqueta) Cómputo y presupuesto en planilla hoja A4, solo de materiales.
EJE 4:	UTILERIA Realización de 10 bocetos, en color, técnica a elección, en hoja A4 de diferentes objetos de utilería, a elección, sin escala, con descripción, cotas y proporcionados.
EJE 5:	MAQUETA – COMPUTO y PRESUPUESTO – con Taller Escenografía I Maqueta-diorama con Cómputo de materiales y Presupuesto - trabajo en conjunto con la asignatura “Taller de Escenografía I” – láminas de dibujo técnico, perspectiva y croquis – Trabajo individual. Maqueta final. Cómputo y presupuesto en planilla hoja A4, materiales y realización.
EJE 6:	VESTUARIO Realización de 10 bocetos, en color, técnica a elección, en hoja A4 de diferentes vestuarios, a elección, diseñados, sin escala, con descripción y proporcionados.
EJE 7:	MAQUETA – COMPUTO y PRESUPUESTO – con Taller Escenografía I Maqueta-diorama con Cómputo de materiales y Presupuesto - trabajo en conjunto con la asignatura “Taller de Escenografía I” – láminas de dibujo técnico, perspectiva y croquis – Trabajo individual. Maqueta de estudio y maqueta final. Cómputo y presupuesto en planilla hoja A4, materiales, realización, traslados montaje/desmontaje.
EJE 8:	MAQUETA – COMPUTO y PRESUPUESTO – con Taller Escenografía I Maqueta-diorama con Cómputo de materiales y Presupuesto - trabajo en conjunto con la asignatura “Taller de Escenografía I” – láminas de dibujo técnico, perspectiva y croquis – Trabajo individual. Maqueta de estudio y maqueta final. Cómputo y presupuesto en planilla hoja A4, materiales, realización, traslados montaje/desmontaje.

5. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Durante el desarrollo de la cátedra, se emplearán diversas estrategias pedagógicas con el

objetivo de brindar a los estudiantes una experiencia de aprendizaje enriquecedora. Estas estrategias incluyen:

Clases: se llevarán a cabo clases expositivas a cargo de la docente para proporcionar una visión profunda y contextualizada de los temas tratados en cada unidad. Las mismas servirán como fundamento teórico y orientación para la comprensión crítica.

Las clases se realizan en forma activa, propiciando la participación permanente, utilizando lenguaje técnico específico. Se impartirán los conocimientos necesarios como dimensiones y materiales, para la realización de maquetas a escala y luego para su realización es escala real. Se desarrollará la capacidad de observación y de resolución de problemas para la concreción de la réplica a escala. Se impartirán los conocimientos necesarios como dimensiones y materiales, para la realización de maquetas a escala y luego para su realización es escala real.

Trabajos prácticos personales y grupales: se asignarán trabajos tanto individuales como grupales para fomentar la participación de las/os/les estudiantes. Estas actividades permitirán la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos, promoviendo la colaboración y el intercambio de ideas entre pares.

Realizan trabajos individuales completos, durante las clases, momentos de consultas permanente, y trabajos que completar fuera del horario de cursado. Los mencionados trabajos se ejecutan en carácter participativo para con otras Cátedras, como Taller de Escenografía I, Taller de Cine y TV, Diseño Escenográfico por Computadora I, Vestuario y Caracterización, Maquillaje, y otras que así lo requieran.

Análisis de situaciones y debates generales: Se estimula permanentemente la investigación, el aprendizaje creativo, el trabajo en equipo y la importancia de la elección de materiales, comunes y específicos, del cómputo y presupuesto, y de la presentación del Proyecto de Diseño Escenográfico.

6. PROPUESTA FORMATIVA VIRTUAL

Espacios curriculares teóricos: hasta el 30 % de su carga horaria en modalidad virtual

Espacios curriculares prácticos: hasta el 10 % de su carga horaria en virtualidad

EJE TEMÁTICO: carga horaria presencial 70% y virtual 30%

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA FORMATIVA VIRTUAL: utilización del aula MOODLE, la misma servirá para compartir bibliografía digital de la cátedra, videos acordes a las temáticas abordadas y consignas/tareas de clase, foros de discusión, etc. También será un canal de comunicación abierta entre la docente y estudiantes.

COMUNICACIÓN: ASINCRONICA

MATERIALES DIDÁCTICOS. Con formato de texto, video, imagen, audio. Se respeta el mismo formato para la evaluación final.

EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD VIRTUAL. Entrega de Trabajos Prácticos en PDF.

7. EXTENSIÓN/VINCULACIÓN *(Podrá consignar actividades de Prácticas socio-educativas, Semana de las Artes y el Diseño y otros proyectos de vinculación, articulación, prácticas en territorio, etc. relacionadas con la propuesta de la cátedra)*

SEMANA DE LAS ARTES Y DISEÑO – mes de setiembre.

Desarrollo de idea creativa y ejecución de una propuesta representativa de la Carrera DISEÑO ESCENOGRÁFICO, en base al Tema propuesto para el corriente año por secretaria de Extensión FAD. Trabajando de modo organizado en una propuesta integrada por los alumnos de los 4 años de la Carrera. Exhibiendo trabajos realizados en el año. Posibilidad de participar en **MAQUETA A GRAN ESCALA – GUIÓN – CORTO - con Taller de Escenografía para Cine y TV, Taller Escenografía I, Maquillaje, Vestuario y Caracterización.**

8. EVALUACIÓN

Criterios de evaluación	A - Trabajo de investigación B - Trabajos Prácticos: maquetas, bocetos, cómputo y presupuesto C – Presentación Parcial D – Presentación Final Trabajos Prácticos Completos
Acreditación	PROMOCIONAL
Criterios de acreditación	<p>Alumno REGULAR Asistencia al 70% de las clases. Aprobación del 80% de los trabajos prácticos. Aprobación del trabajo grupal.</p> <p>Alumnos para PROMOCIONAL Asistencia: 90% de clases. Aprobación del 100% de los trabajos prácticos. Aprobación del trabajo grupal. Se debe tener aprobadas las materias que presentan correlatividad (de 1º año: Sistemas de Representación – Dibujo)</p> <p>Alumno NO REGULAR Quienes no alcancen a cumplir lo establecido deberán cursar nuevamente la asignatura.</p> <p>Alumno LIBRE Solo podrán encuadrarse en esta condición los alumnos que habiendo cursado la materia pierdan la regularidad. Y en dicho caso deberán rendir con el programa actualizado y completo.</p>

7. BIBLIOGRAFÍA (Según Normas APA)

- * **FUNDAMENTOS DEL DISEÑO**
Autor: Robert Gillam Scott - Editorial: Victor Lerú
- * **ESCENOTECNICAS EN TEATRO, CINE Y TV.**
L.E.D.A. – Las Ediciones de Arte. Barcelona. España
- * **MAQUETAS DE ARQUITECTURA, TECNICAS Y CONSTRUCCION**
Autores: Wolfgan Knoll, Martin Hechinger, fotografías de Hans-Joachim Heyer
Editorial: G.G. Mexico
- * **TECNICAS DECORATIVAS PARA CREAR ACABADOS Y EFECTOS DE EPOCA**
Autores: Judith y Martin Miller - Editorial: La Isla
- * **PERSPECTIVA 6**
Autores: Sandro Borghini, Edgardo Minond, Víctor Vega - Editorial: Espacio
- * **GEOMETRIA DESCRIPTIVA**
Autor: Donato Di Pietro - Editorial: Alsina
- * **PERSPECTIVA APLICADA**
Autor: Allan Sierp - Editorial: Víctor Lerú
- * **INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC "The Art of Special Effects"**
Autor: Thomas G. Smith - Ediciones: A del Rey Book
- * **ASI SE HIZO JURIASSIC PARK**
Autores: Don Shay, Jody Duncan - Editorial: Libros Cupula
- * **MODELOS Y PROTOTIPOS**
Autores: Yoshiharu Shimizu, Takashi Kojima, Masazo Tano, Shinji Matsuda
Ediciones: Graphic-sha Publishing Co. Ltd.
- * **ENCICLOPEDIA MODELISMO Y MAQUETAS**
Ediciones Hobby Press S.A.
- * **MANUAL DE MODELISMO**
Albert Jackson y David Day – Editorial Herman Blume



BIBLIOGRAFÍA (virtual)

- *Clarmot.net – Maqueta y modelo a escala*
- *Juan Pablo Rode – Miniaturas y obras artísticas de cartón en relieve*
- *Maquetas y prototipos.es*

Maqueta/TAG/plataforma arquitectura

Arq. Alba Gabriela BIZON