



**SISTEMA INFORMATICO  
DE GESTION  
DE ASIGNATURAS OPTATIVAS**



**Información para el cumplimiento de la Resolución CS N° 2210/03**

**Nombre de la Asignatura:** Representación Multimedial de Arquitectura y Diseño

**Resolución CS N° xxxx/aa**

**Fundamentos y Objetivos.**  
Fundamentos de la inclusión de la asignatura en el plan de estudios.

**Objetivos de la asignatura.**

**Modalidad de enseñanza.**

**Sistema tutorial (si correspondiera).**

**Contenidos mínimos o programa.**

Objetivos de la asignatura.

Descripción.

Descripción.

Dado el carácter experimental que ha tenido siempre esta asignatura, se establecieron los siguientes puntos de partida basados en nociones básicas de hipertexto, animación y edición digital. Habrá un acercamiento a la arquitectura digital (DatArq) a los efectos de que los alumnos puedan pensar en la arquitectura que sucede habitualmente.

- 1ra Etapa: Inicio**
- a. En el punto de partida los alumnos elegirán obras de arquitectura de la ciudad de Bs.As. Es decir trabajaremos sobre edificios reales y analizaremos además las características del entorno. También puede ser de interés la animación.
  - b. En ambos casos se obtendrán fotografías analógicas o digitales. Se sumada a la información asociada a cada obra comenzará a analizar los periodos, tecnologías, influencias estéticas de otras artes y estilos híbridos, etc.
  - c. La mayoría de las fotografías deberán ser digitales para poder ser editadas digitalmente.

- 2da Etapa:**
- Aspectos teoricas**
- a. En base a las obras seleccionadas se dictaran 1 o 2 clases de teoría de las obras seleccionadas, precisamente en estas clases los alumnos tendrán que tener las obras elegidas
  - .b. Los componentes de la cátedra harán un listado de aquellas obras que, a su criterio, son convenientes, esta lista será presentada a los alumnos el primer día de la asignatura y las obras según su afinidad.



**SISTEMA INFORMATICO  
DE GESTION  
DE ASIGNATURAS OPTATIVAS**



**Información para el cumplimiento de la Resolución CS N° 2210/03**

**Nombre de la Asignatura:** Representación Multimedial de Arquitectura y Diseño

**Resolución CS N° xxxx/aa**

Fundamentos de la  
inclusión de la asignatura  
en el plan de estudios.

**Fundamentos y Objetivos.**

Objetivos de la  
asignatura.

Dado el carácter experimental que ha tenido siempre esta materia, en este cuatrimestre se abordarán los contenidos desde cuatro puntos de partida basados en nociones básicas de hipertexto y complementadas con animación y edición digital. Habrá un acercamiento a la arquitectura desde el cine (DatArq) a los efectos de que los alumnos puedan pensar proyectualmente de manera que sucede habitualmente.

**Modalidad de enseñanza.**

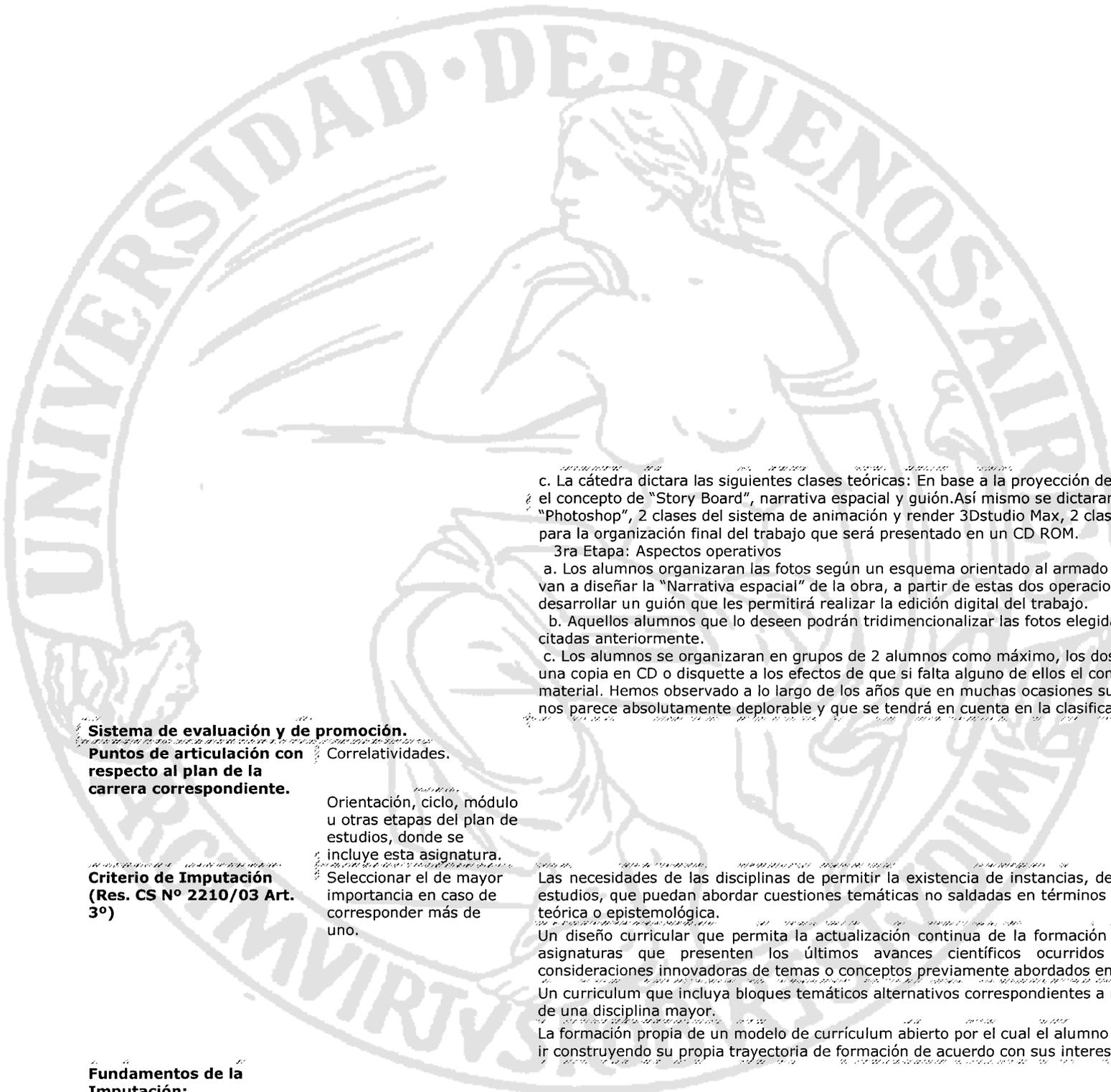
Descripción.

**Sistema tutorial (si  
correspondiera).**

Descripción.

**Contenidos mínimos o programa.**

1ra Etapa: Inicio  
a. En el punto de partida los alumnos elegirán obras de arquitectura Argentina o ciudad de Bs.As. Es decir trabajaremos sobre edificios reales y en la escala apropiada además las características del entorno. También puede seleccionarse grupos urbanos.  
b. En ambos casos se obtendrán fotografías analógicas o digitales y en base a la información sumada a la información asociada a cada obra comenzará a plantearse varios tipos de periodos, tecnologías, influencias estéticas de otras artes (pintura, escultura, historia, etc.) híbridas, etc.  
c. La mayoría de las fotografías deberán ser digitales para las posteriores operaciones digitales.  
2da Etapa:  
Aspectos teóricos  
a. En base a las obras seleccionadas se dictarán 1 o 2 clases teóricas sobre las características de las obras seleccionadas, precisamente en estas clases los alumnos tendrán cuenta el carácter que tiene las obras elegidas  
.b. Los componentes de la cátedra harán un listado de aquellas obras de la ciudad de Buenos Aires convenientes, esta lista será presentada a los alumnos el miércoles 11, asimismo los alumnos presentarán sus obras según su afinidad.



c. La cátedra dictara las siguientes clases teóricas: En base a la proyección de un el concepto de "Story Board", narrativa espacial y guión. Así mismo se dictaran 1 "Photoshop", 2 clases del sistema de animación y render 3Dstudio Max, 2 clases para la organización final del trabajo que será presentado en un CD ROM.

3ra Etapa: Aspectos operativos

a. Los alumnos organizaran las fotos según un esquema orientado al armado de van a diseñar la "Narrativa espacial" de la obra, a partir de estas dos operaciones desarrollar un guión que les permitirá realizar la edición digital del trabajo.

b. Aquellos alumnos que lo deseen podrán tridimensionalizar las fotos elegidas citadas anteriormente.

c. Los alumnos se organizaran en grupos de 2 alumnos como máximo, los dos n una copia en CD o disquette a los efectos de que si falta alguno de ellos el comp material. Hemos observado a lo largo de los años que en muchas ocasiones suce nos parece absolutamente deplorable y que se tendrá en cuenta en la clasificaci

**Sistema de evaluación y de promoción.**

**Puntos de articulación con respecto al plan de la carrera correspondiente.** Correlatividades.

Orientación, ciclo, módulo u otras etapas del plan de estudios, donde se incluye esta asignatura.

**Criterio de Imputación (Res. CS N° 2210/03 Art. 3°)**

Seleccionar el de mayor importancia en caso de corresponder más de uno.

Las necesidades de las disciplinas de permitir la existencia de instancias, dentro de los estudios, que puedan abordar cuestiones temáticas no saldadas en términos de teórica o epistemológica.

Un diseño curricular que permita la actualización continua de la formación br asignaturas que presenten los últimos avances científicos ocurridos e consideraciones innovadoras de temas o conceptos previamente abordados en el Un curriculum que incluya bloques temáticos alternativos correspondientes a ran de una disciplina mayor.

La formación propia de un modelo de curriculum abierto por el cual el alumno tie ir construyendo su propia trayectoria de formación de acuerdo con sus intereses

**Fundamentos de la Imputación:**  
**Observaciones:**

Sólo se puede escribir en los campos de escritura que están grisados.

Para terminar, use el comando de Microsoft Word "Guardar como". Ponga al archivo generado el nombre de la asignatura completó. Haga click en "Guardar" y el archivo se guardará automáticamente en la carpeta "Asignaturas" del directorio