



**PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO  
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR**

		<b>PROGRAMA</b>			
		<b>Código</b>	<b>Descripción</b>		
<b>TIPO DE CURSO</b>		049	Educación Media Tecnológica		
<b>PLAN</b>		2004	2004		
<b>SECTOR DE ESTUDIO</b>		620	Informática		
<b>ORIENTACIÓN</b>		48V	Informática énfasis Videojuegos		
<b>MODALIDAD</b>		Presencial	Presencial		
<b>AÑO</b>		3°	Tercero		
<b>ÁREA DE ASIGNATURA</b>		3670	Ilustración de Arte Digital		
<b>ASIGNATURA</b>		19564	Arte e Ilustración Digital		
<b>ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR</b>		Específico			
<b>DURACIÓN DEL CURSO</b>		Horas totales: 96	Horas semanales: 3		Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación: 25/05/2020	N° Resolución del CETP	Exp. N°	Res. N°	Acta N°	Fecha ___/___/___

## FUNDAMENTACIÓN

Esta asignatura basa sus fundamentos en el hecho de ser un vehículo importante a la hora de diseñar la gramática y expresión visual de un videojuego.

Desde ella se enseñarán aspectos conceptuales, procedimentales y técnicos de la estética visual que permitirán trabajar, narrar y expresar ideas mediante la imagen y la comunicación visual de los diferentes juegos, satisfaciendo diferentes requerimientos que le serán exigidos por el mercado laboral, tanto en estética como en funcionalidad y sin apartarse de los aspectos éticos propios de la profesión.

Los estudiantes no deberán permanecer ajenos a los cambios estéticos en esta área, por lo tanto desde ella, se pretende que este sea el comienzo de un camino, que se intuye de gran inserción profesional, tanto dentro como fuera de fronteras.

## OBJETIVOS

Se espera que los alumnos al finalizar el curso sean capaces de:

- ) Transmitir ideas mediante bocetos y diferentes medios de dibujo vectorial y pixelar.
- ) Realizar un storyboard acorde a la idea de un proyecto de programación de videojuego
- ) Diseñar los ambientes en los que se desarrollará la acción.
- ) Crear los personajes que se desenvolverán en los ambientes asignados
- ) Manejar conceptos de color que refuercen la idea del videojuego.
- ) Implementar estéticas visuales funcionales a la programación del videojuego.
- ) Lograr una narrativa visual adecuada en función de las diversas mecánicas, estructuras y plataformas de juegos.
- ) Lograr la funcionalidad de la producción gráfico visual propios de la asignatura respecto a la ingeniería de la programación del videojuego.

## METODOLOGÍA

Del boceto al arte digital. En todas las unidades se partirá del diseño en forma de boceto manual, los cuales se trabajarán de forma inmediata y obligatoria en medios digitales (de preferencia Tableta Digitalizadora) empleando software pixelar (SVG) y vectorial.

Una vez ingresados los bocetos, los mismos pasarán a trabajarse, depurarse, colorearse, dando forma final mediante tratamiento digital de la imagen.

Se recomienda trabajar desde la investigación en bancos de imágenes de libre acceso como punto de partida de los procesos creativos.

En cuanto a la metodología de trabajo cotidiano se pretende que desde nuestra asignatura se trabaje en coordinación permanente con los diferentes talleres del curso y se participe activamente del proyecto de egreso.

Se trabajará en modalidad taller; la clase deberá ser un espacio donde el alumno investigue, cree, plasme y defina ideas con participación activa y libertad creadora.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación debe tener carácter formativo, integral, continua y cualitativa, debe tener en cuenta todo el proceso de aprendizaje del alumno, contemplando conocimientos, logros y actitudes.

Se recomienda a lo largo del curso, transitar por las diferentes formas de evaluar; partiendo de la evaluación diagnóstica o inicial, para identificar los conocimientos previos de los alumnos, sus fortalezas y sus debilidades, pasando por la evaluación formativa y continua, que nos ayudará a evaluar los diferentes procesos, permitiendo una re planificación del curso, en función de cómo y cuántos aprendizajes se alcancen, llegando a fin de curso a la evaluación sumativa, que nos conducirá hacia la acreditación, promediando la actuación y evolución del alumno.

En cuanto a los modelos de instrumentos de evaluación podrán ser diversos y acordes al curso, actividades coordinadas, características del alumno y del grupo.

Es importante siempre tener presente la forma y características de la evaluación del plan para no apartarse de lo dispuesto por los documentos que fundamentan el curso, acorde al REPAG.

...”si bien hay muchos aspectos que deben ser evaluados en el aprendizaje escolarizado (por ejemplo la dinámica grupal, la participación, etc, aspectos que tampoco son tenidos en cuenta en la evaluación tradicional), lo central es la construcción de conocimiento, la aplicación significativa de conceptos y teorías...La evaluación por sí sola no mejora la educación, lo que mejora la educación son los procesos educativos” Liliana Sanjurjo y María Teresita Vera (2003)

## BIBLIOGRAFÍA

- J Alexander Rob; “Como dibujar y pintar arquitectura de fantasía”; Ed. Norma
- J Barnhart Duane; “Como dibujar comics”; Ed. Books; España
- J Chinn Mike; “Como escribir e ilustrar una novela gráfica”; Ed. Norma
- J Costa José y Mainero Gabriel; “La historieta en el Uruguay, un viaje en el tiempo- 1855-2005”; Formato CD ROM; Uruguay; 2012
- J Edwards Betty, “El color”; Ed. Urano; New York; 2004
- J Eisner Will; “El comics y el arte secuencial”; Ed. Norma; Barcelona; 2002
- J Evans Peter; “Guía de referencia para dibujar personajes de fantasía”; Ed. Norma.
- J Hogarth Brune; “Dibujo de la cabeza humana a su alcance”Ed. Taschen; España; 1999
- J Hogarth Brune; “Dibujo de luces y sombras a su alcance”Ed. Taschen; España; 1999
- J Lippincott; “Técnicas de ilustración de fantasía”; Ed. Norma
- J Loomis Andrew; “El dibujo de figura en todo su valor”; Ed. Lancelot; Argentina; 2012
- J Loomis Andrew; “Dibujo de cabeza y manos”; Ed. Lancelot; Argentina; 2012
- J Loomis Andrew; “El dibujo al alcance de todos”; Ed. Lancelot; Argentina; 2012
- J Loomis Andrew; “Dibujo tridimensional”; Ed. Lancelot; Argentina; 2012
- J Kubert Joe;”Como dibujar comic, superhéroes, el maravilloso mundo”; Ed. Martínez Roca; España; 2001
- J Smith Ray; “Introducción a la perspectiva”; Ed. Blume; España; 1997

## WEBGRAFÍA

- ) “Guía del usuario Photoshop”
- ) Corel tutoriales; corelclub.org
- ) <https://helpx.adobe.com/es/photoshop/user-guide.html>

## UNIDADES TEMÁTICAS

Cada docente podrá alterar el orden de los temas, acorde a las inquietudes de los alumnos y necesidades de las actividades coordinadas con los demás talleres y/o proyectos de trabajo

### Unidad 1: LENGUAJE CINEMATOGRAFICO: STORYBOARD

TIEMPO ESTIMADO: 21hs

OBJETIVO ESPECÍFICO: Diseñar y plasmar un storyboard completo plasmando una correcta visualización del espacio y de la idea

Del boceto al arte digital empleando software pixelar y vectorial.

- ) Planos cinematográficos:
  - . de acuerdo al encuadre: Plano americano, medio, medio corto, primer plano, primerísimo primer plano, plano general, plano detalle.
  - . de acuerdo al ángulo de cámara o de mirada: Planos cenital, picado, normal, contrapicado y nadir
- ) Perspectivas
  - . perspectiva cónica con 1, 2 y 3 puntos de fuga, punto focal o centro de interés.
- ) Escalas.
- ) Diseño y diagramación de Storyboard.

### Unidad 2: COLOR LUZ, SÍNTESIS ADITIVA, SISTEMA RGB

TIEMPO ESTIMADO: 15 hs

OBJETIVO ESPECÍFICO: Manejar funciones expresivas de diferentes paletas de color

- ) El color, paletas cromáticas, escala de grises, blanco y negro, contrastes, clarooscuro tonal, texturas.
- ) Luz, sombras propias y sombras arrojadas y contraluz.

### Unidad 3: DISEÑO DE PERSONAJES

TIEMPO ESTIMADO: 24 hs

OBJETIVO ESPECÍFICO: Idear y diseñar personajes reflejando manejo de proporcionalidad, forma, movimiento y vestimenta acorde a la idea del proyecto.

Del boceto al arte digital empleando software pixelar y vectorial.

- ) Anatomía humana y animal, proporción, poses, movimiento, vestimenta, texturas, claroscuro.
- ) Prosopopeya, animación de objetos, poses, movimiento, vestimenta, texturas, claroscuro.
- ) Hojas de Estilo.
- ) Estética y estilos visuales.

### Unidad 4: DISEÑO DE AMBIENTES Y ESCENARIOS

TIEMPO ESTIMADO: 21 hs

OBJETIVO ESPECÍFICO: Diseñar ambientes y escenarios que refuercen la intención de la idea del proyecto.

Del boceto al arte digital empleando software pixelar y vectorial.

- ) Diseño en 2 y 3 dimensiones.
- ) Diseño de distintos escenarios.

Estética y estilos visuales

### Unidad 5: HORAS DE APOYO AL PROYECTO DE EGRESO

TIEMPO ESTIMADO: 15 hs (distribuidas acorde a las instancias que se acuerde en coordinación con el equipo docente y directivo. Desde los diversos temas y unidades planteadas, se aconseja también destinar horas a la realización del proyecto de egreso)

OBJETIVO ESPECÍFICO: Vehicular los aspectos visuales referidos al videojuego, para lograr una presentación estética de calidad, que sea funcional a la estructura de programación asignada.

- ) Desarrollar los aspectos visuales del videojuego de acuerdo a las pautas establecidas por el Brief.

MATERIALES REQUERIDOS PARA EL CURSO, PROPORCIONADOS POR EL CENTRO EDUCATIVO:

- ) Tableta Digitalizadora.
- ) Hardware acorde a las exigencias de los proyectos, con software incluido (pixelar y vectorial).
- ) Scanner.
- ) Buena luz natural y/o artificial.
- ) Conexión a Internet.