

Programa de Espacio Curricular Optativo (ECO)
Ordenanza 653/09 CS, Res. 016/09 y Res. Modificatoria 141/11
Plan 2008 (Res. 849/09 C.S.)

Carrera:	Arquitectura
Plan de Estudios:	Resolución 145/08 C.D. y Resolución 713/08 C.S.
Año Académico:	2018
Asignatura Optativa:	Taller de Medio Digitales
Encargado de Curso:	Luis Leonart

Régimen de cursado

Tiempo de cursado:	Módulo de 30 horas semestral
Periodo lectivo:	1º Semestre
Turno:	Noche (19.00-23.30 hs.)

Carga Horaria (clases presenciales)

1º Semestre	Teoría	Práctica	Subtotal
Hs Semanales:	1	2	3
Hs Totales:	10	20	30
		Total:	30

Objetivos mínimos según el Plan de estudios

- Completar la oferta de formación general.
- Aportar a la investigación y formación de conocimientos y recursos humanos.
- Aportar a la flexibilidad del sistema.
- Reconocer las particularidades vocacionales del alumnado.
- Proporcionar espacios de formación académica a los avances del desarrollo disciplinar.
- Generar intereses de profundización disciplinar.
- Orientar la formación de posgrado

Firma Profesor

Recibido

Fecha

Composición del Equipo Docente a designar por el Consejo Directivo:

Profesor adjunto	Lleonart, Luis (luis.lleonart@gmail.com) Grado Académico: Arquitecto Dedicación: Simple
Jefe de Trabajos Prácticos	Rodriguez, Ignacio (info@imacconstrucciones.com.ar) Grado Académico: Arquitecto Dedicación: Simple
Auxiliar de 2da	A concursar (aux@gmail.com) Grado Académico: Estudiante Dedicación: Simple

Equipo Docente complementario:

Nombre y Apellido	Grado Académico	Cargo	Dedicación	Actividad
Eduardo Martinelli	Arquitecto	Auxiliar de 1ra	Simple	Docente
A concursar	Estudiante	Auxiliar de 2da	Simple	
A concursar	Estudiante	Auxiliar de 2da	Simple	
A concursar	Estudiante	Auxiliar de 2da	Simple	
A concursar	Estudiante	Auxiliar de 2da	Simple	

Requerimientos de espacio y equipamiento

Aula Para 80 personas. Proyector HD

Régimen de Correlatividades

Correlativas Anteriores	Condición
Introducción a la Arquitectura	Aprobado
Expresión Gráfica I	Aprobado

Régimen de Promoción y Regularización (de acuerdo con Res. 109/04 CD y 110/04 CD)

	Asistencia	Trabajos Prácticos Entregados	Trabajos Prácticos Aprobados	Evaluaciones Parciales Aprobadas
Promoción	80%	100%	100%	
Regularización				

Escala de Calificaciones

Escala de Calificaciones	Nota Concepto
1	Reprobado
2 ,3 , 4 y 5	Insuficiente
6	Aprobado
7	Bueno
8	Muy Bueno
9	Distinguido
10	Sobresaliente

Objetivos Generales

El objetivo principal del curso será el desarrollo de habilidades y técnicas en el uso de software para ser utilizados como herramientas de representación y diseño acompañando al proceso de proyecto arquitectónico en todo su recorrido.

La tentativa principal es reconocer el campo de aplicación pertinente de cada herramienta para ser utilizada en el momento justo del proceso proyectual logrando potenciar las posibilidades de la etapa en la que se encuentre y no siendo una limitación.

Se trabaja sobre edificios existentes ya construidos con lo cual se podrá desarrollar gráfica que represente las distintas etapas del proceso, de esta manera el alumno podrá evidenciar que herramienta es de utilidad para cada momento.

Objetivos Particulares

- Aprovechar y potenciar las ventajas productivas y creativas de las herramientas digitales, convirtiéndolas en herramientas esenciales de la representación y el proceso de diseño.
- Incorporar desde el inicio el modelado en tres dimensiones dentro del proceso de diseño, como generador de graficas intermedias.
- Reducir la brecha existente entre distintos tipos de software de representación y trabajarlos de manera integrada.
- Comprender el campo de aplicación de cada herramienta digital para aprovechar al máximo sus prestaciones.

Fundamentación

El dibujo como instrumento de expresión de los arquitectos es un medio de comunicación, capaz de producir y transmitir significados.

La gráfica es una herramienta que ayuda y permite transmitir ideas. Debemos considerarla como una herramienta de trabajo y no como una manifestación artística con el énfasis en su "belleza".

La elección del tipo de gráfica para comunicar algo no es menos relevante que el contenido.

Hay una tendencia existente a considerar la gráfica digital generada en la arquitectura como un "pasado en limpio", un modo de representación de algo ya generado previamente.

La idea es entender la gráfica como parte del proceso de gestación y desarrollo del proyecto en sus diferentes etapas, no solo para una mejor visualización del mismo sino potenciando las posibilidades de diseño, siendo parte del proceso de creación.

Debemos partir desde la interpretación y la conceptualización para luego definir el tipo de representación.

Por esto entendemos el modelo tridimensional como gráfica en sí mismo, como gráfica dinámica, como herramienta generadora de contenido, posibilitadora de análisis, de estudio y que a su vez funcione como base para la representación futura.

La grafica digital permite nuevas posibilidades en la interpretación de la arquitectura. Lo que en otro momento nos tomaría mucho trabajo estudiar ahora se puede hacer en pocos pasos, esto lo vemos como potenciador y no como economía de tiempo o en todo caso la economía de tiempo es la que permite la mayor exploración.

La idea del taller es brindar las herramientas para ser aplicada de manera pertinente según la etapa del proceso proyectual donde uno se encuentre y no forzar las herramientas a usos no debidos.

Contenidos Temáticos

1. Bloque 1- Proceso inicial
 - A. Presentación de casos de estudio.
 - B. Esquemas iniciales a mano alzada.
 - C. Geométrales básicos.
2. MODELADO DIGITAL 3D
 - A. Modelado de Superficies Simples a partir de graficas básicas.
 - B. Modelado de Superficies Complejas en relación directa a un caso de estudio.
 - C. Aprovechamiento del modelo para obtención de gráficas rápidas 2d y 3d
3. DIBUJOS VECTORIALES 2D
 - A. Generación de dibujos vectoriales desde modelos 3D.
 - B. Manejo y manipulación y elaboración de dibujos vectoriales.
4. RENDERIZADO Y POST PRODUCCIÓN
 - A. Materiales e iluminación.
 - B. Motores de renderizado.
5. ARMADO DE PRESENTACIONES.
 - A. Conceptos de diseño gráfico.
 - B. Dialogo entre diferentes software.
 - C. Tipos de archivos, resolución, manipulación, preparados para impresión.

Descripción de actividades de la cátedra

Programación

Guía de Actividades

Bibliografía

Bibliografía Básica

Título:LA MANO QUE PIENSA. Sabiduría existencial y corporal en la arquitectura

Autor(es):Pallasmaa Juahani

Editorial:G. Gilli

Edición: Barcelona - 2012

Ejemplares en cátedra:1

Ejemplares en Bilioteca:1

Tipo o soporte:Papel

ISBN/ISSN:978-84-252-2432-4

Título:RECURSOS GRÁFICOS EN EL DIBUJO DE ARQUITECTURA

Autor(es):Mata, Elena

Editorial:Escuela Superior de Arquitectura de Madrid

Edición: Madrid - 2004

Ejemplares en cátedra:1

Ejemplares en Bilioteca:

Tipo o soporte:Papel

ISBN/ISSN:

Bibliografía Complementaria

Título:Digital Culture in Architecture: an introduction for the design professions

Autor(es):PICON; Antoine

Editorial:Birkhauser

Edición: Basel - 2010

Ejemplares en cátedra:1

Ejemplares en Bilioteca:

Tipo o soporte:Papel

ISBN/ISSN:

Título:Camino hacia la hipercultura

Autor(es):Bolz Norbert

Editorial:Art. Revista Summa+18 Donn SA,

Edición: Buenos Aires - 1996

Ejemplares en cátedra:

Ejemplares en Bilioteca:1

Tipo o soporte:Papel

ISBN/ISSN:

Título:Mascaras Digitales

Autor(es):Adamo, Cristian

Editorial:Art. Revista Summa+18 Donn SA,

Edición: Buenos Aires - 1995

Ejemplares en cátedra:

Ejemplares en Bilioteca:1

Tipo o soporte:Papel

ISBN/ISSN:

Otras Fuentes de Información

-