



Instituto Jesús María

**Programa Ciclo Lectivo: 2024**

**Espacio Curricular: Producción en artes visuales**

**Curso y Sección: 6 A**

**Apellido y Nombre del docente: Azzarini, Laura Adriana**

### Criterios de Evaluación

- Interiorización de los contenidos desarrollados en clase y transferencia de los mismos a las actividades prácticas
- Compromiso en la toma de apuntes y en el desarrollo de la autonomía en el estudio
- Cumplimiento de consignas y términos de entrega de trabajos
- Uso correcto del lenguaje técnico específico tanto en los soportes escritos solicitados como en la expresión oral
- Manejo e interpretación de fuentes de información
- Aplicación del pensamiento creativo en la resolución de ejercicios, trabajos prácticos y evaluaciones
- Operación correcta del hardware y software utilizados en clase
- Producción de textos escritos de acuerdo a las pautas solicitadas
- Comportamiento colaborativo en las instancias de trabajo grupal

### Aprendizajes y Contenidos

#### **UNIDAD I: Introducción al diseño de videojuegos**

- Introducción a Construct 2
- Descarga e instalación de Construct 2
- Interfase del Programa
- Crear, configurar y guardar proyecto
- Propiedades
- Layers o Capas
- Objetos
- Instancias
- Editor de Imágenes
- Behaviors o comportamientos
- Event Sheet u Hoja de Eventos
- Variables globales, locales
- Animaciones
- Físicas y colisiones
- Efectos
- Sonido
- Concepto de videojuego.
- Tipos de Videojuegos

- Componentes fundamentales de un videojuego. Tema, narrativa, personajes, objetivos y reglas, ambientación temporal y espacial, vista del juego.
- Concepto de Jugabilidad

## **UNIDAD II: Desarrollo de un videojuego completo y funcional en el framework Construct 2**

El proyecto a desarrollar deberá cumplir con los siguientes lineamientos:

- **Historia y Objetivos:**
  - El videojuego debe basarse en un guion que cuente una historia del Juego y sus personajes.
  - En lo posible plantear objetivos en donde se promueva la estrategia, la lógica, que pueda incluir la resolución de acertijos, laberintos, puzzles, recolección de objetos, carreras, etc.
  - El juego puede estar "inspirado" (pero no limitado) en Videojuegos comerciales: PACMAN, SPACE INVADERS, TETRIS, AGARIO, etc. Es decir, que debe contener objetivos originales.
- **Personajes:**
  - El juego debe tener al menos 2 personajes "originales" con sus correspondientes animaciones
  - Los personajes deben ser distinguibles: buenos/malos, correcto/incorrecto; salud/enfermedad, etc
- **Ambientación:**
  - Deberá definirse la ambientación temporal y espacial de la historia.
  - Deberá definirse un tipo de vista o cámara.
  - Instrucciones: El videojuego debe tener una pantalla de bienvenida con instrucciones del juego y como jugarlo; así como instrucciones en pantalla durante el desarrollo de cada Layout.
- **Niveles y Puntaje:**
  - El juego debe presentar al menos 3 niveles de dificultad (de menor a mayor)
  - Cada nivel debe tener su pantalla de instrucciones o avisos
  - El juego debe poder almacenar puntajes / logros (y ser visibles)
- **Sonidos, música y componentes sociales**
  - Sonidos y/o Música Obligatorios.

## **UNIDAD III : El proceso de producción en las artes visuales escénicas**

**Desarrollo de una Producción Audiovisual/Teatral original (Preproducción- Producción- Postproducción) Trabajo interdisciplinario para la puesta teatral (o producción audiovisual) que realizan los alumnos como trabajo final de la especialidad**

. Las áreas y roles de trabajo en una producción teatral.

. Sinopsis argumental y Libreto teatral. El proceso desde la idea al libreto definitivo. Caracterización de personajes. Libreto artístico y libreto técnico. Características del texto teatral. · La ambientación espacio-temporal.

. Arte conceptual. Estilo y Estética en el diseño de una puesta.

. Herramientas de trabajo para el diseño de puesta: planta de escenarios, planta de luces, planta de telones.

. Desgloses de utilería, escenografía y vestuario. Del boceto a la producción. Herramientas y materiales para el diseño y confección del vestuario teatral y los elementos de utilería. Introducción al diseño escenográfico Criterios de economía de recursos y reciclado en el diseño de una buena propuesta visual para la puesta. La seguridad en una producción teatral. Protocolos de evacuación. Logística de la puesta.

. Cronograma y presupuesto de una producción. Desgloses de producción. Estimación de costos y recursos. Manejo contable de la producción. Planillas de administración.

. El área técnica de la producción. El sonido en el teatro. Diseño y edición de la banda sonora. Diseño de iluminación. El registro de la puesta.

. Herramientas publicitarias para la promoción de un evento artístico. Herramientas gráficas de promoción y marketing en redes sociales.

. Las artes visuales al servicio de las artes escénicas. El diseño de arte en la obra teatral.

#### Bibliografía Sugerida.

-