



**PROGRAMA DEL CICLO LECTIVO: 2025**

**ESPACIO CURRICULAR: PRODUCCIÓN DE ARTES VISUALES**

**CURSO Y SECCIÓN: 6° A**

**APELLIDO Y NOMBRE DEL DOCENTE: AZZARINI, LAURA ADRIANA**

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**

- Interiorización de los contenidos desarrollados en la asignatura y transferencia de los mismos a las actividades prácticas
- Correcta y completa toma de apuntes
- 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, saberes y competencias aprendidas en la resolución de ejercicios, trabajos prácticos y evaluaciones
- Operación correcta del hardware y software utilizados en clase

**UNIDAD I: Aproximación al Modelado 3D a través del Software Scketchup**

- Introducción a SketchUp:
- Interfaz y herramientas básicas:
- Navegación por el espacio 3D
- Herramientas de dibujo: línea, rectángulo, círculo, etc.
- Modificación de entidades: escalar, rotar, mover, etc.
- Selección de entidades
- Conceptos básicos de modelado 3D:
- Caras, aristas y vértices
- Planos y ejes
- Grupos y componentes
- Texturas y materiales
- Modelado básico:
- Creación de formas simples:
- Cubos, prismas, pirámides. Modelado a partir de un cubo.
- Extrusión y sustracción de formas.
- Modelado de objetos cotidianos.
- Importación y exportación de archivos.

**UNIDAD I: Modelado 3D aplicado al diseño**

- **Modelado de formas tridimensionales básicas y abstractas**



- Generación de volúmenes primarios.
- Transformación, extrusión y manipulación de geometrías complejas.
- Aplicación de principios de proporción, escala y composición volumétrica.
  
- **Diseño y modelado de objetos simples**
  - Desarrollo de piezas tridimensionales (ej.: pieza de ajedrez).
  - Uso de componentes, simetrías y operaciones de precisión.
  - Optimización del modelo para presentación y exportación.
  
- **Modelado arquitectónico inicial**
  - Construcción de una vivienda tipo.
  - Manejo de elementos arquitectónicos: muros, pisos, cubiertas, aberturas y mobiliario básico.
  - Organización del proyecto mediante capas, grupos y componentes.
  
- **Diseño conceptual de espacios temáticos**
  - Desarrollo de un concepto de *Escape Room* mediante modelado 3D.
  - Composición espacial: recorridos, secuencias narrativas y funcionalidad.
  - Integración de elementos interactivos: trampas, sorpresas y mecanismos visuales.
  - Presentación del proyecto mediante escenas, estilos y animaciones.

#### **BIBLIOGRAFÍA DE CONSULTA PARA EL ALUMNO:**

- Apuntes de clase (obligatorios)