

ciclo lectivo
2024

UNLP
FDA
Dpto de Diseño CV
Tecnología CV 3
www.3tecno.blogspot.com

tecnología cv 3

Prof. Tit. Mg. Javier De Ponti. Prof. Adj. DCV Adrian Di Pietro. JTP DCV Fabián Casarico
Ayudantes diplomados: ; DCV Taormina Lisboa; DCV Guillermina Maciel; DCV Valeria Miccio;
DCV Carlos Puentes; DCV Néstor Velázquez. Adscripto: Adrián Mena Hernández.

PROGRAMA

Ciclo Lectivo 2024

Fundamentos

La meta de la asignatura es proporcionar a los alumnos de Diseño en Comunicación Visual una visión amplia y sistematizada sobre la tecnología en general y sobre los procesos y procedimientos de producción de imágenes fotográficas, de texto-imagen en movimiento y de texto-imagen audiovisual en particular. En este sentido consideramos que la tecnología constituye un área en permanente cambio cuyo estudio debe considerar las siguientes distinciones:

- > ontológica, qué es la tecnología
- > pragmática, qué hace la tecnología
- > fenomenológica, cómo afectan las tecnologías.

En primer término se trata de formar un concepto conceptual orientado a generar una conciencia crítica en el diseñador acerca de sus determinaciones proyectuales y el impacto de las mismas en áreas culturales, sociales y económicas. La lectura del objeto tecnológico es una de las claves para comprender esta fase de análisis, que deberá debatirse tanto en el plano de la teoría como en el de la práctica, resultando de ello una metodología de estudio basada en la proyectación (realización y experimentación con técnicas y tecnologías) y en la transferencia de experiencias proyectuales orientadas a la construcción de mensajes.

En segundo lugar se exploran algunos procesos que hacen a la obtención de imágenes fotográficas, orientados a experimentar la técnica desde la preparación de la toma, el armado del set, el encuadre, la iluminación y los recursos que ofrece al diseñador el registro fotográfico, para luego abordar la problemática de la imagen en movimiento y el aporte del sonido como componente integrador.

En este sentido, al conocimiento de elementos propios del registro fotográfico se suma la exploración de los recursos que conciernen al manejo del tiempo-espacio tales como técnicas del montaje, signos de puntuación, técnicas del sonido y otros. La identificación y el análisis de técnicas en artefactos audiovisuales existentes es fundamental en esta instancia.

Asimismo se estudian los procedimientos de la animación incluyendo desde el principio básico del movimiento y sus técnicas fundamentales hasta ingamar en la práctica de cada uno de los pasos de los procesos de producción y realización para los medios dinámicos. Conocer el problema y poner a disposición del proyecto las herramientas para resolverlo es uno de los ejes para abordar esta etapa en la que convergen desde la tecnología las variables, las condicionantes y las intermediaciones del proyecto.

Objetivos

- > Analizar desde distintas perspectivas teóricas la función de la tecnología en el campo del diseño, en el contexto regional y en el mundo actual.
- > Identificar las principales condicionantes y los procesos de innovación en la manipulación de tecnologías propias y apropiadas en el mercado regional, en

- particular aquellas que conciernen a los medios dinámicos audiovisuales.
- › Analizar los factores de técnica y tecnología que influyen en los proyectos de diseño en dimensión espacio-tiempo. Leer los objetos tecnológicos.
- › Experimentar la convergencia de tecnologías disponibles en un proyecto de diseño en los medios dinámicos audiovisuales.
- › Analizar las distintas metodologías de proyectación en relación a las decisiones tecnológicas que cada proyecto demanda. Conocer procedimientos y procesos.
- › Desarrollar una mirada prospectiva respecto de las tecnologías y producciones de diseño.

Unidad 1. Diseño: objeto tecnológico

Concepto de tecnología. La relación problema-proyecto-producción. Sistemas de innovación, desarrollo y conocimiento. Tipos de innovación. El gran sistema tecnológico. Componentes, análisis y evolución. Invención y desarrollo. Políticas tecnológicas y roles institucionales. Los modelos productivos en diseño. Ciencia, sociedad y tecnología: teoría de la complejidad, relativismo y constructivismo tecnológico. Los debates entre uso e innovación. Los actores, las instituciones, las intermediaciones. Determinismo y constructivismo tecnológico. El hecho tecnológico y su construcción social: concepto de marco tecnológico. Las cadenas causales. Hechos, artefactos y productos. Redes tecno-económicas. Conceptos de competitividad, actualización e integración tecnológica. tecnología, uso y utilidad. Interfase. Fases del proyecto tecnológico. El objeto tecnológico: lectura y análisis de productos y artefactos. La tecnología como recurso. Planificación, producción y tecnología.

Bibliografía obligatoria de la unidad

- Bijker, W. (2008). La construcción social de la baquelita: hacia una teoría de la invención en Thomas, H. y Buch A. coord. *Actos, actores y artefactos*. Ed. Universidad Nacional de Quilmes: Bernal.
- Bonsiepe, G. (1998). «La cadena de las innovaciones» en *Del objeto a la interfase*. Infinito: Argentina.
- Buch, T. (1999). *Sistemas tecnológicos*. Aique: Buenos Aires. Cap. 3 pp 123-134.
- Buch, T. (2012) *De los quipus a los satélites. Historia de la tecnología argentina*. UNQ: Bernal. Introducción, Cap. 1
- De Ponti, J. (2015) Tecnología, materialidad y diseño en *Bold* n° 2. FBA: La Plata. disponible en <http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/ojs/index.php/bold>
- De Ponti, J Gaudio A. y Fuertes L. (2016) “Diseño, cultura material y semótica. Lecturas del objeto y sistemas sociotécnicos” en Gutierrez Ruiz F. y Rodríguez Martínez J. (coord.) *Modelos clave para el diseñador*. Universidad Autónoma Metropolitana UAM: México.
- De Ponti, J. (2019). Lecturas sobre tecnología y objetos tecnológicos en *Bold* n° 6. FBA. La Plata disponible en <https://doi.org/10.24215/25249703e001> | <http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/ojs/index.php/bold>
- De Ponti, J. (2021). Sobre el mundo social de los objetos en *BIP* año 2 n° 5. UnIDHE. La Plata disponible en <https://unidhe.wixsite.com/unidheboletin>
- De Ponti, J. (2022). “Introducción” y “Diseño de comunicación: seguimiento de objetos audiovisuales” en De Ponti, J. (coord.) *Diseño de comunicación audiovisual. Componentes, procedimientos y procesos*. EDULP: La Plata.
- Dutil, S. (2016). Lectura del objeto, video en <https://3tecno.blogspot.com/2016/04/lectura-del-objeto-tecnologico.html>
- .Edgerton D. (2006) *Innovación y tradición. Historia de la tecnología moderna*. Crítica: Madrid. Introducción, Cap. 1
- Ferraro, R. (2005). *Para qué sirve la tecnología*. Colección Claves para Todos. Ed. CI /Capital Intelectual: Buenos Aires.
- Gay Aquiles (2010). *La tecnología como disciplina formativa*. Ed. Tec: Córdoba. Cap. 1. Cap 6
- Hughes, T. (2008). «La evolución de los grandes sistemas tecnológicos» en Thomas, h. y Buch A. coord. *Actos, actores y artefactos*. Ed. Universidad Nacional de Quilmes: Bernal.
- Johnson, S. (2019). *La conquista de la actualidad*. Granica: Buenos Aires. Introducción. Cap. 1
- Pinch T. y Bijker W. (2008). La construcción social de hechos y artefactos: o acerca de cómo la sociología de la ciencia y la sociología de la tecnología pueden beneficiarse mutuamente en Thomas, H. y Buch A. coord. *Actos, actores y artefactos*. Ed. Universidad Nacional de Quilmes: Bernal.
- Maldonado, T. (2007) “Pensar la técnica hoy” en *Memoria y conocimiento*. Gedisa: Barcelona.
- Maldonado, T. (2007) “Los anteojos tomados en serio” en *Memoria y conocimiento*. Gedisa: Barcelona.
- Valderrama, A. (2004). Teoría y crítica de la construcción social de la tecnología en *Revista UNAL*, UNAL, Bogotá.
- Velázquez, N. (2020). Interfase, video en <https://3tecno.blogspot.com/2020/06/interfase.html>

Unidad 2. Código tecnológico, código fílmico

El registro fotográfico. Encuadre, formatos, dimensiones y segmentos del cuadro, regla de tercios, composición y estructuras gráficas. Encuadre y monitoreo. Exposición, ley de reciprocidad. Nitidez. Sistema sensibilidad-apertura-tiempo de exposición. Interpolación y dispositivos CCD. Profundidad de campo. La luz, propiedades. Fuentes de luz, tipologías. Caja de luz. Esquema básico de iluminación, llaves de luz, fotometría. Pintar con luz. Temperatura de color. Producción fotográfica: planificación. Desde el layout a la realización. Fotografía de producto y fotografía planificada. Puesta en cámara, nomenclatura fotográfica, tipos de nomenclatura. Tamaños de plano, posiciones de cámara, manipulación del equipo y accesorios. Armado del set fotográfico. Producción de tomas. Preparación, ajuste y transferencia de archivos con fines específicos. Sistematización de imágenes. La edición fotográfica. El control de la copia. El control para redes online. La fotografía en pantalla. El diseñador y la técnica fotográfica.

Bibliografía obligatoria de la unidad

- AA.VV. (2013-2023) *3 tecno* Boletín periódico. DICERE: La Plata. Disponible en la Biblioteca de la Facultad de Artes en forma impresa y online <http://bibliofba.unlp.edu.ar/>
- AA.VV. (2013) *Manual de identidad fotográfica*. UCM: Manizales, Caldas.
- AA.VV. (2012) *Oficios, fotografía* en <https://www.youtube.com/watch?v=lxfuKSPlz5w&index=2&list=PLZ6Tlj4tHEIsP1ijA5e4rtmgbf2Wl1Y-c> canal encuentro.
- A. VV. (2024). <https://www.dzoom.org.es/curso-de-fotografia-entendiendo-la-apertura/>
- AA.VV. (2024). <https://www.dzoom.org.es/>
- AA.VV. (2022). *El blog del fotógrafo*. en <https://www.blogdelfotografo.com/>
- Bustos Toldos Alfonso (2014) *Taller de composición en iluminación de estudio* en <http://www.uv.mx/personal/lenunez/files/2013/06/ILUMINACION-PROFESIONAL-EL-ESTUDIO.pdf>
- Casetti, F. y Di Chio, F. (1994). *Cómo analizar un film*. Cap. 1/3.4. Ed. Paidós: Barcelona.
- Deleuze, G. (1994). *La imagen en movimiento*. Paidós: Buenos Aires.
- Díaz, M. (2020) Fotografía de alimentos en *BIP* año 1 n° 3. UNIDHE en <https://unidhe.wixsite.com/unidheboletin>
- Dorado C. (2012) *La composición fotográfica. Método de zonas de interés* en <https://fotografiacarlosdorado.files.wordpress.com/2015/11/composicic3b3n-fotogrc3a1fca1.pdf>
- Di Pietro, A. y De Ponti, J. (2022). Cap. 2 “Encuadre: los factores de la imagen y el sonido” en De Ponti, J. (coord.) *Diseño de comunicación audiovisual. Componentes, procedimientos y procesos*. EDULP: La Plata.
- Eandi, H. y De Ponti, J. (2001). *Apuntes para una teoría: Fotografía/Encuadre-tiempo*. Cátedra TCV 3.
- Freeman, M. (2009). «Hardware», «Objetivos y enfoque» y «El lenguaje digital» en *Guía completa de fotografía digital*. Blume: Barcelona.
- Fordham, D. (2018). *Redescubre la fotografía. 50 consejos prácticos para aprender nuevas técnicas y trucos*. GG: Barcelona
- Igual, J. (2017). *Óptica y fotografía* en <https://fotoigual.com/author/jorge-igual/>
- Gonzaga Vicego, L. (2013) *Aprender a iluminar en fotografía* en <http://www.aprenderailuminar.com/2011/09/libro-ebook-pdf-aprender-iluminar.html>
- Iapicino Ricardo, (2011) *La composición audiovisual. Dimensiones narrativas del sonido y la música en la imagen*. Cap.2-3. FADU: Buenos Aires.
- Manuales instructivos de las cámaras a disposición.
- Martínez Abadía J. (2004). *Manual básico de tecnología audiovisual y técnicas de creación, emisión y difusión de contenidos*. Paidós: Barcelona.
- Miccio, V. (2022). Cap. 2 “Iluminación: técnica y expresividad” en De Ponti, J. (coord.) *Diseño de comunicación audiovisual. Componentes, procedimientos y procesos*. EDULP: La Plata.
- Pradera, A. (2013) *El libro de la fotografía*. Alianza: Madrid. Caps. 2 y 3.
- Rodríguez Martín, J. (2008) *Curso de fotografía digital* en <http://www.thewebfoto.com/Thewebfoto-Curso-de-fotografia-digital.pdf>

Unidad 3. Código tecnológico, código fílmico, código cinematográfico.

Los métodos de producción fotográfica y audiovisual. Idea, planificación y producción. La preproducción:

sistemas de planificación, administración de técnicas y recursos. Transcripciones. Guión literario, guión técnico. Layout. Hojas de modelos: tipologías. Guión Visual, story board. Códigos y nomenclaturas. Escala de acciones y descripciones. El set, puesta en cámara y puesta en escena. Métodos y procesos de pantallización. La convergencia tecnológico-audiovisual. Lo visual y lo auditivo: registros. El montaje. Montaje paralelo, lineal, alternado, simultáneo. Técnicas y principios. Secuencias lineales y no lineales. Concepto de interacción e interactividad. El sonido. Estructura y componentes. Banda sonora, montaje sonoro, espacio sonoro, paisaje sonoro. Síncresis, sonido diegético y extra-diegético. Técnicas de sonido. La transcripción audiovisual: Partitura Blarduni, las capas, su codificación. Componentes de tomas, planos, escenas, secuencias. Guiones, escalas y partituras como recursos de investigación técnica. Sincronía. Diacronía. Guiones, escalas y partituras técnicas como herramienta de visualización proyectual. Rodaje. Plan de rodaje y producción. Equipos e insumos.

Bibliografía obligatoria de la unidad

- AA.VV. (2013-2023) *3 techno* Boletín periódico. DICERE: La Plata. Disponible en la Biblioteca de la Facultad de Artes en forma impresa y online <http://bibliofba.unlp.edu.ar/>
- Casales, A. (2011). "La sincronía y la percepción del tiempo en la imagen y el dibujo". X Festival de la imagen: Manizales.
- Casetti, F. y Di Chio, F. (1994). *Cómo analizar un film*. Cap. 1/3.4. Ed. Paidós: Barcelona.
- Chasco, Constanza (2010). "Animación y convergencia tecnológica, un caso de análisis y deconstrucción" en *II Congreso Iberoamericano de Investigación artística y proyectual*, FBA: La Plata.
- Chion, M. (1993). *La audiovisión*. Ed. Paidós: Buenos Aires.
- Chion, M. (1999). "Cosas oídas desde una cama" en *El sonido: música, cine, literatura*. pp.21 a 35. Paidós: Barcelona.
- De Ponti, J. (2009). "Sobre Digging in the dirt. Partitura analítica". *Fichas TCV3*. FBA: UNLP.
- De Ponti, J. (2005). «Visualizaciones. Notas sobre narrativa audiovisual» en *Cuadernos de Diseño* nº 2-3. ISCI: La Plata.
- De Ponti, J.; Pérez Salas, A.; Eandi, H.; Sautel S. (2004). Sistema multimedial interactivo para la enseñanza del color: pantallización en *Color, Arte, Diseño, Tecnología y enseñanza*, GAC: Buenos Aires.
- De Ponti, J.; Pérez Salas, A. (2006). "Partitura analítica: dos escenas de *Cabaret*". *Fichas TCV3*. FBA: UNLP.
- Dutil, S. y De Ponti, J. (2022). Producción del diseño audiovisual: de la necesidad de comunicación a la animación en De Ponti, J. (coord.) *Diseño de comunicación audiovisual. Componentes, procedimientos y procesos*. EDULP: La Plata.
- Eandi, H. Pérez Salas, A. y Sautel, S. (2003). «Proyecto de realización de un multimedia. De la Partitura Blarduni a la Pantallización» en *Cultura Digital y Diferenciación*. SIGRADI: Rosario.
- Eandi, H. y De Ponti, J. (2004) «Diseño de títulos de crédito» en *Serie pedagógica* nº 4-5. Secretaría de Extensión Univeritaria. FHCE. Universidad Nacional de La Plata.
- Fernández F. (ed.) (2016) *Diseño y conocimiento científico*. Nodal: La Plata.
- Iachipino R. (2011). *La composición audiovisual*. Ed. FADU: Buenos Aires.
- Pérez Sálas A. y Eandi H. (2006) "Partitura Blarduni". *Fichas TCV3*. FBA: UNLP.
- Saenz Valiente, R. (2006). «El guión audiovisual» en *Arte y técnicas de animación*. Ed. de la Flor 4º parte Cap. 5.
- Saura, N. (2003). «El lenguaje del cine» en *La aventura textual de la lengua a los nuevos lenguajes*. Ed. La Crujía: Buenos Aires.
- Teruggi D. (2010). "Aprendiendo a oír" en Espinosa S. (comp.) *Audiovisión. Lenguajes. Tecnologías. Producciones*. UNLa: Lanús.
- Velázquez, N. (2022). "Productos animados: espacio-tiempo-movimiento" en De Ponti, J. (coord.) *Diseño de comunicación audiovisual. Componentes, procedimientos y procesos*. EDULP: La Plata.

Unidad 4. Código tecnológico, código filmico, código cinematográfico.

Tiempo-espacio-animación. Leyes del movimiento. Generación-recreación: descomposición del movimiento, movimiento acádico, persistencia retiniana, cadencia. Producción y reproducción. Avanzadas de tecnología, la tecnología industrial y las productoras; la fusión de escuelas, las tendencias. Práctica y experiencia del proyecto de diseño audiovisual. Integraciones tecnológicas. Los títulos de crédito. Tipologías: separadores, colas cortinillas, etc. Paradigmas. El montaje. Concepto técnico y concepto narrativo. Las técnicas y principios del montaje. Moviola y edición digital. Métodos

de descarte y selección de tomas. Montaje armónico, perceptual, control del tiempo y del espacio. Los signos de puntuación, transiciones, insert, continuidades, repeticiones, otros. Animación. Técnicas de animación tradicional, técnicas digitales y convergencia. Recursos de animación y condicionantes tecnológicas. Insumos, equipos, marcos tecnológicos. El plan de animación. Capturas de movimiento, set de animación, mesa de animación, hojas de modelos y de producción, layout, originales, calcos, pencil test. Los medios, las técnicas y la tecnología disponibles. Proveedores. Registros, soportes, transferencias. El procesado de imagen y texto: trucas, aplicación de filtros y efectos. Proceso de realización de Motion Graphics: etapas técnicas y desarrollo. Layouts, hojas de modelos y estilos. Animatic, función y características.

Bibliografía obligatoria de la unidad

- AA.VV. (2013-2023) *3 tecno* Boletín periódico. DICERE: La Plata. Disponible en la Biblioteca de la Facultad de Artes en forma impresa y online <http://bibliofba.unlp.edu.ar/>
- Andreu C. coord. (----) *Guía de creación audiovisual. De la idea a la pantalla*. AECID: Madrid en <http://www.aecid.es/Centro-Documentacion/Documentos/Publicaciones%20AECID/guia%20audiovisual%20ook.pdf> cons. 2016.
- Bohórquez, M. "El diseño audiovisual" en <http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/10893/2247/1/DISENO%20AUDIOVISUAL.pdf> cons. 2016.
- De Ponti, J. y Pérez Salas A. (2006) "Yellow submarine: paradigma de animación" en Fichas TCV3: La Plata.
- Dutil, S. y De Ponti, J. (2022). Producción del diseño audiovisual: de la necesidad de comunicación a la animación en De Ponti, J. (coord.) *Diseño de comunicación audiovisual. Componentes, procedimientos y procesos*. EDULP: La Plata.
- Eandi, H. y De Ponti, J. (2004). "Diseño de títulos de crédito" en *Serie pedagógica n° 4-5*. Secretaría de Extensión Universitaria Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Universidad Nacional de La Plata.
- Di Pietro, A. y De Ponti, J. (2022). Cap. 2 "Encuadre: los factores de la imagen y el sonido" en De Ponti, J. (coord.) *Diseño de comunicación audiovisual. Componentes, procedimientos y procesos*. EDULP: La Plata.
- Ferullo, D. Y Lazarte, M. (2002). "Chicken Run" en *D-Signos* n° 6. D-Signos: Tucumán.
- García, R. (1995). *La magia del dibujo animado*. Mario Ayuso editor. Introducción/pg. 9 a 13 y 17 a 24.
- Gobbi, S.; Miccio V.; Velázquez, N. (2016) "Proyecto audiovisual YPF (1922-1992). Identidad y sentido. Guión visual y storyboard" en AA.VV. *Diseño, materialidad y semiótica. Lecturas sobre objetos de YPF (1920-1970)*. DICERE: La Plata.
- Loach, K. (2014). *Desafiar el relato de los poderosos*. Paidós: Buenos Aires.
- Morales Morante, L. (2009) "Sergei Eisenstein: montaje de atracciones o atracciones para el montaje" AUB: Barcelona en http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/33300/Documento_completo.pdf?sequence=1 cons. feb.2017.
- Pérez Salas, A. (2009) "Espigas para registro y pupitre de animación" en Fichas TCV3: La Plata.
- Rafols, R. y Colomer, A. (2003). *Diseño Audiovisual*. GG: Barcelona. pgs 73 a 110.
- Saenz Valiente, R. (2006). "El layout" y "La ayuda digital" en *Arte y técnicas de animación*. Ed. de la Flor 4º parte Cap. 10 y 5º parte Cap. 14.
- Velázquez, N. (2022). "Productos animados: espacio-tiempo-movimiento" en De Ponti, J. (coord.) *Diseño de comunicación audiovisual. Componentes, procedimientos y procesos*. EDULP: La Plata.

Material audiovisual de la unidad

- AA.VV Motion Design Common (2013) "Care to click" en <https://www.youtube.com/watch?v=QViCXgkcBRM>
- AA.VV Multimedia Design (2008) "The five hat racks" en <https://www.youtube.com/watch?v=Tgi1JQGHENI>
- Barrest-Forrest, B. (2013) "The history of typography" en <https://www.youtube.com/watch?v=wOglkxAfjsk>
- Dutil S. (2016) "Lectura del objeto" en 3tecnoblogspot.com
- Gobbi, S.; Miccio V.; Velazquez N. (2016) "YPF (1922-1990) Identidad y sentido" en dicereblog.wordpress.com
- NG National Geographic (2011) "7 Billion" en <http://www.youtube.com/watch?v=q6r4vogM3FE>
- RSA org. (2010) "Changing animation paradigms" en <http://www.youtube.com/watch?v=zDZFcdGpL4U>

Bibliografía para ampliar

- Bonsiepe, G. (1995). *Del objeto a la interfase*. E. Infinito: Buenos Aires.
- Cartier Bresson E. (2014) *Ver es un todo*. GG: Barcelona.
- Chabrol C. y Rohmer E. (2010) *Hitchcock*. Ed. Manantial: Buenos Aires.
- Costoya, A. (1999) «La convergencia audiovisual» en *La fábrica audiovisual*. Ed. FADU.UBA: Buenos Aires.

- Feuwens, A. (1999). Diseñando créditos» en *Poliéster*. Vol 8 nº 26. Ed. Mirelles: México.
- Halas, J. (1981) «TV graphics» en *Graphis in motion*. Ed. Bruckman: Munich. Version en Castellano Javier De Ponti.
- Purves Barry (2011). *Stop Motion*. Blume: Madrid.
- Samuelson D. (2014) *Hands on. Manual for cinemathographers*. Focal Press: London.

Metodología de cursada

La cátedra trabaja con el método de aprendizaje basado en problemas. Aborda la lectura del objeto tecnológico desde diversas perspectivas de análisis que comprenden desde lo morfológico hasta lo cultural, desde lo técnico-constructivo hasta lo relacional -por citar algunos aspectos-.

El juego entre la etapa analítica y la de realización se plantea como una constante a lo largo de la cursada. Las soluciones a los problemas deberán debatirse tanto en el plano de la teoría como en el de la práctica, resultando de ello una metodología de estudio basada en la proyectación (realización y experimentación con técnicas y tecnologías) y en la transferencia de experiencias proyectuales orientadas a la construcción de mensajes.

Normas de Cursada

La asignatura es de promoción indirecta.

Para aprobar la cursada el alumno debe haber entregado el 100% de los trabajos prácticos y se debe haber presentado a rendir las evaluaciones parciales en la primera fecha o en la correspondiente al recuperatorio (de estar ausente sin justificación en estas dos instancias de evaluación perderá la cursada). Asimismo, para aprobar la cursada debe haber aprobado el 80 % de los trabajos prácticos y el 100 % de las evaluaciones parciales. Estas evaluaciones pueden ser tanto teóricas como prácticas, se desarrollan a partir de contenidos dictados en clases teóricas, trabajos prácticos, visualización de casos y bibliografía del programa. Consisten en 2 (dos) exámenes parciales y 2 (dos) test de lectura. Cada uno de ellos tiene su correspondiente recuperatorio.

El alumno tiene derecho a acceder a una única tercera instancia de evaluación en caso de haber desaprobado 1 (uno) recuperatorio de parcial o 1 (uno) recuperatorio de test de lectura respectivamente. En caso de desaprobado tanto el recuperatorio del parcial como el recuperatorio del test de lectura perderá la cursada.

Mg. Javier De Ponti
Prof. Tit. Tecnología CV 3