



MENDOZA, 24 ABR 2008

VISTO:

El expediente N° 10-215-P/08 en el que se solicita la aprobación de los cursos que se dictarán durante el presente año en el Laboratorio Educativo Digital, los que estarán a cargo de los profesores María Cristina PORTALUPI, Ariel Alberto AMADIO, María Beatriz PERLBACH, Ciro Omar ORTIZ y Alberto Gabriel de ROSAS.

CONSIDERANDO:

Que este año los cursos han sido divididos en cinco áreas (Artes, Diseño Gráfico, Diseño de Productos y Diseño Multimedia) a fin de atender las necesidades de actualización tecnológica de las diferentes carreras de esta Unidad Académica.

Los objetivos generales y específicos propuestos y la trayectoria de los profesionales a cargo de los mismos.

La opinión favorable de Secretaría Académica.

Por ello y atento a lo aconsejado por la Comisión de Enseñanza y a lo dispuesto por este Cuerpo en sesión del día 8 de abril de 2008,

**EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
RESUELVE:**

ARTÍCULO 1º.- Autorizar el dictado de los cursos del Laboratorio Educativo Digital durante el año 2008 y que estarán a cargo de los profesores María Cristina PORTALUPI, Ariel Alberto AMADIO, María Beatriz PERLBACH, Ciro Omar ORTIZ y Alberto Gabriel de ROSAS, según el detalle que consta en los Anexos I a XX de la presente resolución.

ARTÍCULO 2º.- Dar amplia difusión a los cursos mencionados en el artículo precedente.

ARTÍCULO 3º.- Comuníquese e insértese en el libro de resoluciones del Consejo Directivo.

RESOLUCIÓN N° 66

F. A.
ecm.


MARIA I. NÚÑEZ
 DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA


D.I. OMAR LINARES
 SECRETARIO ACADÉMICO


Prof. LARS INGVAR NILSSON
 DECANO



ANEXO I

**CREACIÓN Y EDICIÓN DE IMAGENES PIXELARES I
(PHOTOSHOP NIVEL I)**

Destinatarios:

- Alumnos de grado, egresados, docentes y público en general.

Lugar de dictado:

- Laboratorio Digital Educativo (ex-Taller de Computación), Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño. Ciudad Universitaria.

Duración:

- Carga Horaria: VEINTICUATRO (24) horas reloj
- Cantidad de clases: OCHO (8) clases de TRES (3) horas reloj cada una
- Duración: CUATRO (4) semanas (UN (1) día por semana)
- Horas acreditadas por el curso: VEINTICUATRO (24) horas reloj

Identificación del equipo docente responsable:

- Profesor responsable: Profesor: María Beatriz PERLBACH
- Coordinación: Mgter. María Cristina Portalupi

Cupo de participantes

- Mínimo: DIEZ (10) participantes.
- Máximo: DIECIOCHO (18) participantes.

Síntesis explicativa de la propuesta:

- Este curso está destinado a introducir y capacitar, o actualizar a quienes tienen inquietudes acerca de la creación y edición de imágenes por computadora en un entorno pixelar.

Requisitos

- Por tratarse de un curso de nivel inicial no requiere conocimientos previos.

Formato curricular del curso:

- Curso con modalidad de aula-taller

Modalidad del curso:

- Presencial

Expectativas de logro:

- Introducir en el trabajo característico del entorno gráfico digital.
- Conocer las herramientas básicas de un programa para tratamiento de imágenes pixelares.
- Seleccionar y usar adecuadamente las herramientas estudiadas en trabajos de aplicación propuestos.

Contenidos

Conceptuales

- Introducción a la gráfica por computadora.
- Recorrido por el área de trabajo.
- Herramientas de selección. Capas. Pintura y edición. Color. Máscaras y canales.
- Retoque fotográfico.
- Técnicas avanzadas de capas.
- Combinación de vectores y píxeles.

Procedimentales

- Introducción en el uso de una computadora personal para trabajar con imágenes.
- Adquisición de orden y método en el uso del equipamiento virtual y material.

Prof. LARS INGVAR NILSSON
DECANO

D.A. OMAE E. INARES
SECRETARIO ACADÉMICO

MARIA T. NÚÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA



- Conocimiento de procedimientos necesarios para llevar a cabo los trabajos prácticos propuestos.

Actitudinales

- Apropriación de la tecnología digital básica disponible para expandir la tarea creativa.
- Fomento de actitudes de interés y apertura ante los contenidos propuestos.
- Adquisición de respeto y cuidado por el material virtual y físico utilizados.

Metodología de trabajo:

- Clases teórico-prácticas desarrolladas a través de trabajos de aplicación realizados en las computadoras.
- Explicaciones generales en el pizarrón o con apoyo del proyector digital.
- Seguimiento particular de la labor de los alumnos.

Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:

- Una computadora personal por alumno, proyector digital y pantalla, pizarra, marcadores y borrador.

Evaluación:

- Sin evaluación

Acreditación:

- Asistencia: 80% de asistencia a clase

Material elaborado para el alumno que tome el curso:

El alumno trabaja con material didáctico digital generado por la empresa fabricante del software para su aprendizaje específico.

Éste se encuentra citado en la bibliografía.

Bibliografía

- Manuales originales de los programas.
- Adobe Photoshop 5.0. Curso completo en un libro. Prentice Hall, México 1999. 446 p.
- Adobe Photoshop 5.0. Guía del usuario. Adobe Systems Incorporated. EEUU 1998. 388 p.
- Adobe Photoshop 6.0. Guía del usuario. Adobe Systems Incorporated. Escocia 2000. 440 p.
- Adobe Photoshop 7.0. Classroom in a Book. 2002 Adobe System Incorporated. U.S.A.
- Adobe Photoshop CS Classroom in a Book. 2004 Adobe System Incorporated U.S.A. 690 p.
- Adobe Photoshop CS3 Classroom in a Book. Adobe Press. 2007 Adobe System Incorporated U.S.A. 496 p.
- Tutoriales interactivos incluidos en los softwares.
- Información contenida en los comandos Ayuda de los programas.

RESOLUCIÓN Nº **66**



[Signature]
MARIA I. NUÑEZ
 DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA

[Signature]
D.J. OMAR LINARES
 SECRETARIO ACADÉMICO

[Signature]
Prof. KARS INGVAR NILSSON
 DECANO



Universidad Nacional de Cuyo
Facultad de Artes y Diseño

ANEXO II

**"CREACIÓN Y EDICIÓN DE IMAGENES PIXELARES II"
(PHOTOSHOP NIVEL II)**

Destinatarios:

- Alumnos de grado, egresados, docentes y público en general.

Lugar de dictado:

- Laboratorio Digital Educativo (ex-Taller de Computación), Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño. Ciudad Universitaria.

Duración:

- Carga Horaria: VEINTICUATRO (24) horas reloj
- Cantidad de clases: OCHO (8) clases de TRES (3) horas reloj cada una
- Duración: CUATRO (4) semanas (UN día por semana)
- Horas acreditadas por el curso: VEINTICUATRO (24) horas reloj

Identificación del equipo docente responsable:

- Profesor responsable: Profesor: María Beatriz Perlbach
- Coordinación: Mgter. María Cristina Portalupi

Cupo de participantes

- Mínimo: CUATRO (4) participantes.
- Máximo: DIECIOCHO (18) participantes.

Síntesis explicativa de la propuesta:

Este curso está destinado a capacitar y actualizar a quienes hicieron el curso "Creación y edición de imágenes pixelares I" (Photoshop Nivel I) o tengan conocimientos avanzados sobre este programa.

Requisitos

- Requiere conocimientos previos en software para tratamiento de imágenes pixelares.

Formato curricular del curso:

- Curso con modalidad de aula-taller

Modalidad del curso:

- Presencial

Expectativas de logro:

- Introducir en el desarrollo de tareas avanzadas en un programa para tratamiento de imágenes pixelares.
- Conocer herramientas de mayor complejidad que las estudiadas en el curso I.

Contenidos

Conceptuales

- Técnicas básicas con la herramienta Pluma.
- Nociones básicas en la preparación de imágenes para Internet.
- Animación con capas en Image Ready. Máscaras vectoriales, trazados y formas.
- Técnicas avanzadas con capas.
- Creación de efectos especiales.
- Acciones. Automatizar tareas.

Procedimentales

- Práctica y afianzamiento en el uso de una computadora personal para trabajar con imágenes.
- Adquisición de orden y método en el uso del equipamiento virtual y material.

Resol. N° 66

[Handwritten signatures and stamps]
Pm. VARS INGVAR NILSSON
DECANO
D.I. OMAR LINARES
SECRETARIO ACADEMICO
MARTA I. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADEMICA



- Conocimiento de los procedimientos necesarios para llevar a cabo los trabajos prácticos propuestos.

Actitudinales

- Apropriación de la tecnología digital básica disponible para expandir la tarea creativa.
- Fomento de actitudes de interés y apertura ante los contenidos propuestos.
- Adquisición de respeto y cuidado por el material virtual y físico utilizados.

Metodología de trabajo:

- Clases teórico-prácticas desarrolladas a través de trabajos de aplicación realizados en las computadoras.
- Explicaciones generales en el pizarrón o con apoyo del proyector digital.
- Seguimiento particular de la labor de los alumnos.

Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:

- Una computadora personal por alumno, proyector digital y pantalla, pizarra, marcadores y borrador.

Evaluación:

- Sin evaluación

Acreditación:

- Asistencia: OCHENTA (80) % de asistencia a clase

Material elaborado para el alumno que tome el curso:

El alumno trabaja con material didáctico digital generado por la empresa fabricante del software para su aprendizaje específico.

Éste se encuentra citado en la bibliografía.

Bibliografía

- Manuales originales de los programas.
- Adobe Photoshop 5.0. Curso completo en un libro. Prentice Hall, México 1999. 446 p
- Adobe Photoshop 5.0. Guía del usuario. Adobe Systems Incorporated. EEUU 1998. 388 p.
- Adobe Photoshop 6.0. Guía del usuario. Adobe Systems Incorporated. Escocia 2000. 440 p.
- Adobe Photoshop 7.0. Classroom in a Book. 2002 Adobe System Incorporated. U.S.A.
- Adobe Photoshop CS Classroom in a Book. 2004 Adobe System Incorporated U.S.A. 690 p.
- Adobe Photoshop CS3 Classroom in a Book. Adobe Press. 2007 Adobe System Incorporated U.S.A. 496 p.
- Tutoriales interactivos incluidos en los softwares.
- Información contenida en los comandos Ayuda de los programas.

RESOLUCIÓN Nº 66



MARÍA I. NÚÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA

D.I. OMAR LINARES
SECRETARIO ACADÉMICO

Prof. LARS INGVAR NILSSON
DECANO



ANEXO III

TALLER DE ARTE DIGITAL

Destinatarios:

- Alumnos de grado, egresados, docentes y público en general.

Lugar de dictado:

- Laboratorio Digital Educativo (ex-Taller de Computación), Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño. Ciudad Universitaria.

Duración:

- Carga Horaria: VEINTICUATRO (24) horas reloj
- Cantidad de clases: OCHO (8) clases de TRES (3) horas reloj cada una
- Duración: CUATRO (4) semanas (UN (1) día por semana)
- Horas acreditadas por el curso: VEINTICUATRO (24) horas reloj

Identificación del equipo docente responsable:

- Profesor responsable: Profesor: María Beatriz PERLBACH
- Coordinación: Mgter. María Cristina PORTALUPI

Cupo de participantes

- Mínimo: DIEZ (10) participantes.
- Máximo: DIECIOCHO (18) participantes.

Síntesis explicativa de la propuesta:

- Este curso está destinado a introducir y capacitar, o actualizar a quienes deseen complementar la labor creativa personal llevada a cabo con materiales tradicionales, a través del uso de herramientas digitales para tratamiento de imágenes.

Requisitos

- Por tratarse de un curso de nivel inicial no requiere conocimientos previos.

Formato curricular del curso:

- Curso con modalidad de aula-taller

Modalidad del curso:

- Presencial

Expectativas de logro:

- Introducir en el trabajo característico del entorno gráfico digital.
- Conocer las herramientas básicas de un programa para tratamiento de imágenes pixelares.
- Conocer cómo se introducen, editan y exportan gráficos en el entorno digital.

Contenidos

Conceptuales

- Introducción a la gráfica por computadora.
- Recorrido por el área de trabajo.
- Escaneado.
- Herramientas de selección.
- Capas.
- Pintura y edición.
- Color.
- Máscaras y canales.
- Retoque fotográfico.
- Destinos.

Prof. LARS INGVAR NILSSON
DECANO

D.I. OMAR LINARES
SECRETARIO ACADEMICO

MARIA I. NUNEZ
DIRECTORA GENERAL ACADEMICA



Procedimentales

- Introducción en el uso de una computadora personal para trabajar con imágenes.
- Adquisición de orden y método en el uso del equipamiento virtual y material.
- Conocimiento de los procedimientos necesarios para llevar a cabo la labor de complementación digital del trabajo artístico personal.

Actitudinales

- Apropriación de la tecnología digital básica disponible para expandir la tarea creativa.
- Fomento de actitudes de interés y apertura ante los contenidos propuestos.
- Adquisición de respeto y cuidado por el material virtual y físico utilizados.

Metodología de trabajo:

- Clases teórico-prácticas desarrolladas a través de trabajos prácticos escaneando y editando en las computadoras.
- Explicaciones generales en el pizarrón o con soporte del proyector digital.
- Seguimiento particular de la labor de los alumnos.

Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:

- Una computadora personal por alumno, proyector digital y pantalla, pizarra, marcadores y borrador.

Evaluación:

- Sin evaluación

Acreditación:

- Asistencia: OCHENTA (80) % de asistencia a clase

Material para el alumno que tome el curso:

Computadoras personales y escáner. Trabajos gráficos de creación personal (aportados por el alumno).

Bibliografía

- Manuales originales de los programas.
- Adobe Photoshop 5.0. Curso completo en un libro. Prentice Hall, México 1999. 446 p.
- Adobe Photoshop 5.0. Guía del usuario. Adobe Systems Incorporated. EEUU 1998. 388 p.
- Adobe Photoshop 6.0. Guía del usuario. Adobe Systems Incorporated. Escocia 2000. 440 p.
- Adobe Photoshop 7.0. Classroom in a Book. 2002 Adobe System Incorporated. U.S.A.
- Adobe Photoshop CS Classroom in a Book. 2004 Adobe System Incorporated U.S.A. 690 p.
- Adobe Photoshop CS3 Classroom in a Book. Adobe Press. 2007 Adobe System Incorporated U.S.A. 496 p.
- Tutoriales interactivos incluidos en los softwares.
- Información contenida en los comandos Ayuda de los programas.

RESOLUCIÓN N° 66



MARIA I. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA

D.I. OMAR LINARES
SECRETARIO ACADÉMICO

Prof. LARS INGVAR NILSSON
BECANO



ANEXO IV

TRATAMIENTO DE IMAGEN Y ANIMACIÓN 2D (COREL PAINTER)

Destinatarios:

- Alumnos de grado, egresados, docentes y público en general.

Lugar de dictado:

- Laboratorio Digital Educativo (ex-Taller de Computación), Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño. Ciudad Universitaria.

Duración:

- Carga Horaria: VEINTICUATRO (24) horas reloj
- Cantidad de clases: OCHO (8) clases de TRES (3) horas reloj cada una
- Duración: CUATRO (4) semanas (UN (1) día por semana)
- Horas acreditadas por el curso: VEINTICUATRO (24) horas reloj

Identificación del equipo docente responsable:

- Profesor responsable: Profesor: María Beatriz PERLBACH
- Coordinación: Mgter. María Cristina PORTALUPI

Cupo de participantes

- Mínimo: DIEZ (10) participantes.
- Máximo: DIECIOCHO (18) participantes.

Síntesis explicativa de la propuesta:

- Este curso está destinado a capacitar en las nociones básicas para realizar animación bidimensional en un entorno digital, con un programa pensado para artistas, que da prioridad a la calidad artística de las herramientas.

Requisitos

- Requiere conocimientos previos en software para tratamiento de imágenes pixelares.

Formato curricular del curso:

- Curso con modalidad de aula-taller

Modalidad del curso:

- Presencial

Expectativas de logro:

- Introducir en la creación animaciones sencillas.
- Descubrir diferentes elementos que intervienen en la animación bidimensional.
- Conocer algunas técnicas tradicionales de animación 2D.
- Explorar herramientas que imitan, en el entorno digital, aspectos de técnicas artísticas tradicionales.

Contenidos

Conceptuales

- Nociones básicas.
- Recorrido por el área de trabajo.
- Técnicas de pintura.
- Creación de fondos.
- Texto.
- Guardar y exportar animaciones.
- Animación con trazos.
- Rotoscoping.
- Efectos 3D.
- Texturas.

Prof. LARS INGVAR NILSSON
DECANO

D.I. OMAR LINARES
SECRETARIO ACADÉMICO

MARTA I. NÚÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA



Procedimentales

- -Práctica y afianzamiento en el uso de una computadora personal para trabajar con imágenes.
- Adquisición de orden y método en el uso del equipamiento virtual y material.
- Conocimiento de los procedimientos necesarios para llevar a cabo los trabajos prácticos propuestos.

Actitudinales

- Apropriación de la tecnología digital básica disponible para expandir la tarea creativa.
- Fomento de actitudes de interés y apertura ante los contenidos propuestos.
- Adquisición de respeto y cuidado por el material virtual y físico utilizados.

Metodología de trabajo:

- Clases teórico-prácticas desarrolladas a través de trabajos de aplicación realizados en las computadoras.
- Explicaciones generales en el pizarrón o con apoyo del proyector digital.
- Seguimiento particular de la labor de los alumnos.

Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:

- Una computadora personal por alumno, proyector digital y pantalla, pizarra, marcadores y borrador.

Evaluación:

- Sin evaluación

Acreditación:

- Asistencia: OCHENTA (80) % de asistencia a clase

Material elaborado para el alumno que tome el curso:

El alumno trabaja con material didáctico digital generado por la empresa fabricante del software para su aprendizaje específico. Éste se encuentra citado en la bibliografía.

Bibliografía

- Manuales originales de los programas.
- Corel Painter 8. Manual del Usuario de Corel® Painter™ 8.2003 Corel Corporation (versión digital).
- Ryan, Joyce. "Corel Painter XI, Academic Courseware". 2004 Corel Corporation.
- Reese, Stephanie. "Corel® Painter™ X Curriculum". 2007 Corel Corporation.
- Tutoriales interactivos incluidos en los softwares.
- Información contenida en los comandos Ayuda de los programas.

RESOLUCIÓN Nº **66**



MARIA T. NÚÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA

D.I. OMAR LINARES
SECRETARIO ACADÉMICO

Prof. LARS INGVAR NILSSON
DECANO



ANEXO V

"PRODUCCIÓN DE ORIGINALES PARA IMPRESIÓN"

Destinatarios:

- Alumnos, docentes y egresados de la FAD.
- Alumnos y egresados de carreras de diseño.
- Público con conocimientos de producción gráfica.

Lugar de dictado:

- Taller de informática – Edificio Facultad de Diseño – Facultad de Artes y Diseño – UNC

Duración:

- Carga Horaria: VEINTICUATRO (24) horas reloj
- Cantidad de clases: OCHO (8) clases de TRES (3) horas reloj cada una
- Duración: OCHO (8) semanas (UN (1) día por semana)
- Horas acreditadas por el curso: VEINTICUATRO (24) horas reloj

Identificación del equipo docente responsable:

- Profesor responsable: Meter. María Cristina PORTALUPI

Cupo de participantes

- Mínimo: DIEZ (10) participantes.
- Máximo: DIECIOCHO (18) participantes.

Síntesis explicativa de la propuesta:

- Este curso busca capacitar a sus participantes en la optimización del uso de los softwares gráficos para la realización de originales de impresión. Comprendiendo la pertinencia de los programas a utilizar y la gestión de un producto para ser impreso.

Requisitos

- Conocimientos básicos del color y su reproducción.
- Conocimientos básicos de programas maquetadores, vectorizadores y pixelares.
- Conocimientos básicos de los sistemas de impresión.

Formato curricular del curso:

- Curso con modalidad de aula-taller

Modalidad del curso:

- Presencial

Expectativas de logro:

Que el alumno sea capaz de producir un original factible de llegar a la pre prensa en condición óptima.

Contenidos

- Conceptos de color y su reproducción.
- Originales y tintas.
- Imágenes imprimibles.
- Imágenes vectoriales, características, usos, operaciones, trabajo con las tintas.
- Imágenes pixelares, características, usos. Conceptos de trama, tipos de tramas.
- Color digital e imágenes pixelares, resoluciones y calidad.
- Formatos de extensión.
- Gestión del color.
- Conceptos básicos de tipografía. Grilla, páginas maestras, estilos de textos, carácter y párrafo.
- Vinculación entre programas, preparación para el taller de pre prensa.

Resol. Nº **66**

Prof. ZARS INEVAR NILSSON
DECANO

D.I. OMAR LINARES
SECRETARIO ACADEMICO

MARIA J. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADEMICA



Metodología de trabajo:

- Exposición oral del docente sobre herramientas y procedimientos
- Ejercitación sobre problemáticas tipo.
- Análisis de ejemplos y casos particulares.

Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:

- Computadoras equipadas con software Adobe Acrobat: Distiller, Acrobat, Reader, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop y Adobe InDesign.

Evaluación:

- Realización de ejercicio práctico final, individual o grupal, a consignar durante el cursado.

Acreditación:

- Asistencia: OCHENTA (80) % de asistencia a clase
- Aprobación: Cumplimentar la asistencia exigida y aprobar ejercicio final.

Material elaborado para el alumno que tome el curso:

- Apuntes de Tecnología para Gráfica II, tutoriales y links a sitio web relacionados con la temática.

Bibliografía

- Agfa Gevaert N. V. Revistas Agfa. Agfa Gevaert N. V. Bélgica 1994
- GafWorld, Conlatingraf. Revista Artes Gráficas. Revista Mensual para la Industria Gráfica en toda América Latina. "GafWorld, Conlatingraf, BPA International CC International Publishing, Inc. Edimedio. Colombia.
- Gracol.org. Publicación Gracol. Versión 2.0. Requisitos generales para aplicaciones en litografía offset comercial. 2000
- Agfa Gevaert N. V. . Introducción a la Preimpresión digital. Introducción a la digitalización. Agfa 1992.
- Adobe. Guía de Impresión profesional. Adobe. 1995.
- AIDO, Instituto Tecnológico de Óptica, Color Imagen. Revista CMYK. Publicación técnica de AIDO, Instituto Tecnológico de Óptica, Color Imagen, para el sector de las AA.GG.
- Apuntes producidos por el equipo de cátedra en formato PDF.
- Juan Martínez - Val. Gutenberg y las tecnologías del arte de imprimir. Fundación Iberdrola C/ Serrano, 26 - 1ª 28001 Madrid. 2005

RESOLUCIÓN Nº 66




MARTA I. NÚÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA


D.I. OMAR LINARES
SECRETARIO ACADÉMICO


Prof. LARS INGVAR NILSSON
DECANO



ANEXO VI

"PRODUCCIÓN Y GESTIÓN GRÁFICA EN EDITORIAL"

Destinatarios:

- Alumnos, docentes y egresados de la FAD.
- Alumnos y egresados de carreras de diseño.
- Público con conocimientos de producción gráfica.

Lugar de dictado:

- Laboratorio Digital Educativo (ex-Taller de Computación), Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño. Ciudad Universitaria.

Duración:

- Carga Horaria: VEINTICUATRO (24) horas reloj
- Cantidad de clases: SEIS (6) clases de TRES (3) horas reloj cada una
- Duración: CUATRO (4) semanas (DOS (2) días por semana)
- Horas acreditadas por el curso: VEINTICUATRO (24) horas reloj

Identificación del equipo docente responsable:

- Profesor responsable: Mgter. María Cristina PORTALUPI

Cupo de participantes

- Mínimo: DIEZ (10) participantes.
- Máximo: DIECIOCHO (18) participantes.

Síntesis explicativa de la propuesta:

- Este curso busca capacitar a sus participantes en la optimización del uso de los softwares de maquetación para la realización de originales de impresión. Comprendiendo la pertinencia de los programas a utilizar y la gestión de un producto para ser impreso.

Requisitos

- Conocimientos básicos del color y su reproducción.
- Conocimientos básicos de programas maquetadores, vectorizadores y pixelares.
- Conocimientos básicos de los sistemas de impresión.

Formato curricular del curso:

- Curso con modalidad de aula-taller

Modalidad del curso:

- Presencial

Expectativas de logro:

Que el alumno sea capaz de producir un original factible de llegar a la pre prensa en condición óptima dentro del área editorial y logre las competencias mínimas del uso del software.

Contenidos

1- Maquetadores:

- Introducción. Maquetador, sus funciones su utilidad.
- Herramientas, menú, paletas y ventanas.
- Determinación de los usos en la práctica profesional. Introducir a los cursantes en la administración de los programas.

2- Conceptos básicos del área editorial, vinculación con la Aplicación digital

- Páginas maestras.
- Estilos tipográficos.
- Legibilidad.
- Tratamiento del párrafo.
- Tipos de piezas editoriales y el armado del original.

Prof. LARS INGVAR NILSSON
DECANO

D.I. OMAR LINARES
SECRETARIO ACADEMICO

MARIA I. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADEMICA



3- Trabajo con el soft:

- Conceptos de cajas de textos e imágenes.
- Paleta de impresión, preparación de colores, (tintas de impresión).
- Trabajo y requerimientos de las imágenes importadas.
- Operaciones de dibujo.
- Formatos y requerimientos de pre prensa.

Metodología de trabajo:

- Exposición oral del docente sobre herramientas y procedimientos
- Ejercitación sobre problemáticas tipo.
- Análisis de ejemplos y casos particulares.
- Práctica.

Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:

- Computadoras equipadas con software Adobe InDesign, Acrobat, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop y QuarkXpress.

Evaluación:

- Realización de ejercicio practico final, individual o grupal, a consignar durante el cursado.

Acreditación:

- Asistencia: OCHENTA (80) % de asistencia a clase
- Aprobación: Cumplimentar la asistencia exigida y aprobar ejercicio final.

Material elaborado para el alumno que tome el curso:

- Apuntes de Tecnología para Gráfica II, tutoriales y links a sitio web relacionados con la temática.

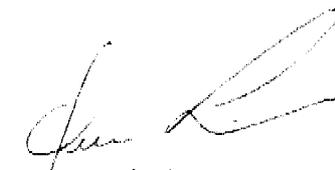
Bibliografía

- D. G Juan Carlos Saldaña Hernández . Manual QuarkXPress.. UNAM. ENEP. Campus Acatlan. México.
- Gracol.org. Publicación Gracol. Versión 2.0. Requisitos generales para aplicaciones en litografía offset comercial. 2000
- Agfa Gevaert N. V. . Introducción a la Preimpresión digital. Introducción a la digitalización. Agfa 1992.
- Adobe. Guia de Impresión profesional. Adobe. 1995.
- AIDO, Instituto Tecnológico de Óptica, Color Imagen. Revista CMYK. Publicación técnica de AIDO, Instituto Tecnológico de Óptica, Color Imagen, para el sector de las AA.GG.
- Apuntes producidos por el equipo de cátedra en formato PDF.
- Juan Martínez – Val. Gutenberg y las tecnologías del arte de imprimir. Fundación Iberdrola C/ Serrano, 26 - 1ª 28001 Madrid. 2005

RESOLUCIÓN Nº **66**




MARIA I. NÚÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA


D.I. OMAR LINARES
SECRETARIO ACADÉMICO


Prof. LARS INGVAR NILSSON
BECANO



ANEXO VII

"PRODUCCIÓN Y GESTIÓN GRÁFICA EN IMÁGENES DIGITALES PARA IMPRESIÓN"

Destinatarios:

- Alumnos, docentes y egresados de la Facultad de Artes y Diseño.
- Alumnos y egresados de carreras de diseño.
- Público con conocimientos de producción gráfica.

Lugar de dictado:

- Laboratorio Digital Educativo (ex-Taller de Computación), Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño. Ciudad Universitaria.

Duración:

- Carga Horaria: VEINTICUATRO (24) horas reloj
- Cantidad de clases: SEIS (6) clases de TRES (3) horas reloj cada una
- Duración: cuatro semanas (dos días por semana)
- Horas acreditadas por el curso: VEINTICUATRO (24) horas reloj

Identificación del equipo docente responsable:

- Profesor responsable: Mgter. María Cristina PORTALUPI

Cupo de participantes

- Mínimo: DIEZ (10) participantes.
- Máximo: DIECIOCHO (18) participantes.

Síntesis explicativa de la propuesta:

- Este curso busca capacitar a sus participantes la gestión de imágenes digitales para impresión.

Requisitos

- Conocimientos básicos del color y su reproducción.
- Conocimientos básicos de pre prensa.
- Conocimientos básicos de los sistemas de impresión.

Formato curricular del curso:

- Curso con modalidad de aula-taller

Modalidad del curso:

- Presencial

Expectativas de logro:

Que el alumno sea capaz de gestionar y preparar imágenes fotográficas para la pre prensa en condiciones óptimas y logre las competencias mínimas del uso del software.

Contenidos Conceptuales

Programas de retoque fotográfico

- Concepto de los programas de dibujo.
- Herramientas, menú, paletas y ventanas.
- Filosofía del programa.
- Determinación de los usos en la práctica profesional.
- Introducir a los cursantes en la administración de los programas.

Espacios de color y gestión del color.

- RGB.
- LAB
- CMYK.
- Concepto de tramado. Tipos.
- Ajustes del color.
- Generación de negro.
- Rango dinámico.

Prof. LARS INGVAR NILSSON
D.E.C.A.N.O

D.I. OMAR LINARES
SECRETARIO ACADEMICO

MARTA Y. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADEMICA



Trabajo con el soft:

- Captura de la imagen. Concepto de resolución, relación con los LPI.
- Ajustes de la imagen.
- Gestión de la separación.
- Formatos.

Metodología de trabajo:

- Exposición oral del docente sobre herramientas y procedimientos
- Ejercitación sobre problemáticas tipo.
- Análisis de ejemplos y casos particulares.
- Práctica.

Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:

- Computadoras equipadas con software Adobe InDesign, Acrobat, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop y QuarkXpress.

Evaluación:

- Realización de ejercicio practico final, individual o grupal, a consignar durante el cursado.

Acreditación:

- Asistencia: OCHENTA (80) % de asistencia a clase
- Aprobación: Cumplimentar la asistencia exigida y aprobar ejercicio final.

Material elaborado para el alumno que tome el curso:

- Apuntes de Tecnología para Gráfica II, tutoriales y links a sitio web relacionados con la temática.

Bibliografía

- Manual Adobe Photoshop. Adobe
- <http://www.gusgsm.com/html/pscs02.html>. Artículo sobre gestión del color.
- Gracol.org. Publicación Gracol. Versión 2.0. Requisitos generales para aplicaciones en litografía offset comercial. 2000
- Agfa Gevaert N. V. Introducción a la Preimpresión digital. Introducción a la digitalización. Agfa 1992.
- Adobe. Guía de Impresión profesional. Adobe. 1995.
- AIDO, Instituto Tecnológico de Óptica, Color Imagen. Revista CMYK. Publicación técnica de AIDO, Instituto Tecnológico de Óptica, Color Imagen, para el sector de las AA.GG.
- Apuntes producidos por el equipo de cátedra en formato PDF.
- Juan Martínez – Val. Gutenberg y las tecnologías del arte de imprimir. Fundación Iberdrola C/ Serrano, 26 - 1ª 28001 Madrid. 2005.

RESOLUCIÓN Nº 66



MARIA T. NÚÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA

D.I. OMAR LINARES
SECRETARIO ACADEMICO

Prof. LARS INGVAR NILSSON
DECANO



ANEXO VIII

"PRODUCCIÓN Y GESTIÓN GRÁFICA EN PACKAGING Y ETIQUETAS"

Destinatarios:

- Alumnos, docentes y egresados de la Facultad de Artes y Diseño
- Alumnos y egresados de carreras de diseño.
- Público con conocimientos de producción gráfica.

Lugar de dictado:

- Laboratorio Digital Educativo (ex-Taller de Computación), Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño. Ciudad Universitaria.

Duración:

- Carga Horaria: VEINTICUATRO (24) horas reloj
- Cantidad de clases: SEIS (6) clases de TRES (3) horas reloj cada una
- Duración: CUATRO (4) semanas (DOS (2) días por semana)
- Horas acreditadas por el curso: VEINTICUATRO (24) horas reloj

Identificación del equipo docente responsable:

- Profesor responsable: Mgter. María Cristina PORTALUPI

Cupo de participantes

- Mínimo: DIEZ (10) participantes.
- Máximo: DIECIOCHO (18) participantes.

Síntesis explicativa de la propuesta:

- Este curso busca capacitar a sus participantes en la gestión y producción de originales para el área de empaque y etiquetado.

Requisitos

- Conocimientos básicos del color y su reproducción.
- Conocimientos básicos de preprensa.
- Conocimientos básicos de los sistemas de impresión.

Formato curricular del curso:

- Curso con modalidad de aula-taller

Modalidad del curso:

- Presencial

Expectativas de logro:

Que el alumno sea capaz de gestionar y preparar originales de envases y etiquetas, en distintos sistemas de impresión en condiciones óptimas y logre las competencias mínimas del uso del software.

Contenidos Conceptuales

Programas de dibujo.

- Concepto de los programas de dibujo.
- Herramientas, menú, paletas y ventanas.
- Filosofía del programa.
- Determinación de los usos en la práctica profesional. Introducir a los cursantes en la administración de los programas.

Conceptos básicos de atributos de las tintas y originales.

- Tintas Spot y Proceso.
- Sobreimpresión.
- Calado y Trapping.
- Paleta de impresión.
- Elementos de un original

Prof. LARS INGVAR NILSSON
DECANO

D.I. OMAR LINARES
SECRETARIO ACADEMICO

MARIA Y. NUNEZ
DIRECTORA GENERAL ACADEMICA



Trabajo con el soft:

- Preparar un original. Formatos y requerimientos de pre prensa.
- Paleta de impresión, preparación de colores, (tintas de impresión).
- Trabajo y requerimientos de las imágenes importadas.
- Operaciones de dibujo.

Metodología de trabajo:

- Exposición oral del docente sobre herramientas y procedimientos
- Ejercitación sobre problemáticas tipo.
- Análisis de ejemplos y casos particulares.
- Práctica.

Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:

- Computadoras equipadas con software Adobe InDesing, Acrobat, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop y QuarkXpress.

Evaluación:

- Realización de ejercicio practico final, individual o grupal, a consignar durante el cursado.

Acreditación:

- Asistencia: OCHENTA (80) % de asistencia a clase
- Aprobación: Cumplimentar la asistencia exigida y aprobar ejercicio final.

Material elaborado para el alumno que tome el curso:

- Apuntes de Tecnología para Gráfica II, tutoriales y links a sitio web relacionados con la temática.

Bibliografía

- Manual Adobe Illustrator. Adobe
- <http://www.gusgsm.com/html/pscs02.html>. Artículo sobre gestión del color.
- Gracol.org. Publicación Gracol. Versión 2.0. Requisitos generales para aplicaciones en litografía offset comercial. 2000
- Agfa Gevaert N. V. . Introducción a la Preimpresión digital. Introducción a la digitalización. Agfa 1992.
- Adobe. Guía de Impresión profesional. Adobe. 1995.
- AIDO, Instituto Tecnológico de Óptica, Color Imagen. Revista CMYK. Publicación técnica de AIDO, Instituto Tecnológico de Óptica, Color Imagen, para el sector de las AA.GG.
- Apuntes producidos por el equipo de cátedra en formato PDF.
- Juan Martínez - Val. Gutenberg y las tecnologías del arte de imprimir. Fundación Iberdrola C/ Serrano, 26 - 1ª 28001 Madrid. 2005

RESOLUCIÓN Nº 66

F. A.


MARIA I. NUÑEZ
 DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA


D.I. OMAR LINARES
 SECRETARIO ACADÉMICO


Prof. LARS INGVAR NILSSON
 DECANO



ANEXO IX

"CAD EN DOS Y TRES DIMENSIONES Y RENDERIZADO"

Destinatarios:

- Diseñadores Industriales con orientación en productos.
- Docente y egresados.
- Público en general

Lugar de dictado:

- Laboratorio Digital Educativo (ex-Taller de Computación), Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño. Ciudad Universitaria.

Duración:

- CAD 2004 dividido en dos partes, 2 dimensiones, separado 3 dimensiones y renderizado
- Horas reloj: 20 hs. Cada uno, empezando con 2D y apenas termina este empezar con 3D y renderizado, uno por mes intercalado para aquellos que quieran realizar solo el de 2D o el de 3D y renderizado.
- CAD 2004 en 2 Dimensiones para Diseñadores Grafico Horas reloj: 10 hs.

Identificación del equipo docente responsable:

- Profesor responsable: D.I. Giro Omar ORTIZ

Cupo de participantes

- Mínimo: SEIS (6) participantes.
- Máximo: DIECISÉIS (16) participantes.

Síntesis explicativa de la propuesta:

- Implementar el uso de la computación. Considerando los cambios que ha producido la Tecnología Informática en la modalidad del trabajo técnico, las posibilidades que brinda para el desarrollo de los proyectos y presentación de los mismos.

Requisitos

- Conocimientos básicos de sistema operativo Windows para plataformas PC.

Formato curricular del curso:

- Curso con modalidad de aula-taller

Modalidad del curso:

- Presencial

Expectativas de logro:

- Obtener la habilidad suficiente para realizar las presentaciones de acuerdo a las necesidades del medio hoy

Contenidos

- Discriminados en conceptuales, procedimentales y actitudinales-

Metodología de trabajo:

- Exposición oral del docente sobre herramientas y procedimientos
- Ejercitación en clase.
- Prácticos.

Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:

- Entrega de los prácticos en fotocopias y manuales del mismo en diskete

Evaluación:

- Instancias y modalidad entrega de los trabajos prácticos en un OCHENTA (80) %

Resol. N° 66

Prof. JANS INGVAR NILSSON
DECANO

D.I. OMAR LINARES
SECRETARIO ACADÉMICO

MARIA Y. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA



Acreditación:

- Asistencia: OCHENTA (80) % de asistencia a clase
- Aprobación: entrega de prácticos.

Material elaborado para el alumno que tome el curso:

- Trabajos de las cátedras o estudios donde desarrolla sus actividades el alumno

Bibliografía

- Manual de CAD 2000. Internet.

RESOLUCIÓN Nº 66




MARIA I. NÚÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA


D.I. OMAR LINARES
SECRETARIO ACADÉMICO


Prof. LARS INGVAR NILSSON
DECANO



ANEXO X

"CAD. REPRESENTACIÓN"

Destinatarios:

- Diseñadores Industriales con orientación en productos.
- Docente y egresados.
- Público en general

Lugar de dictado:

- Laboratorio Digital Educativo (ex-Taller de Computación), Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño. Ciudad Universitaria.

Duración:

- Carga Horaria: VEINTE (20) horas reloj
- Cantidad de clases: DIEZ (10) clases de DOS (2) horas reloj cada una
- Duración: CINCO (5) semanas (DOS (2) días por semana)
- Horas acreditadas por el curso: VEINTE (20) horas reloj

Identificación del equipo docente responsable: Profesor responsable: D.I. Ciro Omar ORTIZ

Cupo de participantes

- Mínimo: SEIS (6) participantes.
- Máximo: DIECISÉIS (16) participantes.

Síntesis explicativa de la propuesta:

- Implementar el uso de la computación. Considerando los cambios que ha producido la Tecnología Informática en la modalidad del trabajo técnico, las posibilidades que brinda para el desarrollo de los proyectos y presentación de los mismos.

Requisitos

- Conocimientos básicos de sistema operativo Windows para plataformas PC.

Formato curricular del curso:

- Curso con modalidad de aula-taller

Modalidad del curso:

- Presencial

Expectativas de logro:

Obtener la habilidad suficiente para realizar las presentaciones de acuerdo a las necesidades del medio hoy.

Contenidos: Discriminados en conceptuales, procedimentales y actitudinales-

Metodología de trabajo:

- Exposición oral del docente sobre herramientas y procedimientos
- Ejercitación en clase.
- Prácticos.

Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:

- Entrega de los prácticos en fotocopias y manuales del mismo en diskette

Evaluación:

- Instancias y modalidad entrega de los trabajos prácticos en un OCHENTA (80) %

Acreditación:

- Asistencia: OCHENTA (80) % de asistencia a clase
- Aprobación: entrega de prácticos.

Material elaborado para el alumno que tome el curso:

- Trabajos de las cátedras o estudios donde desarrolla sus actividades el alumno

Bibliografía

- Manual de Corel Draw. Internet. Trabajos de las cátedras o estudios donde desarrolla sus actividades el alumno.

RESOLUCIÓN Nº 66



MARIA I. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA

D.I. OMAR LINARES
SECRETARIO ACADÉMICO

Prof. LARS INGVAR NILSSON
DECANO



Universidad Nacional de Cuyo
Facultad de Artes y Diseño

ANEXO XI

"ANIMACIÓN 3D"

Destinatarios:

- Diseñadores Industriales con orientación en gráfica y en productos.
- Arquitectos.
- Público en general

Lugar de dictado:

- Laboratorio Digital Educativo (ex-Taller de Computación), Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño. Ciudad Universitaria.

Duración:

- Carga Horaria: VEINTICUATRO (24) horas reloj
- Cantidad de clases: 12 clases de 2 horas reloj cada una
- Duración: seis semanas (dos días por semana)
- Horas acreditadas por el curso: VEINTICUATRO (24) horas reloj

Identificación del equipo docente responsable:

- Profesor responsable: D.I. Alberto Gabriel de ROSAS

Cupo de participantes

- Mínimo: DIEZ (10) participantes.
- Máximo: VEINTE (20) participantes.

Síntesis explicativa de la propuesta:

- Este curso busca capacitar a sus participantes en la producción de animaciones tridimensionales con 3dstudio Max.

Requisitos

- Conocimientos básicos de sistema operativo Windows para plataformas PC.
- Tener conocimientos de la operatoria de algún programa de maquetado virtual (Rhino 3.0 o Autocad)

Formato curricular del curso:

- Curso con modalidad de aula-taller

Modalidad del curso:

- Presencial

Expectativas de logro:

Que el alumno incorpore la operatoria de creación y asignación de materiales y animación del programa para generar animaciones tridimensionales.

Contenidos conceptuales y desarrollo de clases

-Clase 1:

Importación de archivos. Características de los archivos a importar. Selección de capas. Herramientas básicas. Mover. Rotar. Escalar. Seleccionar objetos mediante mouse y teclado. Utilización de capas.

-Clase 2:

Creación de formas básicas. Esferas. Cajas. Splines. Cilindros. Ingreso de parámetros en teclado. Revolución de splines. Operaciones Booleanas. Unión. Diferencia. Intersección.

-Clase 3:

Cambios en los gizmos de los objetos. Reubicación de gizmos con fines específicos. Utilización de imanes. Agrupación de elementos. Desagrupación de elementos. Visualización de los objetos. Esconder. Mostrar.

-Clase 4:

Luces. Creación de luces. Distintos tipos de luces. Parámetros de las luces. Tipos de sombras. Operaciones posibles con la iluminación. Sistemas de iluminación de 3 puntos.

Prof. LARS INGVAR NILSSON
DECANO

D.I. OMAR LINARES
SECRETARIO ACADEMICO

MARIA Y. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADEMICA



-Clase 5:

Renderizado. Distintos motores de renderización. Formato final del render. Guardar archivos en distintos formatos (.jpg, .avi) de acuerdo a la finalidad. Renderizado rápido.

-Clase 6:

Utilización de materiales de la biblioteca de materiales. Asignación de materiales a objetos. Creación de materiales Blinn. Parámetros de los materiales. Color ambiente. Color Difuso. Color Especular. Asignación de mapas de bits a un material.

-Clase 7:

Materiales parámetros. Nivel especular. Brillo del material. Transparencia. Mapa de bits. Reflexión y refracción de la luz en un material. Materiales aplicados como ambiente de renderización.

-Clase 8:

Cámaras. Distintos tipos de cámara. Utilización de las cámaras. Parámetros de las cámaras. Selección de lentes. Rotación de la cámara. Animación. Configuración de la animación en cuadros. Animación por interpolación, metodología. Fotogramas clave.

-Clase 9:

Animación. Variación de los parámetros de fotogramas clave. Editor de curva de objetos. Posición. Escala. Rotación.

-Clase 10:

Animación de acuerdo a un trayecto. Creación del trayecto. Asignar objeto a trayecto. Modificación de los parámetros de animación de trayectos. Utilización de vínculos entre objetos.

-Clase 11:

Renderizado de las animaciones. Duración en segundos. Selección del motor de renderización de acuerdo a los tipos de luces y sombras. Iluminación avanzada. Introducción a la edición de video en Windows Movie Maker.

-Clase 12:

Evaluación final de contenidos.

Metodología de trabajo:

- Exposición oral del docente sobre herramientas y procedimientos
- Ejercitación en clase.
- Análisis de ejemplos y casos particulares.

Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:

- Computadoras equipadas con software 3D Studio Max 7.0.

Evaluación:

- Evaluación final individual y un trabajo práctico en la clase N7.

Acreditación:

- Asistencia: OCHENTA (80) % de asistencia a clase
- Aprobación: Complimentar la asistencia exigida y aprobar ejercicio final.

Material elaborado para el alumno que tome el curso:

- Compendio de documentación, tutoriales y links a sitio web relacionados con la temática.

Bibliografía

- Tutoriales de 3D studio max.
- Sitios web de interés.

RESOLUCIÓN N° 66



MARÍA I. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA

D.I. OMAR LINARES
SECRETARIO ACADÉMICO

Prof. LARS INGVAR NILSSON
DECANO



Universidad Nacional de Cuyo
Facultad de Artes y Diseño

ANEXO XII

"CREACIÓN Y EDICIÓN DE GRÁFICOS VECTORIALES"
NIVEL 1

Destinatarios:

- Diseñadores Industriales con orientación en gráfica y en productos.
- Arquitectos.
- Público en general

Lugar de dictado:

- Laboratorio Digital Educativo (ex-Taller de Computación), Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño. Ciudad Universitaria.

Duración:

- Carga Horaria: VEINTICUATRO (24) horas reloj
- Cantidad de clases: DOCE (12) clases de DOS (2) horas reloj cada una
- Duración: SEIS (6) semanas (DOS (2) días por semana)
- Horas acreditadas por el curso: VEINTICUATRO (24) horas reloj

Identificación del equipo docente responsable:

- Profesor responsable: D.I. Alberto Gabriel de ROSAS

Cupo de participantes

- Mínimo: DIEZ (10) participantes.
- Máximo: VEINTE (20) participantes.

Síntesis explicativa de la propuesta:

- Este curso busca capacitar a sus participantes en la producción y edición de gráficos vectoriales con Corel Draw.

Requisitos

- Conocimientos básicos de sistema operativo Windows para plataformas PC.

Formato curricular del curso:

- Curso con modalidad de aula-taller

Modalidad del curso:

- Presencial

Expectativas de logro:

- Que el alumno incorpore la operatoria del programa para generar y editar gráficos vectoriales.

Contenidos conceptuales y desarrollo de clases

-Clase 1:

Introducción a los gráficos vectoriales, diferencias con las imágenes pixelares. Reconocimiento de la interfase. Personalización del espacio de trabajo.

-Clase 2:

Herramientas de selección, seleccionar todo. Adición y resta de elementos seleccionados. Selección en capas inferiores. Modos de visualización, normal, mejorada, líneas de dibujo simple. Previsualizar a pantalla completa, previsualización de objetos seleccionados.

-Clase 3:

Creación de formas básicas. Herramienta mano alzada. Herramienta Bezier. Herramienta polilínea. Herramienta rectángulo y elipse. Introducción al concepto de nodos de edición.

-Clase 4:

Edición de gráficos vectoriales. Nodos de edición. Operaciones con nodos de edición. Mover. Convertir a línea. Convertir a curvas. Nodos simétricos y asimétricos. Adición y eliminación de nodos.

Prof. LARS INGVAR NILSSON
DECANO

D.I. OMAR LINARES
SECRETARIO ACADÉMICO

MABEL J. NÚÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA



- Clase 5:
Continuación del tema nodos de edición. Operaciones con nodos de edición. Convertir a línea. Convertir a curvas. Nodos simétricos y asimétricos. Adición y eliminación de nodos. Introducción a conceptos de color de relleno y color de líneas.
- Clase 6:
Color de relleno. Rellenos sólidos. Rellenos degradados. Radial. Cónico. Cuadrado. Rellenos de textura. Propiedades de línea. Ancho de línea. Color. Sin línea.
- Clase 7:
Transformaciones. Posición. Escala. Rotación. Inclinación. Aplicar. Aplicar para duplicar. Borrar transformaciones. Revisión de conceptos.
- Clase 8:
Alineación de objetos. Alinear y distribuir. Alineación relativa. Centrado en página. Distribuir en distintas posiciones.
- Clase 9:
Utilización de líneas guía. Horizontales. Verticales. Añadir. Mover. Borrar. Encajar en líneas guía. Guías dinámicas. Encajar en objetos.
- Clase 10:
Utilización de texto. Creación y modificación de texto. Formato de texto. Convertir a curvas. Descombinar. Edición de relleno de texto. Edición de contorno.
- Clase 11:
Edición de formas complejas. Operaciones booleanas. Intersección. Recortar. Soldar. Método rápido de agrupación y desagrupación para facilitar las operaciones.
- Clase 12:
Evaluación final de contenidos.

Metodología de trabajo:

- Exposición oral del docente sobre herramientas y procedimientos
- Ejercitación en clase.
- Análisis de ejemplos y casos particulares.

Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:

- Computadoras equipadas con software Corel Draw 12

Evaluación:

- Evaluación final individual.

Acreditación:

- Asistencia: OCHENTA (80) % de asistencia a clase
- Aprobación: Cumplimentar la asistencia exigida y aprobar ejercicio final.

Material elaborado para el alumno que tome el curso:

- Compendio de documentación, tutoriales y links a sitio web relacionados con la temática.

Bibliografía

- Manuales oficiales de Corel Draw
- Sitios web de interés.

RESOLUCIÓN Nº 66

F. A.


D.J. OMAR LINAREZ
SECRETARIO ACADÉMICO


MARIA I. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA


Prof. LARS INGVAR NILSSON
DECANO



ANEXO XIII

"MODELOS VIRTUALES Y RENDERIZADO 3D"
NIVEL 1

Destinatarios:

- Diseñadores Industriales con orientación en gráfica y en productos.
- Arquitectos.
- Público en general

Lugar de dictado:

- Laboratorio Digital Educativo (ex-Taller de Computación), Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño. Ciudad Universitaria.

Duración:

- Carga Horaria: VEINTICUATRO (24) horas reloj
- Cantidad de clases: DOCE (12) clases de DOS (2) horas reloj cada una
- Duración: SEIS (6) semanas (DOS (2) días por semana)
- Horas acreditadas por el curso: VEINTICUATRO (24) horas reloj

Identificación del equipo docente responsable:

- Profesor responsable: D.I. Alberto Gabriel de ROSAS

Cupo de participantes

- Mínimo: DIEZ (10) participantes.
- Máximo: VEINTE (20) participantes.

Síntesis explicativa de la propuesta:

- Este curso busca capacitar a sus participantes en la producción de modelos tridimensionales con RhinoCeros 3.0

Requisitos

- Conocimientos básicos de sistema operativo Windows para plataformas PC.

Formato curricular del curso:

- Curso con modalidad de aula-taller

Modalidad del curso:

- Presencial

Expectativas de logro:

- Que el alumno incorpore la operatoria del programa para generar volúmenes virtuales

Contenidos conceptuales y desarrollo de clases

-Clase 1:

Introducción a los volúmenes virtuales. Reconocimiento de la interfase. Personalización del espacio de trabajo. Creación de accesos rápidos. Configuraciones de las vistas. Superior. Frontal. Laterales. Perspectiva.

-Clase 2:

Creación y modificación de líneas. Distinta formas de creación. Cortar. Extender. Unir. Editar nodos. Formas simples. Circulo. Rectángulo. Método de creación con datos específicos. Puntos relativos.

-Clase 3:

Utilización de imanes (osnap). Comandos de edición. Mover. Rotar. Copiar. Escalar. Filletear. Chanflear. Desplazamiento. Explotar figuras.

-Clase 4:

Cuerpos sólidos y superficies. Diferencias. Creación de sólidos. Esfera. Cubo. Toro. Cilindro. Cono. Cono truncado.

Prof. LAHS INGVAR NESSON
DECANO

D.I. OMAR LINARES
SECRETARIO ACADÉMICO

MARIA NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA



-Clase 5:

Continuación de Cuerpos sólidos y superficies. Diferencias. Creación de sólidos. Esfera. Cubo. Toro. Cilindro. Cono. Cono truncado.

-Clase 6:

Otras formas de creación de sólidos. Extrusión. Condiciones necesarias. Con curva guía. Recta. A un punto destino. Inclínada. Relleno de huecos planos.

-Clase 7:

Trabajo Práctico en clase. Revisión de conceptos.

-Clase 8:

Edición de capas. Utilización de capas. Beneficios. Crear capa. Renombrar. Propiedades de la capa. Asignar material. Asignar color. Propiedades de los objetos.

-Clase 9:

Renderizado. Motores de renderización. Materiales predeterminados. Modificación. Configuración del renderizador. Fondo. Plano base. Luz solar.

-Clase 10:

Iluminación de la escena. Tipos de iluminación. Linear. Luz puntual. Spotlight. Propiedades de las luces. Sistema de iluminación de 2 ó 3 puntos.

-Clase 11:

Edición de sólidos. Organizar. Reflejar. Inclinar. Rotar 3D. Escalar en 1, 2 ó 3 dimensiones. Utilización de texto. Texto sólido. Texto formado por superficies.

-Clase 12:

Evaluación final de contenidos.

Metodología de trabajo:

- Exposición oral del docente sobre herramientas y procedimientos
- Ejercitación en clase.
- Análisis de ejemplos y casos particulares.

Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:

- Computadoras equipadas con software Rhinoceros 3.0 y Flamingo 1.1

Evaluación:

- Evaluación final individual y un trabajo práctico en la clase N7.

Acreditación:

- Asistencia: OCHENTA (80) % de asistencia a clase
- Aprobación: Cumplimentar la asistencia exigida y aprobar ejercicio final.

Material elaborado para el alumno que tome el curso:

- Compendio de documentación, tutoriales y links a sitio web relacionados con la temática.

Bibliografía

- Manuales oficiales de Rhinoceros
- Sitios web de interés.

RESOLUCIÓN Nº 66



MARIA I. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA

D.I. OMAR LINÁRES
SECRETARIO ACADÉMICO

Prof. LARS INGVAR NILSSON
DECANO



ANEXO XIV

"MODELOS VIRTUALES Y RENDERIZADO 3D"
NIVEL 2

Destinatarios:

- Diseñadores Industriales con orientación en gráfica y en productos.
- Arquitectos.
- Público en general

Lugar de dictado:

- Laboratorio Digital Educativo (ex-Taller de Computación), Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño. Ciudad Universitaria.

Duración:

- Carga Horaria: VEINTICUATRO (24) horas reloj
- Cantidad de clases: DOCE (12) clases de DOS (2) horas reloj cada una
- Duración: seis semanas (dos días por semana)
- Horas acreditadas por el curso: VEINTICUATRO (24) horas reloj

Identificación del equipo docente responsable:

- Profesor responsable: D.I. Alberto Gabriel de ROSAS

Cupo de participantes

- Mínimo: DIEZ (10) participantes.
- Máximo: VEINTE (20) participantes.

Síntesis explicativa de la propuesta:

- Este curso busca capacitar a sus participantes en la producción de modelos tridimensionales con RhinoCeros 3.0

Requisitos

- Conocimientos básicos de sistema operativo Windows para plataformas PC.

Formato curricular del curso:

- Curso con modalidad de aula-taller

Modalidad del curso:

- Presencial

Expectativas de logro:

- Que el alumno incorpore la operatoria del programa para generar volúmenes virtuales

Contenidos conceptuales y desarrollo de clases

-Clase 1:

Superficies. Diferencias con los cuerpos sólidos. Distintos métodos de creación de superficies.

-Clase 2:

Superficies definidas por puntos. Superficies definidas por aristas.

Generación de curvas. Orientación de puntos guía de curvas. Creación de superficies.

Barrido simple y barrido doble.

-Clase 3:

Extrusión de superficies. Distintos métodos. Superficies generadas con comando loft.

-Clase 4:

Distintos parámetros de las superficies. Creación de superficies de parche. Casos especiales.

-Clase 5:

Superficies de revolución simples y con límites. Creación de superficies definidas por una red de curvas.

Prof. LARS INGVAR NILSSON
DECANO

D.I. OMAR LINARES
SECRETARIO ACADEMICO

MARIA I. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADEMICA



-Clase 6:

Corte de superficies. Fileteado de encuentro de superficies. Mezcla de superficies. Proyección de curvas sobre superficies.

-Clase 7:

Copia y desplazamiento de superficies. Cambios de escala. En 1,2 ó 3 dimensiones. Comando array. Utilización. Rotación 3d.

-Clase 8:

Trabajo Práctico en clase. Revisión de conceptos.

-Clase 9:

Extracción de curvas de objetos. Bordes, isocurvas. Diferencias y casos de utilización. Creación de grupos. Desagrupar objetos. Esconder objetos. Ver objetos por selección.

-Clase 10:

Materiales. Creación y edición de materiales de Flamingo 1.0

- Clase 11:

Trabajo integrador de conceptos. Renderizado de un objeto cotidiano. Utilización de todas las herramientas y concepto impartidos en el curso.

-Clase 12:

Evaluación final de contenidos.

Metodología de trabajo:

- Exposición oral del docente sobre herramientas y procedimientos
- Ejercitación en clase.
- Análisis de ejemplos y casos particulares.

Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:

- Computadoras equipadas con software Rhinoceros 3.0 y Flamingo 1.1

Evaluación:

- Evaluación final individual y un trabajo práctico en la clase N8.

Acreditación:

- Asistencia: 80% de asistencia a clase
- Aprobación: Cumplimentar la asistencia exigida y aprobar ejercicio final.

Material elaborado para el alumno que tome el curso:

- Compendio de documentación, tutoriales y links a sitio web relacionados con la temática.

Bibliografía

- Manuales oficiales de Rhinoceros
- Sitios web de interés.

RESOLUCIÓN N° 66



MARIA I. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA

D.I. OMAR LINARES
SECRETARIO ACADEMICO

Prof. LARS INGVAR NILSSON
DECANO



ANEXO XV

"GESTIÓN DE DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS COMPATIBLES"

Destinatarios:

- Diseñadores, técnicos armadores, arquitectos, informáticos, público en general.

Lugar de dictado:

- Taller de informática – Edificio Facultad de Diseño – Facultad de Artes y Diseño – UNC

Duración:

- Carga Horaria: DIECIOCHO (18) horas reloj
- Cantidad de clases: SEIS (6) clases de TRES (3) horas reloj cada una.
- Duración: TRES (3) semanas (DOS (2) días por semana)
- Horas acreditadas por el curso: DIECIOCHO (18) horas reloj.

Identificación del equipo docente responsable:

- Profesor responsable: Diseñador Industrial Ariel Alberto AMADÍO

Cupo de participantes

- Mínimo: DIEZ (10) participantes.
- Máximo: VEINTE (20) participantes.

Síntesis explicativa de la propuesta:

- Este curso busca capacitar a sus participantes en la gestión de archivos electrónicos en formato PDF, como así también el correcto manejo del soft existente para tal fin.

Requisitos

- Conocimientos avanzados de sistema operativo Windows para plataformas PC y conocimientos aproximados de operación de sistemas operativos Macintosh.
- Conocimientos sobre construcción de imágenes en formato vectorial y píxelar.
- Experiencia previa en programas de digitalización e ilustración.
- Conocimientos avanzados sobre el tema color, modelos de color, profundidades de bits, y modelos de color utilizados por dispositivos informáticos.
- Familiarización con los formatos más utilizados de imagen, vector, sonido, videos digitales, etc.

Formato curricular del curso:

- Curso con modalidad de aula-taller

Modalidad del curso:

- Presencial

Expectativas de logro:

- Que el alumno incorpore habilidades en la elaboración de documentos electrónicos en formato PDF, como así también explore las prestaciones del paquete Adobe Acrobat.

Contenidos conceptuales y desarrollo de clases

Clase 1:

Introducción. ¿Qué es Acrobat?. El documento electrónico. El concepto de portabilidad e integración de documentos. Finalidad y utilidades de Acrobat. Como documento de impresión. Como archivo de documentación electrónica. Como generador de libros electrónicos (e-book). Como medio de transmisión de contenidos en la red y en CD-Rom. El formato PDF. Componentes de Acrobat: Acrobat, Distiller, Reader.

Clase 2:

Creación de documentos PDF. A partir de un fichero. A partir de múltiples ficheros. A través de escáner. A través de Web. Niveles de profundidad. Vincular sitio Web entero. Anexar páginas. Anexar vínculos. Imprimir ficheros PDF. Enviar por correo electrónico.

Prof. LARS INGVAR NILSSON
DECANO

D.I. OMAR LINARES
SECRETARIO ACADEMICO

MARÍA I. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADEMICA



Clase 3:

Opciones de generación de PDF en Distiller. Opciones predefinidas. Estándar. Tamaño reducido. Personalizado. Opciones de trabajo. Opciones generales. Compresión de imágenes. Incrustación de fuentes.

Clase 4:

Edición y manejo de ficheros PDF. Visualización y navegación por el Documento. Optimización del documento. Creación de índices de páginas. Creación de vínculos y enlaces. Inserción y edición de texto. Inserción de notas y otros elementos. Herramientas de dibujo y resalte. Selección y edición de objetos. Inserción de elementos multimedia. Creación de artículos.

Clase 5:

Seguridad. Seguridad de Acrobat. Como usuario. Principal. Permisos. Self-sign. Creación de perfil. Configuración de perfil. Firmar documentos. Firmar documentos de forma invisible.

Clase 6:

Indexación de documentos: utilización de Acrobat Catalog. Definición de palabras clave. Creación de ficheros índice con Catalog. Modificación de índices existentes. Consultas a índices desde Acrobat.

Metodología de trabajo:

- Exposición oral del docente sobre herramientas y procedimientos
- Ejercitación sobre problemáticas tipo.
- Análisis de ejemplos y casos particulares.

Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:

- Computadoras equipadas con software Adobe Acrobat: Distiller, Acrobat, Reader, PDF Writer.

Evaluación:

- Realización de ejercicio practico final, individual o grupal, a consignar durante el cursado.

Acreditación:

- Asistencia: 80% de asistencia a clase
- Aprobación: Cumplimentar la asistencia exigida y aprobar ejercicio final.

Material elaborado para el alumno que tome el curso:

- Compendio de documentación, tutoriales y links a sitio web relacionados con la temática.

Bibliografía

- Manuales oficiales de Adobe Acrobat
- Sitio web oficial Adobe

RESOLUCIÓN Nº 66



MARTA I. NÚÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA

D.I. OMAR LINARES
SECRETARIO ACADÉMICO

Prof. LARS INGVAR NILSSON
DECANO



ANEXO XVI

"EDICIÓN DE VIDEO DIGITAL"

Destinatarios:

- Diseñadores, técnicos armadores, arquitectos, informáticos, público en general.

Lugar de dictado:

- Taller de informática – Edificio Facultad de Diseño – Facultad de Artes y Diseño – UNC

Duración:

- Carga Horaria: VEINTICUATRO (24) horas reloj
- Cantidad de clases: OCHO (8) clases de TRES (3) horas reloj cada una.
- Duración: CINCO (5) semanas (DOS (2) días por semana)
- Horas acreditadas por el curso: TREINTA (30) horas reloj.

Identificación del equipo docente responsable:

- Profesor responsable: Diseñador Industrial Ariel Alberto AMADIO

Cupo de participantes

- Mínimo: DIEZ (10) participantes.
- Máximo: VEINTE (20) participantes.

Síntesis explicativa de la propuesta:

- Este curso busca capacitar a sus participantes en la edición de material de video digital.

Requisitos

- Conocimientos avanzados de sistema operativo Windows para plataformas PC y conocimientos aproximados de operación de sistemas operativos Macintosh.
- Conocimientos sobre construcción de imágenes en formato vectorial y pixelar.
- Experiencia previa en programas de digitalización e ilustración.
- Conocimientos avanzados sobre el tema color, modelos de color, profundidades de bits, y modelos de color utilizados por dispositivos informáticos.
- Familiarización con los formatos más utilizados de imagen, vector, sonido, videos digitales, etc.

Formato curricular del curso:

- Curso con modalidad de aula-taller

Modalidad del curso:

- Presencial

Expectativas de logro:

- Que el alumno incorpore la operatoria de los programas para Editar, producir y post- producir video digital.

Contenidos conceptuales y desarrollo de clases

- Clase 1: Introducción al video digital – Adobe After Effects

Generalidades del video digital. Los valores de configuración del video: tamaño de frame y velocidad de cuadro, códecs y formatos. Las etapas de trabajo: la edición y el render. Reconocimiento de la interfase de After Effects: herramientas básicas y procedimientos preliminares. El concepto de composición y sus parámetros.

- Clase 2: Configuración de proyecto y edición básica

El armado de líneas de edición: configuración de la composición base y adición de recursos a la paleta de proyectos. La modificación de los parámetros básicos: posición, rotación, alfa, etc. La duración de las capas y los puntos de entrada y salida. El concepto de la animación por keyframe de estas variables.

Resol. Nº 66

[Handwritten signatures and stamps]
PRM. LARS INGVAR NILSSON
DECANO
D.X. OMAR LINARES
SECRETARIO ACADÉMICO
MARTA NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA



- Clase 3: Transparencias en After Effects

La adición de efectos al material de edición. Uso de la paleta de efectos y la configuración precisa de sus valores. Animación de efectos.

El concepto de transparencia en el video digital. El canal alfa y el chroma key. Comportamiento de imágenes con canal alfa (PNG). Comportamiento de videos con pantalla verde o azul: eliminación selectiva de color de fondo.

- Clase 4: Máscaras vectoriales

Las máscaras vectoriales. Su uso y configuración del feather (difuminado). Animación de máscaras vectoriales: el morphing de máscaras.

- Clase 5: Capas 3D

Las capas 3D en After Effects. Transformación de capas comunes a capas 3D. Las variables especiales de las capas 3D. Animación de capas 3D

- Clase 6: Uso de iluminación.

Las capas de iluminación. Su configuración, las sombras arrojadas y comportamiento de las capas ante la luz. La configuración de las fuentes de iluminación: tipo de foco, y conos de proyección.

- Clase 7: Inclusión de Sonido

La adición de sonido al proyecto de After Effects. Variables del audio digital. Características de las capas de sonido.

- Clase 8: Render

Selección de los parámetros de render. Elección de códec y formato adecuado para el render. Configuraciones de calidades de audio y video para la salida. El uso de la cola de render para la salida del trabajo.

Metodología de trabajo:

- Exposición oral del docente sobre herramientas y procedimientos
- Ejercitación sobre problemáticas tipo.
- Análisis de ejemplos y casos particulares.

Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:

- Computadoras equipadas con software Adobe After Effects 6.5.

Evaluación:

- Realización de ejercicio practico final, individual o grupal, a consignar durante el cursado.

Acreditación:

- Asistencia: 80% de asistencia a clase
- Aprobación: Cumplimentar la asistencia exigida y aprobar ejercicio final.

Material elaborado para el alumno que tome el curso:

- Compendio de documentación, tutoriales y links a sitio web relacionados con la temática.

Bibliografía

- Manuales oficiales de Adobe
- Sitio web oficial Adobe

RESOLUCIÓN Nº 66



MARIA I. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA

D.I. OMAR LINARES
SECRETARIO ACADEMICO

PROF. LARS INGVAR NILSSON
DECANO



Universidad Nacional de Cuyo
Facultad de Artes y Diseño

ANEXO XVII

"PLATAFORMAS MULTIMEDIA Y ANIMACIÓN"
NIVEL 1

Destinatarios:

- Diseñadores, técnicos armadores, arquitectos, informáticos, público en general.

Lugar de dictado:

- Taller de informática - Edificio Facultad de Diseño - Facultad de Artes y Diseño - Universidad Nacional de Cuyo

Duración:

- Carga Horaria: VEINTICUATRO (24) horas reloj
- Cantidad de clases: OCHO (8) clases de TRES (3) horas reloj cada una.
- Duración: CUATRO (4) semanas (DOS (2) días por semana)
- Horas acreditadas por el curso: VEINTICUATRO (24) horas reloj.

Identificación del equipo docente responsable:

- Profesor responsable: Diseñador Industrial Ariel Alberto AMADÍO

Cupo de participantes

- Mínimo: DIEZ (10) participantes.
- Máximo: VEINTE (20) participantes.

Síntesis explicativa de la propuesta:

- Este curso busca capacitar a sus participantes en la producción de material multimedia animado e interactivo con Macromedia Flash en sus aspectos básicos, para la producción de plataformas para web o medios cerrados.

Requisitos

- Experiencia en la navegación de Internet, gestión de correo etc.
- Conocimientos avanzados de sistema operativo Windows para plataformas PC y conocimientos aproximados de operación de sistemas operativos Macintosh.
- Conocimientos sobre construcción de imágenes en formato vectorial y pixelar.
- Experiencia previa en programas de digitalización e ilustración.
- Conocimientos avanzados sobre el tema color, modelos de color, profundidades de bits, y modelos de color utilizados por dispositivos informáticos.
- Familiarización con los formatos más utilizados de imagen, vector, sonido, videos digitales, etc.

Formato curricular del curso:

- Curso con modalidad de aula-taller

Modalidad del curso:

- Presencial

Expectativas de logro:

- Que el alumno incorpore la operatoria del programa para generar animación e interactividad básica.

Contenidos conceptuales y desarrollo de clases

- Clase 1:

Introducción a la tecnología multimedia. Enfoques del programa.

Reconocimiento de la interfase. Uso de las herramientas. Introducción a los ordenes de anidamiento: objetos agrupados.

- Clase 2:

Símbolos e instancias. Relaciones entre un símbolo y sus instancias.

Modificación de instancias mediante efectos. Ruptura de relación entre instancias y su símbolo originario. Tipos de símbolos en flash.

Prof. LAS INGVAR NILSSON
DECANO

D. OMAR LINARES
SECRETARIO ACADÉMICO

MARIA L. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA



- Clase 3:
Técnicas de animación en flash. Animación cuadro por cuadro.
Conceptos de animación interpolada. Interpolación de movimiento: características. Interpolación de forma: características.
Utilización de movie clips.
- Clase 4:
Capas especiales para animación: uso de capas guía y capas máscara.
Fine tuning de animación: aceleración y desaceleración.
Segunda Parte: Interactividad
- Clase 5:
Introducción al action script. Creación de plataformas navegables para CD. División de película en escenas. Acciones: play, stop, goto.
- Clase 6:
Comunicación de movie clips en escena. Control de reproducción de movie clip a través de tell target. Control de propiedades de movie clip a través de set property, startdrag, stopdrag.
- Clase 7:
Creación de plataformas navegables para web. División de las plataformas en películas independientes. Carga de películas con loadmovie.
Carga por niveles y por target.
- Clase 8:
Adición de sonido a la película flash. Tipos de sonido en flash.
Publicación de la película flash. Formatos de salida. Optimización de las películas.
Creación de proyectores ejecutables.

Metodología de trabajo:

- Exposición oral del docente sobre herramientas y procedimientos
- Ejercitación sobre problemáticas tipo.
- Análisis de ejemplos y casos particulares.

Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:

- Computadoras equipadas con software Macromedia Studio Mx, o bien Mx 2004.

Evaluación:

- Realización de ejercicio practico final, individual o grupal, a consignar durante el cursado.

Acreditación:

- Asistencia: 80% de asistencia a clase
- Aprobación: Cumplimentar la asistencia exigida y aprobar ejercicio final.

Material elaborado para el alumno que tome el curso:

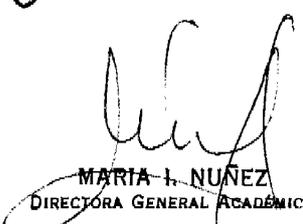
- Compendio de documentación, tutoriales y links a sitio web relacionados con la temática.

Bibliografía

- Manuales oficiales de Macromedia
- Sitio web oficial Macromedia

RESOLUCIÓN Nº 66

F. A.


MARÍA I. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA


D.I. OMAR LINARES
SECRETARIO ACADÉMICO


Prof. LARS INGVAR NILSSON
DECANO



ANEXO XVIII

**"PLATAFORMAS MULTIMEDIA, ANIMACIÓN, ACTION SCRIPT, PROGRAMAS ANEXOS"
NIVEL 2**

Destinatarios:

- Diseñadores, técnicos armadores, arquitectos, informáticos, público en general.

Lugar de dictado:

- Taller de informática – Edificio Facultad de Diseño – Facultad de Artes y Diseño – UNC

Duración:

- Carga Horaria: VEINTICUATRO (24) horas reloj
- Cantidad de clases: OCHO (8) clases de TRES (3) horas reloj cada una.
- Duración: CUATRO (4) semanas (DOS (2) días por semana)
- Horas acreditadas por el curso: VEINTICUATRO (24) horas reloj.

Identificación del equipo docente responsable:

- Profesor responsable: Diseñador Industrial Ariel Alberto AMADÍO

Cupo de participantes

- Mínimo: DIEZ (10) participantes.
- Máximo: VEINTE (20) participantes.

Síntesis explicativa de la propuesta:

- Este curso busca capacitar a sus participantes en la producción de material multimedia animado e interactivo con Macromedia Flash en sus aspectos avanzados, programación en lenguaje Action Script, para la producción de plataformas de interactividad compleja.

Requisitos

- Haber completado el nivel I de Macromedia Flash, e incorporado los conocimientos pertinentes (EXCLUYENTE).
- Experiencia en la navegación de Internet, gestión de correo etc.
- Conocimientos avanzados de sistema operativo Windows para plataformas PC y conocimientos aproximados de operación de sistemas operativos Macintosh.
- Conocimientos sobre construcción de imágenes en formato vectorial y pixelar.
- Experiencia previa en programas de digitalización e ilustración.
- Conocimientos avanzados sobre el tema color, modelos de color, profundidades de bits, y modelos de color utilizados por dispositivos informáticos.
- Familiarización con los formatos más utilizados de imagen, vector, sonido, vídeos digitales, etc.

Formato curricular del curso:

- Curso con modalidad de aula-taller

Modalidad del curso:

- Presencial

Expectativas de logro:

- Que el alumno incorpore habilidades en la programación en Action Script, como así también la operatoria de programas anexos que añaden funcionalidad a Flash

Contenidos conceptuales y desarrollo de clases

Clase 1:

- Creación de plataformas navegables para web: organización general de las películas. División de la plataforma en películas independientes.
- Carga de películas con loadmovie. Carga por niveles. Integración de Flash en HTML Configuración del HTML para contener a la película flash (escalabilidad, fondo transparente. etc.)

[Handwritten signature]
 Prof. CARL INGVAR NILSSON
 DECANO

[Handwritten signature]
 Dr. OMAR LINARES
 SECRETARIO ACADEMICO

[Handwritten signature]
 MARIA I. NUÑEZ
 DIRECTORA GENERAL ACADEMICA



Clase 2:

- Contenidos interactivos en Flash. El concepto de texto dinámico. Carga de variables externas (archivos de texto). Programación de scroll de texto: sus particularidades. Utilización de componentes predeterminados del programa: scrolls, cajas de texto, etc. Personalización de componentes.

Clase 3:

- Contenidos interactivos en Flash. Aplicación de formulas de desaceleración (easing) y rebote para construcciones de mouse trail simple. Aplicación de las fórmulas anteriores para construcción de interfases móviles: desplazables y giratorias.

Clase 4:

- Construcción de precargas para páginas web: el fundamento de su funcionamiento y acciones que se requieren. Personalización de las precargas.

Clase 5:

- Colisión de movie clips: generación de condicionalidades.

Clase 6:

- Operatoria de Swish: generación de efectos para tipografía e imágenes.
- Armado de líneas de tiempo. Exportación de la película en el formato adecuado. Incorporación en Flash.

Clase 7:

- Operación de Swift 3D: generación de 3D para Flash. Modelado básico, animación y render vectorial en Swift 3D. Exportación del render en el formato adecuado. Incorporación en Flash.

Clase 8:

- Planteo del trabajo final. Elaboración de plataforma que integre los programas vistos.
- Metodología de trabajo:
- Exposición oral del docente sobre herramientas y procedimientos
- Ejercitación sobre problemáticas tipo.
- Análisis de ejemplos y casos particulares.

Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:

- Computadoras equipadas con software Macromedia Studio Mx, o bien Mx 2004.

Evaluación:

- Realización de ejercicio practico final, individual o grupal, a consignar durante el cursado.

Acreditación:

- Asistencia: 80% de asistencia a clase
- Aprobación: Complimentar la asistencia exigida y aprobar ejercicio final.

Material elaborado para el alumno que tome el curso:

- Compendio de documentación, tutoriales y links a sitio web relacionados con la temática.

Bibliografía

- Manuales oficiales de Macromedia
- Sitio web oficial Macromedia

RESOLUCIÓN Nº

66



MARÍA I. NÚÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA

D.I. OMAR LINARES
SECRETARIO ACADÉMICO

Prof. LARS INGVAR NILSSON
DECANO



Universidad Nacional de Cuyo
Facultad de Artes y Diseño

ANEXO XIX

**"DISEÑO Y ADMINISTRACIÓN DE SITIOS WEB ESTÁTICOS"
NIVEL 1**

Destinatarios:

- Diseñadores, técnicos armadores, arquitectos, informáticos, público en general.

Lugar de dictado:

- Taller de informática - Edificio Facultad de Diseño - Facultad de Artes y Diseño - UNC

Duración:

- Carga Horaria: VEINTICUATRO (24) horas reloj
- Cantidad de clases: OCHO (8) clases de TRES (3) horas reloj cada una.
- Duración: CUATRO (4) semanas (DOS (2) días por semana)
- Horas acreditadas por el curso: VEINTICUATRO (24) horas reloj.

Identificación del equipo docente responsable:

- Profesor responsable: Diseñador Industrial Ariel Alberto AMADÍO

Cupo de participantes

- Mínimo: DIEZ (10) participantes.
- Máximo: VEINTE (20) participantes.

Síntesis explicativa de la propuesta:

- Este curso busca capacitar a sus participantes en la gestión sitios web de contenido estático, en los aspectos de producción integral, testeo y publicación en Internet.

Requisitos

- Experiencia en la navegación de Internet, gestión de correo etc.
- Conocimientos avanzados de sistema operativo Windows para plataformas PC y conocimientos aproximados de operación de sistemas operativos Macintosh.
- Conocimientos sobre construcción de imágenes en formato vectorial y pixelar.
- Experiencia previa en programas de digitalización e ilustración.
- Conocimientos avanzados sobre el tema color, modelos de color, profundidades de bits, y modelos de color utilizados por dispositivos informáticos.
- Familiarización con los formatos más utilizados de imagen, vector, sonido, videos digitales, etc.

Formato curricular del curso:

- Curso con modalidad de aula-taller

Modalidad del curso:

- Presencial

Expectativas de logro:

- Que el alumno incorpore la operatoria de los programas para maquetar sitios web HTML de información estática.

Contenidos conceptuales y desarrollo de clases

- Clase 1:
Generalidades de Internet. El código HTML. Dreamweaver: herramientas básicas.
- Clase 2:
Edición básica de HTML: propiedades de página. El árbol de navegación Creación de sitio básico. Concepto de links.
- Clase 3:
Macromedia Fireworks: Imagen para la web. Formatos de imagen.
Proceso de producción de imagen: creación, optimización, exportación.

Prof. LAAS INGVAR NILSSON
DECANO

D.1. OMAR LINARES
SECRETARIO ACADEMICO

MARTA I. NÚÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADEMICA



- Clase 4:
Creación de elementos de interfase con Fireworks. Conceptos de frames y framesets.
- Clase 5:
Imágenes dinámicas en Fireworks. El gif animado. Imágenes interactivas.
- Clase 6:
Uso de estilos en Dreamweaver: CSS y HTML. Formateo de textos.
- Clase 7:
Diseño con tablas de layout. Construcción de grillas de trabajo. Columnas de ancho fijo y variable.
- Clase 8:
Mecanismos de publicación y gestión de sitios.

Metodología de trabajo:

- Exposición oral del docente sobre herramientas y procedimientos
- Ejercitación sobre problemáticas tipo.
- Análisis de ejemplos y casos particulares.

Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:

- Computadoras equipadas con software Macromedia Studio Mx, o bien Mx 2004 .

Evaluación:

- Realización de ejercicio practico final, individual o grupal, a consignar durante el cursado.

Acreditación:

- Asistencia: 80% de asistencia a clase
- Aprobación: Cumplimentar la asistencia exigida y aprobar ejercicio final.

Material elaborado para el alumno que tome el curso:

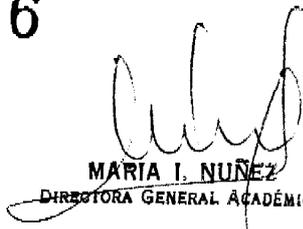
- Compendio de documentación, tutoriales y links a sitio web relacionados con la temática.

Bibliografía

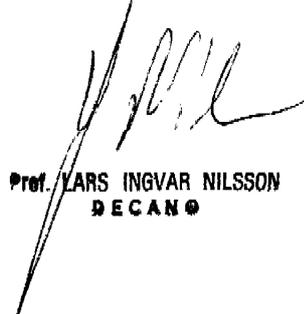
- Manuales oficiales de Macromedia. Sitio web oficial Macromedia

RESOLUCIÓN Nº 66

E. A.


MARIA I. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA


D.I. OMAR LINARES
SECRETARIO ACADÉMICO


Prof. LARS INGVAR NILSSON
DECANO



ANEXO XX

**"DISEÑO Y ADMINISTRACIÓN DE SITIOS WEB DINÁMICOS Y BASES DE DATOS"
NIVEL 2**

Destinatarios:

- Diseñadores, técnicos armadores, arquitectos, informáticos, público en general.

Lugar de dictado:

- Taller de informática – Edificio Facultad de Diseño – Facultad de Artes y Diseño – Universidad Nacional de Cuyo

Duración:

- Carga Horaria: TREINTA (30) horas reloj
- Cantidad de clases: DIEZ (10) clases de TRES (3) horas reloj cada una.
- Duración: CINCO (5) semanas (DOS (2) días por semana)
- Horas acreditadas por el curso: TREINTA (30) horas reloj.

Identificación del equipo docente responsable:

- Profesor responsable: Diseñador Industrial Ariel Alberto AMADÍO

Cupo de participantes

- Mínimo: DIEZ (10) participantes.
- Máximo: VEINTE (20) participantes.

Síntesis explicativa de la propuesta:

- Este curso busca capacitar a sus participantes en la producción de material sitios web que emplean bases de datos, formularios, en lenguaje PHP.

Requisitos

- Haber completado el nivel I de Macromedia Dreamweaver, e incorporado los conocimientos pertinentes (EXCLUYENTE).
- Experiencia en la navegación de Internet, gestión de correo, etc.
- Conocimientos avanzados de sistema operativo Windows para plataformas PC y conocimientos aproximados de operación de sistemas operativos Macintosh.
- Conocimientos sobre construcción de imágenes en formato vectorial y pixelar.
- Experiencia previa en programas de digitalización e ilustración.
- Conocimientos avanzados sobre el tema color, modelos de color, profundidades de bits, y modelos de color utilizados por dispositivos informáticos.
- Familiarización con los formatos más utilizados de imagen, vector, sonido, videos digitales, etc.

Formato curricular del curso:

- Curso con modalidad de aula-taller

Modalidad del curso:

- Presencial

Expectativas de logro:

- Que el alumno incorpore la operatoria de los programas para maquetar aplicaciones web dinámicas con bases de datos MySQL y páginas en formato PHP de información dinámica.

Resol. Nº

66

Prof. IARS INGVAR NILSSON
DECANO

D.L. OMAR LINARES
SECRETARIO ACADEMICO

MARIA L. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADEMICA



Contenidos conceptuales y desarrollo de clases

- Clase 1:

Generalidades de Internet y el rol de los sitios dinámicos. Descripción del flujo de funcionamiento en sitios dinámicos: el rol central de la base de datos. Configuraciones necesarias de servidor. Introducción a las bases de datos: tablas, campos y registros. Las bases de datos MySQL: sus características. PHP MyAdmin como gestor de bases de datos.

- Clase 2:

Construcción de bases de datos MySQL. Funcionamiento del programa. Operatoria de bases de datos: habilitación de usuarios y creación. Construcción de tablas con PHP MyAdmin. Data entry.

- Clase 3:

Introducción al formato PHP con Dreamweaver. La configuración básica de un sitio dinámico: la importancia del servidor de testeo. La conectividad a la base de datos. La extracción de un recordset. Uso del texto dinámico. El testeo.

- Clase 4:

Páginas PHP que exploran bases de datos: construcción de tablas dinámicas que muestran datos.

- Clase 5:

Páginas PHP que exploran bases de datos: construcción de sistema de páginas maestro-detalle. Transferencia de parámetros URL.

- Clase 6:

Páginas PHP que envían datos a bases de datos: armado de formularios para inserción de datos.

- Clase 7:

Páginas PHP que exploran bases de datos: construcción de buscador simple.

- Clase 8:

Páginas PHP que envían datos a bases de datos: mecanismos de actualización y bajas de datos.

- Clase 9:

Páginas PHP que exploran bases de datos: Sistema de login de usuarios. Protección contra accesos no autorizados.

- Clase 10:

Planificación de una aplicación tipo con zonas de información estática y dinámica.

Metodología de trabajo:

- Exposición oral del docente sobre herramientas y procedimientos
- Ejercitación sobre problemáticas tipo.
- Análisis de ejemplos y casos particulares.

Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:

- Computadoras equipadas con software Macromedia Studio Mx, o bien Mx 2004. Servidor Apache y MySQL, PHP y PHP Myadmin.

Evaluación:

- Realización de ejercicio practico final, individual o grupal, a consignar durante el cursado.

Acreditación:

- Asistencia: 80% de asistencia a clase
- Aprobación: Cumplimentar la asistencia exigida y aprobar ejercicio final.

Resol. N°

66

Prof. LARS INGVAR NILSSON
DECANO

D.X. OMAR LINARES
SECRETARIO ACADEMICO

MARTA NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADEMICA



Material elaborado para el alumno que tome el curso:

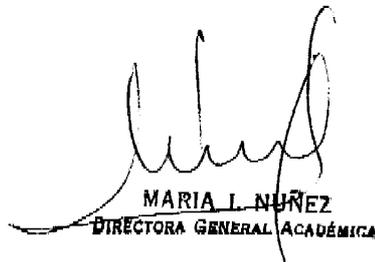
- Compendio de documentación, tutoriales y links a sitio web relacionados con la temática.

Bibliografía

- Manuales oficiales de Macromedia
- Sitio web oficial Macromedia

RESOLUCIÓN Nº **66**

F. A.


MARIA L. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA


D.I. OMAR LINARES
SECRETARIO ACADÉMICO


Prof. LARS INGVAR NILSSON
DECANO