



MENDOZA, 21 MAY 2009

VISTO:

El expediente CUDAP- FAD: 3250/09 en el que se solicita la aprobación de los cursos que se dictarán durante el presente año en el Laboratorio Digital Educativo, 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, a nivel organizativo, se ha dividido el programa en las siguientes áreas: Arte Digital; Sonido; Producción Gráfica; 3D y renderización y 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 y de Secretaría de Extensión.

Por ello y atento a lo aconsejado por la Comisión de Investigación y Extensión y lo dispuesto por este Cuerpo en sesión del día 21 de abril de 2009,

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

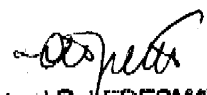
ARTÍCULO 1º.- Autorizar el dictado de los cursos del Laboratorio Digital Educativo durante el año 2009 y que estarán a cargo de los profesores María Cristina PORTALUPI, Ariel Alberto AMADIO, María Beatriz PERLBACH, Ciro Omar ORTIZ y Alberto Gabriel de ROSAS, según el detalle que consta en los Anexos I a XVII 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° 65

F. A.


Raquel R. VEDESMA
 Directora General Administrativa


Mgter. MONICA PACHECO
 SECRETARÍA DE EXTENSIÓN.


Prof. SILVIA PERSIO BECAM



ANEXO I

CREACIÓN Y EDICIÓN DE IMÁGENES PIXELARES 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

Se dictará en fecha a convenir con el coordinador y una vez logrado el cupo mínimo. Horas reloj acreditadas por el curso: VEINTICUATRO (24) hs.

Identificación del equipo docente responsable

Profesor: María Beatriz Perlbach

Curriculum vitae del equipo docente

Prof. y Lic. María Beatriz Perlbach (CV en documento adjunto)

Cupo de participantes

Mínimo: CUATRO (4) alumnos; Máximo: DOS (2) alumnos por computadora.

Síntesis explicativa de la propuesta

Este curso está destinado a introducir y capacitar, o actualizar en creación y edición de imágenes por computadora en un entorno pixelar.

Formato curricular

Curso de extensión. Modalidad aula-taller

Modalidad del curso

Presencial

Expectativas de logro

Introducir al alumno en las características propias del trabajo en el entorno gráfico digital.

Conocer las nociones básicas de un programa para tratamiento de imágenes pixelares.

Aplicar los contenidos en trabajos prácticos 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, 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 procedimientos necesarios para llevar cabo los trabajos prácticos propuestos.

Actitudinales

Apropiación 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 utilizado.

Prof. SILVIA PERSIO
DECANA

Mgr. MONICA PACHECO
SECRETARÍA DE EXTENSIÓN

Raquel R. LEDESMA
Directora General Administrativa



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, pantalla, pizarra, marcadores y borrador.

Evaluación y acreditación

- OCHENTA (80) % de asistencia.
- Realización de los trabajos prácticos propuestos.

Material para el alumno

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

Bibliografía utilizada por el equipo docente en la elaboración del curso

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.

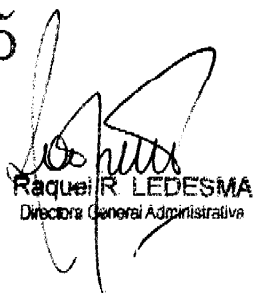
Información contenida en los comandos **Ayuda** de los programas.

Otras consideraciones de relevancia

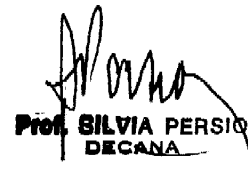
Por tratarse de un curso de nivel inicial no requiere conocimientos previos.

RESOLUCIÓN N° 65

P. A.


Raquel R. LEDESMA
 Directora General Administrativa


 Mgter. MONICA PACHECO
 SECRETARÍA DE EXTENSIÓN


Prof. SILVIA PERSIO
 DECANA



ANEXO II

CREACIÓN Y EDICIÓN DE IMÁGENES PIXELARES 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

Se dictará en fecha a convenir con el coordinador y una vez logrado el cupo mínimo. Horas reloj acreditadas por el curso: VEINTICUATRO (24) hs.

Identificación del equipo docente responsable

Profesor: María Beatriz Perlbach

Curriculum vitae del equipo docente

Prof. y Lic. María Beatriz Perlbach (CV en documento adjunto)

Cupo de participantes

Mínimo: CUATRO (4) alumnos; Máximo: DOS (2) alumnos por computadora.

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" o tengan conocimientos avanzados sobre este programa.

Formato curricular

Curso de extensión. Modalidad 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 la web. Animación en Image Ready. Técnicas avanzadas con capas. Composición avanzada. Máscaras vectoriales, trazados y formas. Creación de efectos especiales.

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 procedimientos necesarios para llevar cabo los trabajos prácticos propuestos.

Actitudinales

Apropiación 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 físico utilizados.

Prof. SILVIA PERSIO
DECANA

Mgter. MONICA PACHECO
SECRETARÍA DE EXTENSIÓN

Raquel R. LEIDESMA
Directora General Administrativa



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 cada dos alumnos, proyector digital, pantalla, pizarra, marcadores y borrador.

Evaluación y acreditación

-OCHENTA (80) % de asistencia.

-Realización de los trabajos prácticos propuestos.

Material para el alumno

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

Bibliografía utilizada por el equipo docente en la elaboración del curso

-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.

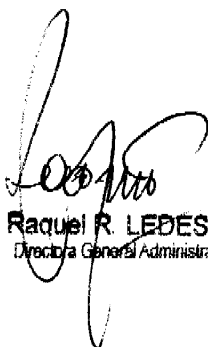
-Información contenida en los comandos **Ayuda** de los programas.

Otras consideraciones de relevancia

Requiere haber realizado el curso "Creación y edición de imágenes pixelares I" o tener conocimientos avanzados sobre este programa.

RESOLUCIÓN N° 65

F. A.


Raquel R. LEDESMA
Directora General Administrativa


Mgter. MONICA PACHECO
SECRETARÍA DE EXTENSIÓN


Prof. SILVIA PERSIO
DECANA



**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

Se dictará en fecha a convenir con el coordinador y una vez logrado el cupo mínimo. Horas reloj acreditadas por el curso: VEINTICUATRO (24) hs.

Identificación del equipo docente responsable

Profesor: María Beatriz Perlbach

Curriculum vitae del equipo docente

Prof. y Lic. María Beatriz Perlbach (CV en documento adjunto)

Cupo de participantes

Mínimo: CUATRO (4) alumnos; Máximo: DOS (2) alumnos por computadora.

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.

Formato curricular

Curso de extensión. Modalidad aula-taller

Modalidad del curso

Presencial

Expectativas de logro

Introducir a la filosofía propia del trabajo en el entorno gráfico digital.

Conocer las herramientas básicas de un programa para tratamiento de imágenes pixelares.

Conocer cómo se crean, 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.

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

Apropiación 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 utilizado.

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.

Prof. SILVIA PERISIO
DECANA

Mgter. MONTECACHO
SECRETARIA DE EXTENSION

Raquel VEDESMA
Directora General de Administración



Recursos materiales necesarios para el dictado del curso

Computadoras personales, proyector digital, pantalla, escaner, tableta gráfica, pizarra, marcadores y borrador.

Evaluación y acreditación

- OCHENTA (80) % de asistencia.
- Realización de los trabajos prácticos propuestos.

Material para el alumno

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

Bibliografía utilizada por el equipo docente en la elaboración del curso

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.
- 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.

Otras consideraciones de relevancia

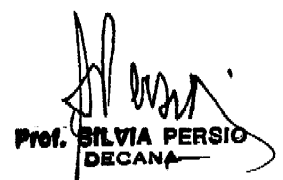
Requiere haber realizado el curso "Creación y edición de imágenes pixelares I" o tener conocimientos avanzados sobre programas pixelares.

RESOLUCIÓN N° 65

F. A.


Raquel R. LEDESMA
 Directora General Administrativa


Mgter. MONICA PACHECO
 SECRETARÍA DE EXTENSIÓN


Prof. SILVIA PERSIO
 DECANA



ANEXO IV TRATAMIENTO DE IMAGEN Y ANIMACIÓN 2D

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

Se dictará en fecha a convenir con el coordinador y una vez logrado el cupo mínimo.
Horas reloj acreditadas por el curso: VEINTICUATRO (24) hs.

Identificación del equipo docente responsable

Profesor: María Beatriz Perlbach

Curriculum vitae del equipo docente

Prof. y Lic. María Beatriz Perlbach (CV en documento adjunto)

Cupo de participantes

Mínimo: CUATRO (4) alumnos; Máximo: DOS (2) alumnos por computadora.

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.

Formato curricular

Curso de extensión. Modalidad aula-taller

Modalidad del curso

Presencial

Expectativas de logro

Introducir en la creación de 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.

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

-Apropiación de la tecnología digital básica disponible para expandir la tarea artística y creativa.
-Incentivo 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 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

Computadoras personales, proyector digital, pantalla, escaner, tableta gráfica, pizarra, marcadores y borrador.

Prof. SILVIA PERBIO
DECANA

Mgr. MONICA PACHECO
SECRETARÍA DE EXTENSIÓN

Raquel R. LEDESMA
Directora General de Administración



Evaluación y acreditación

- OCHENTA (80) % de asistencia.
- Realización de los trabajos prácticos propuestos.

Material para el alumno

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

Bibliografía utilizada por el equipo docente en la elaboración del curso

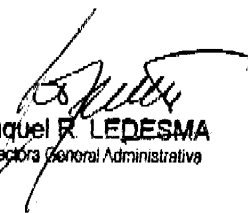
- Manuales originales del software utilizado.
- **Corel Painter 8**. Manual del Usuario de Corel® Painter™ 8 .2003 Corel Corporation (versión digital).
- **Reese**, Stephanie. "Corel® Painter™ X Curriculum". 2007 Corel Corporation.
- **Ryan**, Joyce. "Corel Painter XI, Academic Courseware". 2004 Corel Corporation.
- **Tutoriales interactivos** incluidos en los softwares.
- Información contenida en los comandos **Ayuda** de los programas.

Otras consideraciones de relevancia

Requiere haber realizado el curso "Creación y edición de imágenes pixelares I" o tener conocimientos avanzados sobre este programa.

RESOLUCIÓN N° 65

F. A.


Raquel R. LEDESMA
Directora General Administrativa


Mgter. MONICA PACHECO
SECRETARÍA DE EXTENSIÓN


Mgter. SILVIA PERSIC
DECANA



ANEXO V

DIBUJO ASISTIDO POR COMPUTADORA en 2D y 3D

Destinatarios

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

Lugar de dictado

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

Duración

Se dictará en fecha a convenir con el coordinador y una vez logrado el cupo mínimo. Horas reloj acreditadas por el curso: VEINTE (20) hs.

Identificación del equipo docente responsable

Profesor: Ortiz, Ciro Omar

Curriculum vitae del equipo docente

D.I. Ortiz, Ciro Omar (CV en documento adjunto)

Cupo de participantes

Mínimo: 4 alumnos; Máximo: un alumno por computadora. Por estar destinado a principiantes y alumnos avanzados se prioriza la experiencia háptica.

Síntesis explicativa de la propuesta

Este curso está destinado a introducir y capacitar, o actualizar a quienes estén interesados acerca de la presentación de informes técnicos en 2 Dimensiones (planos de proyectos). O en la creación de proyectos en 3 Dimensiones para obtener toda la información técnica (planos) y un fotorealismo a partir de un Volumen.

Formato curricular

Curso de extensión. Modalidad aula-taller

Modalidad del curso

Presencial

Expectativas de logro

Introducir al alumno en las características propias del trabajo en el entorno del Diseño de Productos en especial la presentación de planos y la presentación en 3 Dimensiones. Conocer las nociones básicas y avanzadas de un programa que permite mejorar la presentación de los proyectos en especial toda la fase técnica.

Aplicar los contenidos en trabajos prácticos propuestos.

Contenidos:

Conceptuales

Introducción al dibujo por computadora. Reconocimiento del área de trabajo. Herramientas de selección.

Capas. Bloques. Impresión a Escala

Generación de volúmenes y productos en 3 Dimensiones.

Obtención de una imagen pixelar a partir de una representación vectorial (Render o Foto realismo).

Procedí mentales

Práctica y afianzamiento en el uso de una computadora

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 procedimientos necesarios para llevar cabo los trabajos prácticos propuestos.

Prof. SILVIA PERSIO
DECANA

Mgter. MONICA PACHECO
SECRETARÍA DE EXTENSIÓN

Raquel R. LEIDESMA
Directora General Administrativa



Actitudinales

Apropiación de la tecnología digital para el sistema de representación en 2D y 3D. Fomentar el interés y la apertura en la aplicación de estas nuevas tecnologías en el Arte y el Diseño.

Adquisición de respeto y cuidado por el material virtual físico utilizados.

Metodología de trabajo

Clases teórico-prácticas a partir de trabajos o ejemplos propuesto por el docente o el alumno que puedan ser realizados en la computadora. Explicaciones generales en el pizarrón o con apoyo del proyector digital.

Seguimiento del alumno a traves de los trabajos prácticos que se desarrollaran en el curso.

Recursos materiales necesarios para el dictado del curso

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

Evaluación y acreditación

Sin evaluación. Acreditación: OCHENTA (80) % asistencia.

Material para el alumno

El alumno trabaja con material digital o fotocopia de los trabajos prácticos generado por el Docente. El cual se entrega durante el cursado del mismo.

Bibliografía utilizada por el equipo docente en la elaboración del curso

Manuales originales de los programas.

- Autocad 2004
- Autocad 2004. Guía del usuario.
- Libros de Autocad.

Tutoriales interactivos incluidos en los softwares.


Información contenida en los comandos Ayuda de los programas.

Otras consideraciones de relevancia

La parte de 2 Dimensiones por tratarse de un curso de nivel inicial no requiere conocimientos previos. La parte de 3 Dimensiones se requiere tener conocimiento previo de la parte de 2 Dimensiones.

RESOLUCIÓN N° 65

F. A.


Raquel R. LEDESMA
 Directora General Administrativa


Mgter. MONICA PACHECO
 SECRETARÍA DE EXTENSIÓN


Prof. SILVIA PERSIO BECANA



**ANEXO VI
ANIMACIÓN 3D**

Destinatarios

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

Lugar de dictado

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

Duración

Se dictará en fecha a convenir con el coordinador y una vez logrado el cupo mínimo. Horas reloj acreditadas por el curso: VEINTICUATRO (24) hs.

Identificación del equipo docente responsable

Profesor: D.I. Alberto de Rosas

Curriculum vitae del equipo docente

D.I. Alberto de Rosas (CV en documento adjunto)

Cupo de participantes

Mínimo: DIEZ (10) alumnos; Máximo: DOS (2) alumno por computadora.

Síntesis explicativa de la propuesta

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

Formato curricular

Curso de extensión. Modalidad 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

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.

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

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.

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.

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

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.

[Handwritten signatures and stamps]
Prof. SILVIA PERSIO DE CARNA
Mgter. MONICA PACHECO SECRETARÍA DE EXTENSIÓN
Raquel R. LEDESMA Directora General Administrativa



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.

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.

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

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.

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.

Procedimentales

Práctica y afianzamiento en el uso de una computadora

Introducción en el uso de una computadora personal para trabajar con modelos virtuales y realización de animaciones tridimensionales.

Adquisición de orden y método en el uso del equipamiento virtual y material.

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

Actitudinales

Apropiación de la tecnología digital básica disponible para complementar la tarea creativa.

Fomento de actitudes de interés y apertura ante los contenidos propuestos.

Adquisición de respeto y cuidado por el material virtual 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 con software 3D MAX 7 por alumno o cada dos alumnos, proyector digital, pantalla, pizarra, marcadores y borrador.

Evaluación y acreditación

Sin evaluación. Acreditación: OCHENTA (80) % asistencia.

Material para el alumno

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.

Herra
Prof. SILVIA PERRIO
DECANA

[Signature]
Mgter. MONICA PACHECO
SECRETARÍA DE EXTENSIÓN

[Signature]
RACHEL R. LEDESMA
Directora General Administración



faduncu

"2009 - Año de Homenaje a Raúl Scalabrini Ortiz"

Universidad Nacional de Cuyo
Facultad de Artes y Diseño

Anexo VI - Hoja 3

Bibliografía utilizada por el equipo docente en la elaboración del curso

Tutoriales de 3D studio max y manual oficial - Autodesk Corporation.

Sitios web de interés.

Otras consideraciones de relevancia

Por tratarse de un curso orientado hacia la animación es necesario contar con los siguientes 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).

RESOLUCIÓN N° 65



Raquel K. LEDESMA
Directora General Administrativa

Mgter. MÓNICA PACHECO
SECRETARÍA DE EXTENSIÓN

Prof. SILVIA PERSIO
DECANA



ANEXO VII

Modelos Virtuales y renderizado 3D. Nivel 1

Destinatarios

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

Lugar de dictado

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

Duración

Se dictará en fecha a convenir con el coordinador y una vez logrado el cupo mínimo. Horas reloj acreditadas por el curso: VEINTICUATRO (24) hs.

Identificación del equipo docente responsable

Profesor: D.I. Alberto de Rosas

Curriculum vitae del equipo docente

D.I. Alberto de Rosas (CV en documento adjunto)

Cupo de participantes

Mínimo: DIEZ (10) alumnos; Máximo: DOS (2) alumno por computadora.

Síntesis explicativa de la propuesta

Este curso busca capacitar a sus participantes en la producción de modelos tridimensionales con RhinoCeros 3.0 y Flamingo 1.1

Formato curricular

Curso de extensión. Modalidad aula-taller

Modalidad del curso

Presencial

Expectativas de logro

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

Aplicar los contenidos en trabajos prácticos propuestos.

Contenidos:

Conceptuales

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

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.

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

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

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

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

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

Prof. SILVIA PEREIRA
DECANA
Mgter. MONICA PACHECO
SECRETARÍA DE EXTENSIÓN
Raquel R. LEDESMA
Directora General Administrativa



Iluminación de la escena. Tipos de iluminación. Linear. Luz puntual. Spotlight. Propiedades de las luces. Sistema de iluminación de DOS (2) o TRES (3) puntos.

Edición de sólidos. Organizar. Reflejar. Inclinar. Rotar 3D. Escalar en UNO (1), DOS (2) o TRES (3) dimensiones. Utilización de texto. Texto sólido. Texto formado por superficies.

Procedimentales

Práctica y afianzamiento en el uso de una computadora

Introducción en el uso de una computadora personal para trabajar con modelos virtuales.

Adquisición de orden y método en el uso del equipamiento virtual y material.

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

Actitudinales

Apropiación de la tecnología digital básica disponible para complementar la tarea creativa.

Fomento de actitudes de interés y apertura ante los contenidos propuestos.

Adquisición de respeto y cuidado por el material virtual 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 con software Rhinoceros 3.0 y Flamingo 1.1

por alumno o cada alumnos, proyector digital, pantalla, pizarra, marcadores y borrador.

Evaluación y acreditación

Sin evaluación. Acreditación: OCHENTA (80) % asistencia.

Material para el alumno

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 utilizada por el equipo docente en la elaboración del curso

Rhino training level 1 (versión en castellano) – Robert Mc Neel & Associates

Información contenida en los comandos Ayuda de los programas.

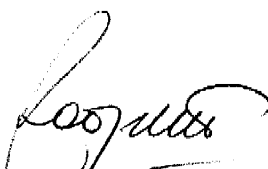
Sitios web de interés.

Otras consideraciones de relevancia

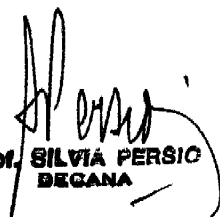
Por tratarse de un curso de nivel inicial no requiere conocimientos previos.

RESOLUCIÓN Nº 65

F. A.


Raquel R. LEDESMA
 Directora General Administrativa


Mgter. MONICA PACHECO
 SECRETARÍA DE EXTENSIÓN.


Prof. SILVIA PERSIO
BEGANA



ANEXO VIII

Modelos Virtuales y renderizado 3D. Nivel 2

Destinatarios

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

Lugar de dictado

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

Duración

Se dictará en fecha a convenir con el coordinador y una vez logrado el cupo mínimo. Horas reloj acreditadas por el curso: VEINTICUATRO (24) hs.

Identificación del equipo docente responsable

Profesor: D.I. Alberto de Rosas

Curriculum vitae del equipo docente

D.I. Alberto de Rosas (CV en documento adjunto)

Cupo de participantes

Mínimo: DIEZ (10) alumnos; Máximo: DOS (2) alumno por computadora.

Síntesis explicativa de la propuesta

Este curso busca capacitar a sus participantes en la producción de modelos tridimensionales con RhinoCeros 3.0 y Flamingo 1.1

Formato curricular

Curso de extensión. Modalidad aula taller

Modalidad del curso

Presencial

Expectativas de logro

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

Aplicar los contenidos en trabajos prácticos propuestos.

Contenidos:

Conceptuales

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

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.

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

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

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

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

Copia y desplazamiento de superficies. Cambios de escala. En UNO (1), DOS (2) o TRES (3) dimensiones. Comando array. Utilización. Rotación 3d.

Prof. SILVIA PERSIO
DECANA

Mgter. MONICA PACHECO
SECRETARÍA DE EXTENSIÓN

Raúl B. LEDESMA
Vicedecano Consejo Administrativo



Extracción de curvas de objetos. Bordes, isocurvas. Diferencias y casos de utilización.
Creación de grupos. Desagrupar objetos. Esconder objetos. Ver objetos por selección.
Materiales. Creación y edición de materiales de Flamingo 1.0. Renderizado de un objeto cotidiano. Utilización de todas las herramientas y concepto impartidos en el curso

Procedimentales

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

Actitudinales

Apropiación de la tecnología digital básica disponible para complementar la tarea creativa.
Fomento de actitudes de interés y apertura ante los contenidos propuestos.
Adquisición de respeto y cuidado por el material virtual 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 con software Rhinoceros 3.0 y Flamingo 1.1 por alumno o cada alumnos, proyector digital, pantalla, pizarra, marcadores y borrador.

Evaluación y acreditación

Sin evaluación. Acreditación: OCHENTA (80) % asistencia.

Material para el alumno

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 utilizada por el equipo docente en la elaboración del curso

Rhino training level 2 (versión en castellano) – Robert Mc Neel & Associates
Información contenida en los comandos Ayuda de los programas.
Sitios web de interés.

Otras consideraciones de relevancia

Por tratarse de un curso de 2do nivel requiere conocimientos previos sobre el software.

RESOLUCIÓN N° 65



Raquel R. LEDESMA
Directora General Administrativa

Mgter. MONICA PACHECO
SECRETARÍA DE EXTENSIÓN

Prof. SILVIA PERSIO
DECANA



ANEXO IX

Gestión y producción gráfica

Destinatarios

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

Lugar de dictado

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

Duración

Se dictará en fecha a convenir con el coordinador y una vez logrado el cupo mínimo. Horas reloj acreditadas por el curso: VEINTICUATRO (24)hs.

Identificación del equipo docente responsable

Profesor: Mgter. María Cristina Portalupi

Curriculum vitae del equipo docente

Mgter. María Cristina Portalupi (CV en documento adjunto)

Cupo de participantes

Mínimo: DIEZ (10) alumnos; Máximo: VEINTE (20) alumnos.

Síntesis explicativa de la propuesta

Este curso busca capacitar a sus participantes en la gestión de originales digitales para impresión en las áreas paradigmáticas del diseño Gráfico.

Formato curricular

Curso de extensión. Modalidad aula-taller

Modalidad del curso

Presencial

Expectativas de logro

Que el alumno pueda determinar la pertinencia de las aplicaciones gráficas en sus productos de diseño, gestionar la pre prensa, prensa y postprensa (flujo de trabajo digital).

Contenidos

Conceptuales

- Conocer los sistemas de impresión, sus productos paradigmáticos y requerimientos de pre prensa, prensa y postprensa en el flujo digital de trabajo.
- Conocer las tintas de impresión y su operatoria en los softwares gráficos.
- Reconocer los tipos de imágenes imprimibles, su correspondencia con los softwares y su edición para impresión.
- Entender la separación de color y tramas digitales.
- Operar con los formatos de documentos y comunicación entre ellos.

Procedimentales

- Ser capaz de resolver originales para editorial, compaginación e imposición digital de pliegos.
- Ser capaz de resolver originales para envases, envasadoras, materiales y relaciones con el producto.
- Ser capaz de resolver originales para etiquetas, compaginación e imposición digital de pliegos.

Actitudinales

- Promover una actitud responsable en la gestión de originales para impresión.
- Generar una actitud de capacitación continua ante los cambios en las tecnologías digitales.
- Asumir la responsabilidad de la gestión tecnológica.

Prof. SILVIA POGGIO
DECANA

Mgter. MONICA PACHECO
SECRETARIA DE EXTENSION

Raquel LEDESMA
Directora General Administrativa



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

Computadoras equipadas con software maquetadores, vectorizadores, de tratamiento tipográfico y gestores de documentos electrónicos.

Proyector digital, pantalla, pizarra, marcadores y borrador.

Evaluación y acreditación

Con evaluación. Acreditación: OCHENTA (80) % asistencia.

Material para el alumno

El alumno cuenta con los materiales teóricos de Tecnología III de la carrera de Diseño Gráfico. Libros y artículos sobre la temática.

Bibliografía utilizada por el equipo docente en la elaboración del curso

- **Manual QuarkXPress.** D. G Juan Carlos Saldaña Hernández. UNAM. ENEP. Campus Acatlan. México.
- **Revista GRACOL.**
- Libros de Adobe sobre producción.
- **Revistas de AGFA.**
- Técnicas de producción, Autor TAPSCOTT DIANE. Editorial ANAYA MULTIMEDIA.
- **Manual Adobe Photoshop.** Adobe
- <http://www.gusgsm.com/html/pscs02.html>. Artículo sobre gestión del color.
- **Manual Adobe Illustrator.** Adobe

Otras consideraciones de relevancia

Requisitos

- Conocimientos avanzados de sistema operativo Windows para plataformas PC y conocimientos aproximados de operación de sistemas operativos Macintosh.
- Conocimientos básicos de pre prensa digital. (no excluyente).
- Conocimientos básicos de los sistemas de impresión.
- Conocimientos sobre reproducción del color y tintas de impresión.

Contenidos

Contenidos conceptuales y desarrollo de clases

Clase 1:

Recuperación de conocimientos previos sobre color y su reproducción, tipos de imágenes, clasificación de la tintas y sus atributos.

Piezas paradigmáticas del diseño, requisitos y diferencias generales.

Clase 2:

La gestión editorial.

Comercialización de los soportes, imposición y cálculo de pliego de acuerdo a la función del producto.

Introducción al programa maquetador: seteo de páginas, preparación de tintas, herramientas de edición y dibujo, determinación de los procesos de postprensa en un original digital. Separación del original

Resol. N° 65

Prof. SILVIA PERSIO
DECANA

Mgter. MONICA PACHECO
SECRETARIA DE EXTENSION

Raquel YEDESMA
Directora General Administrativa



faduncu

Universidad Nacional de Cuyo
Facultad de Artes y Diseño

"2009 – Año de Homenaje a Raúl Scalabrini Ortiz"

Anexo IX – Hoja 3

Clase 3: Práctico editorial.

Clase 4:

La gestión para etiquetas.

Comercialización de los soportes, imposición y cálculo de pliego de acuerdo a los sistemas de etiquetados.

Introducción al programa vectorizador: seteo de páginas, preparación de tintas, herramientas de edición y dibujo, determinación de los procesos de postprensa en un original digital. Separación del original

Clase 5:

La gestión para envases rígidos y flexibles.

Comercialización de los soportes, imposición y cálculo de pliego de acuerdo a los sistemas de envasado.

Segunda parte del programa vectorizador: seteo de páginas, preparación de tintas, herramientas de edición y dibujo, determinación de los procesos de postprensa en un original digital. Separación del original

Clase 6: Prácticos

Clase 7:

Imágenes pixelares. Características. Tramas AM y FM.

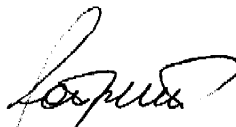
Introducción al programa de edición fotográfica: parte 1 herramientas y menú de gestión del color

Clase 8:


Segunda parte del programa de edición fotográfica: corrección y calibración de imágenes. Generación de negro, ganancia de puntos, rango imprimible y separación.

RESOLUCIÓN N° 65




Raquel R. LEDESMA
Directora General Administrativa


Mgter. MONICA PACHECO
SECRETARÍA DE EXTENSIÓN


Prof. SILVIA PERSIO
DECANA



ANEXO X

"CURSO DE CAPACITACIÓN: PRODUCCIÓN Y GESTIÓN GRÁFICA EN EDITORIAL"

Destinatarios

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

Lugar de dictado

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

Duración

Se dictará en fecha a convenir con el coordinador y una vez logrado el cupo mínimo.

Horas reloj acreditadas por el curso: VEINTICUATRO (24) hs.

Identificación del equipo docente responsable

Profesor: Mgter. María Cristina Portalupi

Curriculum vitae del equipo docente

Mgter. María Cristina Portalupi (CV en documento adjunto)

Cupo de participantes

Mínimo: DIEZ (10) alumnos; Máximo: VEINTE (20) alumnos.

Síntesis explicativa de la propuesta

Este curso busca capacitar a los participantes en la gestión y producción de originales para el área editorial.

Formato curricular

Curso de extensión. Modalidad aula-taller

Modalidad del curso

Presencial

Expectativas de logro

Que el alumno pueda capacitarse en la gestión de un original digital en el área editorial.

Contenidos

Conceptuales

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.

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.

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.

Procedimentales

- Ser capaz de resolver originales para editorial, compaginación e imposición digital de pliegos. Tirada y merma.

Am
Prof. SILVIA PERSIC
DE SANA

MS
Mgter. MONICA PACHECO
SECRETARÍA DE EXTENSIÓN

Raquel
Raquel BLANDESMA
Directora General Administrativa



Actitudinales

- Comprender la responsabilidad del diseñador en la calidad final del producto y los costos.
- Comprender el alcance del programa en el proceso del original digital. Corrección del color y su reproducción.
- Capacitarse para modificar el medio en función de mejorar la calidad final de los productos del mercado regional.

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

Computadoras equipadas con software maquetadores, vectorizadores, de tratamiento tipográfico y gestores de documentos electrónicos.

Proyector digital, pantalla, pizarra, marcadores y borrador.

Evaluación y acreditación

Con evaluación. Acreditación: OCHENTA (80) % asistencia.

Material para el alumno

El alumno cuenta con los materiales teóricos de Tecnología III de la carrera de Diseño Gráfico. Libros y artículos sobre la temática.

Bibliografía utilizada por el equipo docente en la elaboración del curso

- **Manual QuarkXPress**. D. G Juan Carlos Saldaña Hernández. UNAM. ENEP. Campus Acatlan. México.
- **Revista GRACOL**.
- Libros de Adobe sobre producción.
- **Revistas de AGFA**.
- Técnicas de producción, Autor TAPSCOTT DIANE. Editorial ANAYA MULTIMEDIA.
- **Manual Adobe Photoshop**. Adobe
- <http://www.gusgsm.com/html/pscs02.html>. Artículo sobre gestión del color.
- **Manual Adobe Illustrator**. Adobe

Otras consideraciones de relevancia

Requisitos

- Conocimientos avanzados de sistema operativo Windows para plataformas PC y conocimientos aproximados de operación de sistemas operativos Macintosh.
- Conocimientos básicos de pre prensa digital. (no excluyente).
- Conocimientos básicos de los sistemas de impresión.
- Conocimientos sobre reproducción del color y tintas de impresión.

RESOLUCIÓN N° 65



Raquel B. Ledesma
Raquel B. LEDESMA
Directora General Administrativa

Monica Pacheco
Mgter. MONICA PACHECO
SECRETARÍA DE EXTENSIÓN

Silvia Persio
Prof. SILVIA PERSIO
DECANA



ANEXO XI

"CURSO DE CAPACITACIÓN: PRODUCCIÓN Y GESTIÓN GRÁFICA EN EMPAQUES Y ETIQUETAS"

Destinatarios

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

Lugar de dictado

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

Duración

Se dictará en fecha a convenir con el coordinador y una vez logrado el cupo mínimo. Horas reloj acreditadas por el curso: VEINTICUATRO (24) hs.

Identificación del equipo docente responsable

Profesor: Mgter. María Cristina Portalupi

Curriculum vitae del equipo docente

Mgter. María Cristina Portalupi (CV en documento adjunto)

Cupo de participantes

Mínimo: DIEZ (10) alumnos; Máximo: VEINTE (20) alumnos.

Síntesis explicativa de la propuesta

Capacitar a los participantes en la gestión y producción de originales para el área de empaque y etiquetado.

Formato curricular

Curso de extensión. Modalidad aula-taller

Modalidad del curso

Presencial

Expectativas de logro

- Promover una actitud responsable en las decisiones tecnológicas.
- Valorar la importancia de la gestión tecnológica en un trabajo de diseño.
- Adquirir las bases de las herramientas de gestión de calidad.

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.

Trabajo con el soft:

- Preparar un original.
- 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.

Prof. SILVIA PERSIO
DE CANA

Mgter. MONICA PACHECO
SECRETARIA DE EXTENSION

Raquel B. LEDESMA
Directora General Administrativa



Procedimentales

- Ser capaz de resolver originales para editorial, compaginación e imposición digital de pliegos. Tirada y merma.

Actitudinales

- Comprender la responsabilidad del diseñador en la calidad final del producto y los costos.
- Comprender el alcance del programa en el proceso del original digital. Corrección del color y su reproducción.
- Capacitarse para modificar el medio en función de mejorar la calidad final de los productos del mercado regional.

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

Computadoras equipadas con software maquetadores, vectorizadores, de tratamiento tipográfico y gestores de documentos electrónicos.

Proyector digital, pantalla, pizarra, marcadores y borrador.

Evaluación y acreditación

Con evaluación. Acreditación: OCHENTA (80) % asistencia.

Material para el alumno

El alumno cuenta con los materiales teóricos de Tecnología III de la carrera de Diseño Gráfico. Libros y artículos sobre la temática.

Bibliografía utilizada por el equipo docente en la elaboración del curso

- **Manual QuarkXPress.** D. G Juan Carlos Saldaña Hernández. UNAM. ENEP. Campus Acatlan. México.
- **Revista GRACOL.**
- Libros de Adobe sobre producción.
- **Revistas de AGFA.**
- Técnicas de producción, Autor TAPSCOTT DIANE. Editorial ANAYA MULTIMEDIA.
- **Manual Adobe Photoshop.** Adobe
- <http://www.gusgsm.com/html/pscs02.html>. Artículo sobre gestión del color.
- **Manual Adobe Illustrator.** Adobe

Otras consideraciones de relevancia

Requisitos

- Conocimientos avanzados de sistema operativo Windows para plataformas PC y conocimientos aproximados de operación de sistemas operativos Macintosh.
- Conocimientos básicos de pre prensa digital. (no excluyente).
- Conocimientos básicos de los sistemas de impresión.
- Conocimientos sobre reproducción del color y tintas de impresión.

RESOLUCIÓN Nº 65



Raquel F. Ledesma
Raquel F. LEDESMA
Directora General Administrativa

Monica Pacheco
Mgter. MONICA PACHECO
SECRETARÍA DE EXTENSIÓN

Silvia Persio
Prof. SILVIA PERSIO
DECANA



ANEXO XII

"GESTIÓN DE DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS COMPATIBLES"

Destinatarios

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

Lugar de dictado

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

Duración

Se dictará en fecha a convenir con el coordinador y una vez logrado el cupo mínimo. Horas reloj acreditadas por el curso: DIECIOCHO (18) hs.

Identificación del equipo docente responsable

Profesor: DI Ariel Amadío

Curriculum vitae del equipo docente

Profesor: DI Ariel Amadío (CV en documento adjunto)

Cupo de participantes

Mínimo: DIEZ (10) alumnos; Máximo: VEINTE (20) alumnos.

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.

Formato curricular

Curso de extensión. Modalidad aula-taller

Modalidad del curso

Presencial

Expectativas de logro

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

Conceptuales

Conocimiento de las necesidades de compatibilidad de documentos.
Dominio del software de producción.

Procedimentales

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

Actitudinales

Apropiación 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 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.

Prof. SILVIA PERBIO
DECANA

Mgter. MONICA PACHECO
SECRETARIA DE EXTENSION

Raquel E. LEDESMA
Directora General Administrativa



Recursos materiales necesarios para el dictado del curso

Computadoras equipadas con software Adobe Acrobat: Distiller, Acrobat, Reader, PDF Writer, proyector digital, pantalla, pizarra, marcadores y borrador.

Evaluación y acreditación

Sin evaluación. Acreditación: OCHENTA (80) % asistencia.

Material para el alumno

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

Bibliografía utilizada por el equipo docente en la elaboración del curso

Material Oficial de Adobe Corporation
Manuales oficiales de Adobe
Sitio web oficial Adobe

Otras consideraciones de relevancia

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

Contenidos

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.

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.

Prof. SILVIA PERSIE
DECANA

Mgter. MONICA PACHECO
SECRETARIA DE EXTENSION

Raúl R. LEDESMA
Directora General Administrativa



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 artículo

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.

RESOLUCIÓN N° 65

F. A.


Raquel R. LEDESMA
Directora General Administrativa


Mgter. MONICA PACHECO
SECRETARÍA DE EXTENSIÓN


Prof. SILVIA PERSIO
DECANA



ANEXO XIII

"EDICIÓN DE VIDEO DIGITAL"

Destinatarios

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

Lugar de dictado

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

Duración

Se dictará en fecha a convenir con el coordinador y una vez logrado el cupo mínimo. Horas reloj acreditadas por el curso: VEINTICUATRO (24) hs.

Identificación del equipo docente responsable

Profesor: DI Ariel Amadío

Curriculum vitae del equipo docente

Profesor: DI Ariel Amadío (CV en documento adjunto)

Cupo de participantes

Mínimo: DIEZ (10) alumnos; Máximo: VEINTE (20) alumnos.

Síntesis explicativa de la propuesta

Este curso busca capacitar a sus participantes en la edición de material de video digital, como así también brindar nociones generales de post-producción.

Formato curricular

Curso de extensión. Modalidad 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.

Conceptuales

Conocimiento de las variables del video digital.

Dominio del software de edición.

Reconocimiento y uso de los distintos formatos.

Procedimentales

Práctica y afianzamiento en el uso de una computadora

Introducción en el uso de una computadora personal para trabajar con componentes multimediales.

Adquisición de orden y método en el uso del equipamiento virtual y material.

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

Actitudinales

Apropiación 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 físico utilizados.

Prof. SILVIA PERSIO
DECANA

Mter. MONICA PACHECO
SECRETARIA DE EXTENSION

Raquel R. LEDESMA
Directora General Administrativa



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

Computadoras equipadas con software Adobe After Effects 6.5, proyector digital, pantalla, pizarra, marcadores y borrador.

Evaluación y acreditación

Sin evaluación. Acreditación: OCHENTA (80) % asistencia.

Material para el alumno

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

Bibliografía utilizada por el equipo docente en la elaboración del curso

Material Oficial de Adobe Corporation

Manuales oficiales de Adobe

Sitio web oficial Adobe

Otras consideraciones de relevancia

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

Contenidos

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. **Ejercicio 0 – Introducción.**

- **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. **Ejercicio 1- Edición básica**

- **Clase 3: Efectos 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. **Ejercicio 2- Uso de efectos**

Prof. SILVIA PERSIO
DECANA

MAESTRO MONICA PACHECO
SECRETARIA DE EXTENSION

FRANCISCA LEDESMA
Directora Administrativa



• **Clase 4: Máscaras vectoriales y transparencia**

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.

Las máscaras vectoriales. Su uso y configuración del feather (difuminado). Animación de máscaras vectoriales: el morphing de máscaras. **Ejercicio 3- Transparencia y Mascaras vectoriales.**

• **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. **Ejercicio 4- 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. **Ejercicio 5- Iluminación**

• **Clase 7: Inclusión de Sonido**


La adición de sonido al proyecto de After Effects. Variables del audio digital. Características de las capas de sonido. **Ejercicio 6- 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. **Ejercicio 7- Valores de render**

RESOLUCIÓN Nº **65**

F. A.


Raquel R. LEDESMA
 Directora General Administrativa


Mgter. MONICA PACHECO
 SECRETARÍA DE EXTENSIÓN


Prof. SILVIA PERSIO
 DECANA



ANEXO XIV

"PLATAFORMAS MULTIMEDIA Y ANIMACIÓN - NIVEL 1"

Destinatarios

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

Lugar de dictado

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

Duración

Se dictará en fecha a convenir con el coordinador y una vez logrado el cupo mínimo. Horas reloj acreditadas por el curso: VEINTICUATRO (24)hs.

Identificación del equipo docente responsable

Profesor: DI Ariel Amadío

Curriculum vitae del equipo docente

Profesor: DI Ariel Amadío (CV en documento adjunto)

Cupo de participantes

Mínimo: DIEZ (10) alumnos; Máximo: VEINTE (20) alumnos.

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.

Formato curricular

Curso de extensión. Modalidad aula-taller

Modalidad del curso

Presencial

Expectativas de logro

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

Conceptuales

Técnicas básicas y avanzadas en la producción de animación.

Técnicas básicas y avanzadas en la producción de Interactividad.

Procedimentales

Práctica y afianzamiento en el uso de una computadora

Introducción en el uso de una computadora personal para trabajar con componentes multimediales.

Adquisición de orden y método en el uso del equipamiento virtual y material.

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

Actitudinales

Apropiación 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 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.

Prof. SILVIA PERISIO
DEGANA

Mgter. MONICA PACHECO
SECRETARÍA DE EXTENSIÓN

Raquel R. LEDESMA
Directora General Administrativa



Recursos materiales necesarios para el dictado del curso

Computadoras equipadas con software Macromedia Studio Mx, o bien Mx 2004, proyector digital, pantalla, pizarra, marcadores y borrador.

Evaluación y acreditación

Sin evaluación. Acreditación: OCHENTA (80) % asistencia.

Material para el alumno

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

Bibliografía utilizada por el equipo docente en la elaboración del curso

Manuales oficiales de Macromedia

Sitio web oficial Macromedia

Información contenida en los comandos Ayuda de los programas.

Otras consideraciones de relevancia

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, vídeos digitales, etc

Contenidos

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.
- **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.

Prof. SILVIA PERSIO
DECANA

Mster. MONICA PACHECO
SECRETARÍA DE EXTENSIÓN

Raquel R. LEDESMA
Directora General Administrativa



- **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 la 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.

RESOLUCIÓN Nº 65

F. A.


Raquel R. LEDESMA
Directora General Administrativa


Mgter. **MONICA PACHECO**
SECRETARIA DE EXTENSION


Prof. SILVIA PERSIO
DECANA



ANEXO XV

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

Destinatarios

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

Lugar de dictado

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

Duración

Se dictará en fecha a convenir con el coordinador y una vez logrado el cupo mínimo. Horas reloj acreditadas por el curso: VEINTICUATRO (24) hs.

Identificación del equipo docente responsable

Profesor: DI Ariel Amadío

Curriculum vitae del equipo docente

Profesor: DI Ariel Amadío (CV en documento adjunto)

Cupo de participantes

Mínimo: DIEZ (10) alumnos; Máximo: VEINTE (20) alumnos.

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.

Formato curricular

Curso de extensión. Modalidad aula-taller

Modalidad del curso

Presencial

Expectativas de logro

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

Conceptuales

Técnicas básicas y avanzadas en la producción de animación.

Técnicas básicas y avanzadas en la producción de Interactividad.

Integración de técnicas para la generación de sitios web con flash

Procedimentales

Práctica y afianzamiento en el uso de una computadora

Introducción en el uso de una computadora personal para trabajar con componentes multimediales.

Adquisición de orden y método en el uso del equipamiento virtual y material.

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

Actitudinales

Apropiación 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 físico utilizados.

Prof. SILVIA PERISIC
DECANA

Mgter. MONICA PACHECO
SECRETARIA DE EXTENSION

Raquel R. LEDESMA
Directora Central Administrativa



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

Computadoras equipadas con software Macromedia Studio Mx, o bien Mx 2004, proyector digital, pantalla, pizarra, marcadores y borrador.

Evaluación y acreditación

Sin evaluación. Acreditación: OCHENTA (80) % asistencia.

Material para el alumno

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

Bibliografía utilizada por el equipo docente en la elaboración del curso

Manuales oficiales de Macromedia

Sitio web oficial Macromedia

Sitio Web oficial de Adobe Inc.

Información contenida en los comandos Ayuda de los programas.

Otras consideraciones de relevancia

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, videos digitales, etc

Contenidos

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.)
- **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.

Prof. SILVIA PERISIO
DECANA

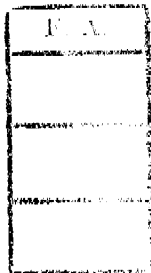
Mgter. MONICA PACHECO
SECRETARIA DE EXTENSION


Raúl R. LEDESMA
Directora General Administrativa




- **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:**
Gestión de la utilidad de proyectos en flash para la administración eficiente de películas para sitios web.
- **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.

RESOLUCIÓN N° 65




Raquel B. LEDESMA
Directora General Administrativa


Mgter. MONICA PACHECO
SECRETARÍA DE EXTENSIÓN


Prof. SILVIA PERSIO
BECANA



ANEXO XVI

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

Destinatarios

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

Lugar de dictado

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

Duración

Se dictará en fecha a convenir con el coordinador y una vez logrado el cupo mínimo. Horas reloj acreditadas por el curso: VEINTICUATRO (24) hs.

Identificación del equipo docente responsable

Profesor: DI Ariel Amadío

Curriculum vitae del equipo docente

Profesor: DI Ariel Amadío (CV en documento adjunto)

Cupo de participantes

Mínimo: DIEZ (10) alumnos; Máximo: VEINTE (20) alumnos.

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.

Formato curricular

Curso de extensión. Modalidad 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.

Conceptuales

Técnicas básicas y avanzadas maquetación web.

Técnicas básicas y avanzadas de publicación y gestión de sitios web.

Procedimentales

Práctica y afianzamiento en el uso de una computadora

Introducción en el uso de una computadora personal para trabajar con componentes multimediales.

Adquisición de orden y método en el uso del equipamiento virtual y material.

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

Actitudinales

Apropiación 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 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

Computadoras equipadas con software Macromedia Studio Mx, o bien Mx 2004, proyector digital, pantalla, pizarra, marcadores y borrador.

Prof. SILVIA PERSIO
DECANA

Mtro. MONICA PACHECO
SECRETARÍA DE EXTENSIÓN

Raquel P. LEDESMA
Directora General Administrativa



Evaluación y acreditación

Sin evaluación. Acreditación: OCHENTA (80) % asistencia.

Material para el alumno

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

Bibliografía utilizada por el equipo docente en la elaboración del curso

Manuales oficiales de Macromedia

Material Oficial de Adobe Corporation

Sitio web oficial Macromedia

Información contenida en los comandos Ayuda de los programas.

Otras consideraciones de relevancia

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

Contenidos

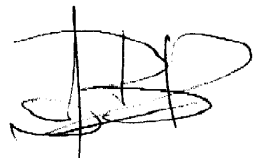
Contenidos conceptuales y desarrollo de clases

- **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.
- **Clase 4:**
Creación de elementos de interfase con Fireworks. Conceptos de frames y frame-sets.
- **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.

RESOLUCIÓN Nº 65




Raquel R. LEDESMA
Directora General Administrativa


Mgter. MONICA PACHECO
SECRETARÍA DE EXTENSIÓN


Prof. SILVIA PERSIO
DECANA



ANEXO XVII

"DISEÑO Y ADMINISTRACIÓN DE SITIOS WEB DINÁMICOS Y BASE DE DATOS – NIVEL 2"

Destinatarios

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

Lugar de dictado

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

Duración

Se dictará en fecha a convenir con el coordinador y una vez logrado el cupo mínimo. Horas reloj acreditadas por el curso: TREINTA (30) hs.

Identificación del equipo docente responsable

Profesor: DI Ariel Amadío

Curriculum vitae del equipo docente

Profesor: DI Ariel Amadío (CV en documento adjunto)

Cupo de participantes

Mínimo: DIEZ (10) alumnos; Máximo: VEINTE (20) alumnos.

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.

Formato curricular

Curso de extensión. Modalidad 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.

Conceptuales

Técnicas básicas y avanzadas de gestión de bases de datos.

Técnicas básicas y avanzadas maquetación web.

Técnicas básicas y avanzadas de publicación y gestión de sitios web.

Procedimentales

Práctica y afianzamiento en el uso de una computadora

Introducción en el uso de una computadora personal para trabajar con componentes multimediales.

Adquisición de orden y método en el uso del equipamiento virtual y material.

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

Actitudinales

Apropiación 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 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.

Prof. SILVIA PERSIO
SICANA

Mgr. MONTE PACHECO
SECRETARÍA DE EXTENSIÓN

Raquel LEDESMA
Directora Cátedra Administrativa



Recursos materiales necesarios para el dictado del curso

Computadoras equipadas con software Macromedia Studio Mx, o bien Mx 2004, proyector digital, pantalla, pizarra, marcadores y borrador.

Evaluación y acreditación

Sin evaluación. Acreditación: OCHENTA (80) % asistencia.

Material para el alumno

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

Bibliografía utilizada por el equipo docente en la elaboración del curso

Manuales oficiales de Macromedia

Material Oficial de Adobe Corporation

Sitio web oficial Macromedia

Información contenida en los comandos Ayuda de los programas.

Otras consideraciones de relevancia

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

Contenidos

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. Operación 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.

Prof. SILVIA PERSIO
DECANA

Mgter. MONICA PACHECO
SECRETARÍA DE EXTENSIÓN

Raquel R. LEDESMA
Directora General Administrativa



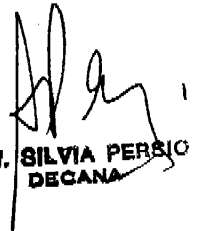
- **Clase 4:**
Páginas PHP que exploran bases de datos: construcción de tablas dinámicas que muestran datos.
- **Clase 5:**
Páginas PHP que exploran bases de datos: construcción de sistema de páginas maestro-detalle. Transferencia de parámetros URL.
- **Clase 6:**
Páginas PHP que envían datos a bases 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.

RESOLUCIÓN Nº 65

F. A.


Raquel R. LEDESMA
Directora General Administrativa


Mgter. MONICA PACHECO
SECRETARÍA DE EXTENSIÓN


Prof. SILVIA PERSIO
DECANA