



MENDOZA, 14 ABR 2015

VISTO:

El expediente CUDAP-FAD: 20540/14 en el que obra la propuesta de Programación Anual 2015 del Laboratorio Digital Educativo.

CONSIDERANDO:

Que, el programa se divide en función de atender a las necesidades de actualización tecnológica de las diferentes carreras de esta Unidad Académica.

Que para el Ciclo Lectivo 2015 se propone una serie de cursos de capacitación para docentes y egresados, con modalidad presencial en el Laboratorio Digital Educativo y, además, una serie de cursos de capacitación para docentes y egresados en formato semipresencial (b-learning).

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

La opinión favorable de la Secretaría Académica, de la Coordinadora General del Área TAC y lo aconsejado por la Comisión de Enseñanza.

Que este Cuerpo en sesión del día 10 de marzo de 2015 aprobó el despacho de Comisión y dispuso solicitar que, en la medida de las posibilidades, se incorpore a alumnos con netbooks del Programa Conectar Igualdad fuera del cupo programado.

Que la Coordinadora General del Área TAC y el Secretario Académico informan que en algunos cursos se ha tenido en cuenta la posibilidad de incorporar alumnos del Programa Conectar Igualdad, fuera del cupo programado, siempre que los dispositivos portátiles cumplan con los requerimientos técnicos mínimos.

Por ello,

**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 2015, que estarán a cargo de los profesores María Cristina PORTALUPI, María Beatriz PERLBACH y Ciro Omar ORTIZ, según el detalle que consta en los Anexos I a XIII de la presente resolución.

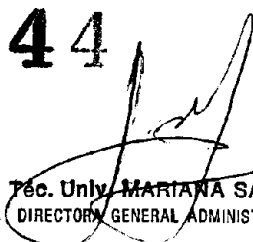
ARTÍCULO 2º.- Permitir la incorporación, fuera del cupo programado, de alumnos que pertenezcan al Programa Conectar Igualdad y cuyos dispositivos portátiles cumplan con los requerimientos técnicos mínimos.


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

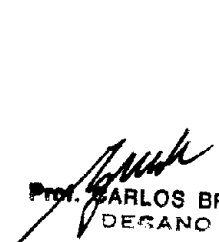
RESOLUCIÓN Nº

44

F. A.
EM/em.
0


Téc. Univ. MARIANA SANTOS
DIRECTORÍA GENERAL ADMINISTRATIVA


Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET
SECRETARIO ACADÉMICO


Prof. CARLOS BRAJAK
DESANO



ANEXO I
CREACIÓN Y EDICIÓN DE IMÁGENES PIXELARES I
(Artes, Escenografía, Cerámica y Diseño)

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

Lugar de dictado: Laboratorio de Digital Educativo, Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño. Ciudad Universitaria.

Duración: VEINTICUATRO (24) horas presenciales, divididas en OCHO (8) encuentros de TRES (3) horas cada uno.

Profesor responsable: Profesor: María Beatriz PERLBACH

Cupo de participantes: mínimo un alumno por computadora DIECISÉIS (16) y máximo dos alumnos por computadora TREINTA Y DOS (32). Se puede ampliar el cupo si asisten alumnos con computadoras portátiles.

Síntesis explicativa de la propuesta: Este curso está destinado a introducir, capacitar y actualizar en creación y edición de imágenes digitales pixelares.

Formato curricular: Curso extracurricular. Modalidad aula-taller.

Objetivos:

- Introducir al alumno en las características propias del trabajo en el entorno gráfico digital.
- Conocer las nociones básicas de un software para tratamiento de imágenes pixelares.
- Crear, editar y postproducir imágenes pixelares.
- Transferir los aprendizajes a creaciones personales.

Contenidos:

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 de edición avanzadas.

Metodología de trabajo:

Clases teórico-prácticas desarrolladas a través de actividades realizadas en las computadoras. Explicaciones generales en el pizarrón o con apoyo del proyector digital. Seguimiento personalizado de la labor de los alumnos.

Evaluación y acreditación: OCHENTA (80) % de asistencia.

Evaluación de proceso: aprobación de trabajos prácticos.

Evaluación final: transferencia e integración de contenidos a través de actividades creativas.

Bibliografía:

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.

Adobe Photoshop CS5 Classroom in a Book. Adobe Press. 2010 Adobe System Incorporated U.S.A. 389 p.

Adobe Photoshop CS6 Classroom in a Book. Adobe Press. 2012 Adobe Systems Incorporated U.S.A. 400 p.

Adobe Photoshop, Ayuda y tutoriales. Adobe Systems Incorporated. Enero 2014. 905p.

Adobe Photoshop, Ayuda y tutoriales online:

http://helpx.adobe.com/es/pdf/photoshop_reference.pdf

<http://helpx.adobe.com/es/photoshop/topics.html>

Otras consideraciones de relevancia:

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

Gratis para estudiantes de la Facultad de Artes y Diseño.

Con costo para egresados, docentes y público en general.

RESOLUCIÓN N°

44



Téc. Univ. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA

Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET
SECRETARIO ACADEMICO

Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO



ANEXO II
CREACIÓN Y EDICIÓN DE IMÁGENES PIXELARES II
(Artes, Escenografía, Cerámica y Diseño)

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

Lugar de dictado Laboratorio de Digital Educativo, Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño.

Duración: VEINTICUATRO (24) horas presenciales, divididas en OCHO (8) encuentros de TRES (3) horas cada uno.

Profesor responsable: Lic. María Beatriz PERLBACH

Cupo de participantes: mínimo un alumno por computadora DIECISÉIS (16) y máximo dos alumnos por computadora TREINTA Y DOS (32). Se puede ampliar el cupo si asisten alumnos con computadoras portátiles.

Síntesis explicativa de la propuesta: Este curso está destinado a profundizar y ampliar la capacitación de quienes hicieron el curso "Creación y edición de imágenes pixelares I" o tengan conocimientos avanzados sobre software para tratamiento de imágenes pixelares.

Formato curricular: Curso extracurricular. Modalidad aula-taller.

Objetivos:

- Introducir en el desarrollo de tareas avanzadas en un programa para tratamiento de imágenes pixelares.
- Conocer herramientas y operaciones de mayor complejidad que las estudiadas en el curso introductorio.
- Crear, editar y postproducir imágenes pixelares.
- Transferir los aprendizajes a creaciones personales.

Contenidos:

Corrección y mejora de fotografías digitales. Diseño tipográfico. Técnicas de dibujo vectorial. Técnicas avanzadas con capas. Composición avanzada. Imagen en movimiento. Máscaras vectoriales, trazados y formas. Creación de efectos especiales.

Metodología de trabajo:

Clases teórico-prácticas desarrolladas a través de actividades realizadas en las computadoras. Explicaciones generales en el pizarrón o con apoyo del proyector digital. Seguimiento personalizado de la labor de los alumnos.

Evaluación y acreditación: OCHENTA (80) % de asistencia.

Evaluación de proceso: aprobación de trabajos prácticos.

Evaluación final: integración de contenidos en un trabajo creativo.

Bibliografía:

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.

Adobe Photoshop CS5 Classroom in a Book. Adobe Press. 2010 Adobe System Incorporated U.S.A. 389 p.

Adobe Photoshop CS6 Classroom in a Book. Adobe Press. 2012 Adobe Systems Incorporated U.S.A. 400 p.

Adobe Photoshop, Ayuda y tutoriales. Adobe Systems Incorporated. Enero 2014. 905 p.

Adobe Photoshop, Ayuda y tutoriales online:

http://helpx.adobe.com/es/pdf/photoshop_reference.pdf

<http://helpx.adobe.com/es/photoshop/topics.html>

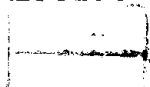
Otras consideraciones de relevancia:

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

Gratuito para estudiantes de la Facultad de Artes y Diseño.

Con costo para egresados, docentes y público en general.

RESOLUCIÓN N°



44

Téc. Univ. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA

Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET
SECRETARIO ACADEMICO

Prof. CARLOS BRAJAK
DÉCANO



ANEXO III
CREACIÓN Y EDICIÓN DE IMÁGENES VECTORIALES I
(Artes, Escenografía, Cerámica y Diseño)

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

Lugar de dictado Laboratorio Digital Educativo, Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño.

Duración: VEINTICUATRO (24) horas presenciales, divididas en OCHO (8) encuentros de TRES (3) horas cada uno.

Profesor responsable: Lic. María Beatriz PERLBACH

Cupo de participantes: mínimo un alumno por computadora DIECISÉIS (16) y máximo dos alumnos por computadora TREINTA Y DOS (32). Se puede ampliar el cupo si asisten alumnos con computadoras portátiles.

Síntesis explicativa de la propuesta: Este curso está destinado a introducir y capacitar, o actualizar en creación y edición de imágenes digitales vectoriales.

Formato curricular: Curso extracurricular. Modalidad aula-taller.

Objetivos:

- Introducir al alumno en las características propias del trabajo en el entorno gráfico digital.
- Conocer las nociones básicas de un software para tratamiento de imágenes vectoriales.
- Crear y editar imágenes vectoriales.
- Transferir los aprendizajes a creaciones personales.

Contenidos:

Introducción a la gráfica por computadora. Recorrido por el Área de trabajo. Selecciones. Dibujo con la herramienta Pluma. Creación de formas básicas. Pintura. Fusión de formas y colores. Trabajo con Capas. Calco de imagen. Texto. Aplicación de transparencia y Modos de fusión. Malla de Degradado.

Metodología de trabajo:

Clases teórico - prácticas desarrolladas a través de actividades realizadas en las computadoras. Explicaciones generales en el pizarrón o con apoyo del proyector digital. Seguimiento personalizado de la labor de los alumnos.

Evaluación y acreditación:

OCHENTA (80) % de asistencia.

Evaluación de proceso: aprobación de trabajos prácticos.

Evaluación final: integración de contenidos en un trabajo creativo.

Bibliografía:

Adobe Illustrator CS Classroom in a Book. Adobe Systems. Incorporated. U.S.A. 2004. 403 p.

Adobe Illustrator CS5. Curso completo en un libro. Adobe System Incorporated. 2010. Edición española, Anaya Multimedia 2011.

Adobe Illustrator CS6. Classroom in a Book. Adobe Press. 2012 Adobe Systems Incorporated. U.S.A. 482 p.

Adobe Photoshop, Ayuda y tutoriales. Adobe Systems Incorporated. Enero 2014. 905 p.

Adobe Illustrator, Ayuda y tutoriales online:

http://helpx.adobe.com/es/pdf/illustrator_reference.pdf

<http://helpx.adobe.com/es/illustrator/topics.html>

Otras consideraciones de relevancia:

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

Gratuito para estudiantes de la Facultad de Artes y Diseño.

Con costo para egresados, docentes y público en general.

RESOLUCIÓN N°

44



Téc. Univ. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA

Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET
SECRETARIO ACADEMICO

Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO



ANEXO IV
CREACIÓN Y EDICIÓN DE IMÁGENES VECTORIALES II
(Artes, Escenografía, Cerámica y Diseño)

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

Lugar de dictado: Laboratorio de Digital Educativo, Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño.

Duración: VEINTICUATRO (24) horas presenciales, divididas en OCHO (8) encuentros de TRES (3) horas cada uno.

Profesor responsable: Lic. María Beatriz PERLBACH

Cupo de participantes: mínimo un alumno por computadora DIECISÉIS (16) y máximo dos alumnos por computadora TREINTA Y DOS (32). Se puede ampliar el cupo si asisten alumnos con computadoras portátiles.

Síntesis explicativa de la propuesta: Este curso está destinado a profundizar y ampliar la capacitación de quienes hicieron el curso "*Creación y edición de imágenes vectoriales I*" o tengan conocimientos avanzados sobre software para tratamiento de imágenes vectoriales.

Formato curricular: Curso extracurricular. Modalidad aula-taller.

Objetivos:

- Introducir en el desarrollo de tareas avanzadas en un programa para tratamiento de imágenes vectoriales.
- Conocer herramientas y operaciones de mayor complejidad que las estudiadas en el curso introductorio.
- Crear y editar imágenes vectoriales.
- Transferir los aprendizajes a creaciones personales.

Contenidos:

Transformación de objetos. Aplicación de efectos. Atributos de apariencia y estilos gráficos. Trabajo con pinceles. Trabajo con Tipografía. Uso de Símbolos. Herramienta perspectiva.

Metodología de trabajo:

Clases teórico - prácticas desarrolladas a través de actividades realizadas en las computadoras. Explicaciones generales en el pizarrón o con apoyo del proyector digital. Seguimiento personalizado de la labor de los alumnos.

Evaluación y acreditación:

OCHENTA (80) % de asistencia.

Evaluación de proceso: aprobación de trabajos prácticos.

Evaluación final: integración de contenidos en un trabajo creativo.

Bibliografía:

Adobe Illustrator CS Classroom in a Book. Adobe Systems. Incorporated. U.S.A. 2004. 403 p.
Adobe Illustrator CS5. Curso completo en un libro. Adobe System Incorporated. 2010. Edición española, Anaya Multimedia 2011.

Adobe Illustrator CS6. Classroom in a Book. Adobe Press. 2012. Adobe System Incorporated. U.S.A. 482 p.

Uso de Adobe Illustrator CS5. Adobe Systems. Incorporated. 2010. 529 p.

Adobe Illustrator, Ayuda y tutoriales online:

http://helpx.adobe.com/es/pdf/illustrator_reference.pdf

<http://helpx.adobe.com/es/illustrator/topics.html>

Otras consideraciones de relevancia:

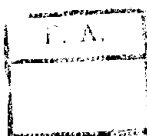
Requiere haber realizado el curso "*Creación y edición de imágenes vectoriales I*" o tener conocimientos avanzados sobre este tipo de programas.

Gratuito para estudiantes de la Facultad de Artes y Diseño.

Con costo para egresados, docentes y público en general.

RESOLUCIÓN Nº

44



Téc. Univ. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA

Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET
SECRETARIO ACADEMICO

Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO



ANEXO V
TALLER DE ARTE DIGITAL
(Artes, Escenografía, Cerámica y Diseño)

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

Lugar de dictado: Laboratorio de Digital Educativo, Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño. Ciudad Universitaria.

Duración: VEINTICUATRO (24) horas presenciales, divididas en OCHO (8) encuentros de TRES (3) horas cada uno.

Profesor responsable: Lic. María Beatriz PERLBACH

Cupo de participantes: mínimo un alumno por computadora DIECISÉIS (16) y máximo dos alumnos por computadora TREINTA Y DOS (32). Se puede ampliar el cupo si asisten alumnos con computadoras portátiles.

Síntesis explicativa de la propuesta: Este curso está destinado a introducir y capacitar a quienes deseen complementar y potenciar la expresión artística personal llevada a cabo con materiales tradicionales, a través del uso de herramientas digitales para tratamiento de imágenes.

Formato curricular: Curso extracurricular. Modalidad aula-taller.

Objetivos:

- Introducir al alumno en las características propias del trabajo en el entorno gráfico digital y su modalidad básica de trabajo.
- Conocer las nociones básicas de software para tratamiento de imágenes pixelares y vectoriales de uso artístico.
- Conocer cómo se importan, crean, editan y exportan imágenes y gráficos en el entorno digital.
- Transferir los aprendizajes a creaciones artísticas personales.

Contenidos:

Introducción al arte digital. Espacios de trabajo y herramientas básicas. Escaneado. Dibujo. Herramientas de selección. Pintura y edición. Color digital. Uso de capas. Creación de efectos especiales. Flujo de trabajo. Formatos de archivo. Salida.

Metodología de trabajo:

Clases teórico - prácticas desarrolladas a través de actividades realizadas en las computadoras. Explicaciones generales en el pizarrón o con apoyo del proyector digital. Seguimiento personalizado de la labor de los alumnos.

Evaluación y acreditación: OCHENTA (80) % de asistencia.

Evaluación de proceso: aprobación de trabajos prácticos.

Evaluación final: integración de contenidos en un trabajo creativo.

Bibliografía:

Adobe Illustrator CS5 Classroom in a Book. Adobe Press. 2010 Adobe Systems. Incorporated. U.S.A. 389 p.

Adobe Illustrator CS6 Classroom in a Book. Adobe Press. 2012 Adobe Systems. Incorporated. U.S.A. 482 p.

Uso de Adobe Illustrator CS5. Adobe Systems. Incorporated. 2010. 529 p.

Adobe Photoshop, Ayuda y tutoriales. Adobe Systems Incorporated. Enero 2014. 905 p.

Adobe Illustrator, Ayuda y tutoriales online:

http://helpx.adobe.com/es/pdf/illustrator_reference.pdf

<http://helpx.adobe.com/es/illustrator/topics.html>

http://helpx.adobe.com/es/pdf/photoshop_reference.pdf

<http://helpx.adobe.com/es/photoshop/topics.html>

Ayuda contextual y manuales del software utilizado.

Otras consideraciones de relevancia:

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

Gratuito para estudiantes de la Facultad de Artes y Diseño.

Con costo para egresados, docentes y público en general.

RESOLUCIÓN N°

44

Téc. Unif. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA

Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET
SECRETARIO ACADEMICO

Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO



ANEXO VI
DIBUJO DE ENVASES EN 2D Y 3D PARA PRESENTACIÓN
(Diseño, Escenografía, Cerámica y Escultura)

Destinatarios: Alumnos de grado, egresados, docentes y público en general. Si bien el curso está dirigido a los Alumnos de Diseño Industrial; lo pueden realizar todas aquellas personas que deseen incursionar en este tipo de dibujo en el de 2D y 3D y fotorrealismo.

Lugar de dictado: Laboratorio de Digital Educativo, Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño. Ciudad Universitaria.

Duración: Horas reloj acreditadas por el curso: DIECIOCHO (18)

Profesor responsable: D.I. Ciro Omar ORTIZ

Cupo de participantes: Mínimo SEIS (6) alumnos; Máximo DIECISÉIS (16) alumnos; 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 creación presentación de envases en 2 dimensiones y tres dimensiones; 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 fotorrealismo a partir de un Volumen.

Formato curricular: Curso de extensión. Modalidad aula-taller; presencial.

Objetivos: Introducir al alumno en las características propias del trabajo en el entorno del Diseño de Productos en especial la presentación de envases nuevos y su correspondiente información técnica; y la presentación en 3 Dimensiones para la presentación de nuevos envases con su respectiva grafica

Conocer las nociones básicas y avanzadas de un programa que permite generar envases en forma más rápida y mejorar la presentación de los mismos según lo requiera el proyectista y en especial toda la información técnica necesaria para su aprobación y desarrollo.

Aplicar los contenidos en trabajos prácticos propuestos.

Contenidos: 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).

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 través de los trabajos prácticos que se desarrollaran en el curso.

Evaluación y acreditación: La evaluación será a través de los trabajos prácticos desarrollados en clase o en la casa. El alumno debe tener un total del 80 % asistencia.

Bibliografía:

Manuales originales de los programas.

Rhino 0 .Guía del usuario

Autocad 2004. Guía del usuario.

Libros de Autocad.

Tutoriales interactivos incluidos en los softwares.

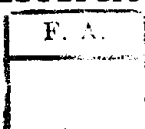
Información contenida en los comandos Ayuda de los programas.

Otras consideraciones de relevancia: La parte de 3 Dimensiones se requiere tener conocimiento previo de la parte de 2 Dimensiones.

Gratuito para estudiantes de la Facultad de Artes y Diseño.

RESOLUCIÓN N°

44



Téc. Univ. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA

Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET
SECRETARIO ACADEMICO

Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO



ANEXO VII
DIBUJO ASISTIDO POR COMPUTADORA EN 2D
(Diseño, Escenografía, Cerámica y Escultura)

Destinatarios: Alumnos de grado, egresados, docentes y público en general. Si bien el curso está dirigido a los Alumnos de Diseño Industrial; lo pueden realizar todas aquellas personas que deseen incursionar en este tipo de dibujo en el de 2D en especial para desarrollar planos, vistas, cortes, cambio de escala e impresión de los mismos.

Lugar de dictado: Laboratorio de Digital Educativo, Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño. Ciudad Universitaria.

Duración: Horas reloj acreditado por el curso: DIECIOCHO (18)

Profesor responsable: D.I. Ortiz, Ciro Omar

Cupo de participantes: Mínimo SEIS (6) alumnos; Máximo DIECISÉIS (16) alumnos; 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).

Formato curricular: Curso de extensión. Modalidad aula-taller; presencial.

Objetivos: 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 de proyectos en cualquiera de las áreas permitidas.

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: Introducción al dibujo por computadora. Reconocimiento del área de trabajo. Herramientas de selección. Capas. Bloques. Impresión a Escala.

Metodología de trabajo: Clases teórico-prácticas a partir de trabajos o ejemplos propuestos 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 través de los trabajos prácticos que se desarrollaran en el curso.

Evaluación y acreditación: La evaluación será a través de los trabajos prácticos desarrollados en clase o en la casa. El alumno debe tener un total del 80 % asistencia.

Bibliografía: Manuales originales de los programas.

- Autocad 2010
- Autocad 2010. Guía del usuario.
- Libros de Autocad.

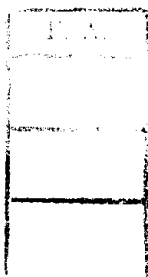
Tutoriales interactivos incluidos en los softwares.

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.

RESOLUCIÓN N°

44



Téc. Unly. MARTANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA

Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET
SECRETARIO ACADEMICO

Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO



ANEXO VIII
DIBUJO ASISTIDO POR COMPUTADORA EN 3
(Diseño, Escenografía, Cerámica y Escultura)

Destinatarios: Alumnos de grado, egresados, docentes y público en general. Si bien el curso está dirigido a los Alumnos de Diseño Industrial; lo pueden realizar todas aquellas personas que deseen incursionar en este tipo de dibujo en el de 3D y fotorrealismo.

Lugar de dictado: Laboratorio de Digital Educativo, Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño. Ciudad Universitaria.

Duración: Horas reloj acreditado por el curso: DIECIOCHO (18).

Profesor responsable: D.I. Ortiz, Ciro Omar

Cupo de participantes: Mínimo SEIS (6) alumnos; Máximo DIECISÉIS (16) alumnos; 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 3 Dimensiones (Volúmenes, planos de proyectos y renderizado). Este programa también permite realizar trabajos en superficies. Donde se pueden obtener figuras y cuerpos no regulares.

Formato curricular: Curso de extensión. Modalidad aula-taller; presencial.

Objetivos: 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: Introducción al dibujo por computadora. Reconocimiento del área de trabajo. Herramientas específicas del trabajo en 3D. Uso de Capas, Bloques, etc. Generación de volúmenes y productos en 3 Dimensiones. Obtención de una imagen pixelar a partir de una representación vectorial (Render o Foto realismo).

Metodología de trabajo: Clases teórico-prácticas a partir de trabajos o ejemplos propuestos 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 través de los trabajos prácticos que se desarrollaran en el curso.

Evaluación y acreditación: La evaluación será a través de los trabajos prácticos desarrollados en clase o en la casa. El alumno debe tener un total del 80 % asistencia.

Bibliografía: Manuales originales de los programas.

- Autocad 2010
- Autocad 2010. Guía del usuario.
- Libros de Autocad.

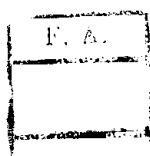
Tutoriales interactivos incluidos en los softwares.

Información contenida en los comandos Ayuda de los programas.

Otras consideraciones de relevancia: La parte de 3 Dimensiones por tratarse de un curso de nivel avanzado requiere conocimientos previos. La parte de 3 Dimensiones se requiere tener conocimiento previo de la parte de 2 Dimensiones.

RESOLUCIÓN N°

44



Téc. Univ. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA

Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET
SECRETARIO ACADEMICO

Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO



ANEXO IX
PRODUCCIÓN Y GESTIÓN GRÁFICA EN EDITORIAL
(Diseño Gráfico, Artes visuales)

Destinatarios: Alumnos de grado, egresados, docentes y público en general.
Lugar de dictado: Laboratorio de Digital Educativo, Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño. Ciudad Universitaria.

Duración: VEINTICUATRO (24) horas presenciales, divididas en OCHO (8) encuentros de TRES (3) horas cada uno.

Profesor responsable: Mgter. María Cristina PORTALUPI

Cupo de participantes: Mínimo: CINCO (5) – 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 se capacite en la gestión de un original digital en el área editorial.
- Adquirir competencia de la aplicación desde la gestión tecnológica.

Contenidos

Conceptuales:

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.

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.

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 con apoyo del proyector digital.
- Seguimiento particular de la labor de los alumnos.

Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO

Prof. ARTURO EDUARDO TASCHER
SECRETARIO ACADEMICO

Téc. Univ. MARTIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA



- Recursos materiales necesarios para el dictado del curso
- Computadoras equipadas con software maquetadores, vectorizadores, de tratamiento tipográfico y gestores de documentos electrónicos.

Evaluación y acreditación:

Con evaluación. Acreditación: 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

- U.N.L.P./ Facultad de Bellas Artes/ Departamento de Producción Multimedial/ Ingreso 2006. *Introducción a la imagen digital. Teoría del color.* Ver en http://www.bedoian david.com.ar/imagendigital/apuntes/teoria_del_color.pdf
- Wikilibros. *Física/Óptica/Naturaleza de la luz.* Ver en http://es.wikibooks.org/wiki/F%C3%ADsica/%C3%93ptica/Naturaleza_de_la_luz
- Ministerio de Educación y Ciencias. Museo Virtual de la Ciencia. *Naturaleza de la luz.* Ver en: <http://museovirtual.csic.es/salas/luz/luz23.htm>
- Fotonostra. *El color luz y el color pigmento.* 2005 Ver en <http://www.fotonostra.com/fotografia/elcolor.htm>
- Stephen Westland. 2001. *Cómo funciona el ojo humano.* Ver en http://www.gusgsm.com/funciona_ojo_humano
- Mauro Boscarol. 2007. *Iluminantes estándares CIE.* Ver en http://www.gusgsm.com/iluminantes_estandares_cie
- Richard W. Harold. 2001 - 2008. *Introducción al análisis de apariencia.* Suplemento GATF World. Revista Artes Gráficas. B2B Portales.
- Mark Gatter (2005). *Listo para imprenta: cómo llevar los proyectos de la pantalla al papel.* Barcelona. Index Book S.L. (En biblioteca de la FAD)
- Hugo M. Santarsiero. (2009). *Producción Gráfica & Multimedia.* Buenos Aires. Hugo Máximo Santarsiero. (En biblioteca de la FAD).
- Kaj Johansson, Peter Lundberg, Robert Ryberg. (2011). *Manual de producción gráfica Recetas.* Editorial Gustavo Gili. Barcelona. España

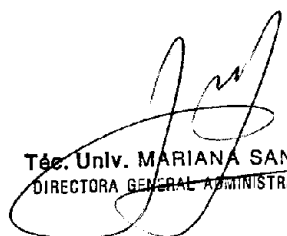
Otras consideraciones de relevancia:

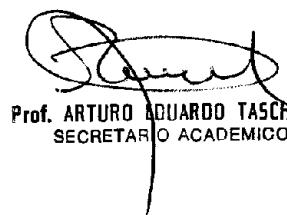
- Conocimientos avanzados de sistema operativo Windows para plataformas PC y conocimientos aproximados de operación de sistemas operativos Macintosh.
- Conocimientos básicos de pre prensa digital. (no excluyente).
- Conocimientos básicos de los sistemas de impresión.
- Conocimientos sobre reproducción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

RESOLUCIÓN N°

44




Téc. Univ. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA


Prof. ARTURO AGUADO TASCHERET
SECRETARIO ACADEMICO


Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO



ANEXO X
PRODUCCIÓN Y GESTIÓN GRÁFICA EN ENVASES Y ETIQUETAS
(Diseño Gráfico, Artes visuales)

Destinatarios: Alumnos de grado, egresados, docentes y público en general.
Lugar de dictado: Laboratorio de Digital Educativo, Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño. Ciudad Universitaria.

Duración: VEINTICUATRO (24) horas presenciales, divididas en OCHO (8) encuentros de TRES (3) horas cada uno.

Profesor responsable: Mgter. María Cristina PORTALUPI

Cupo de participantes: Mínimo: CINCO (5) – 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

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 con apoyo del proyector digital.

*Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO*

*Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET
SECRETARIO ACADEMICO*

*Téc. Univ. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA*



- 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.

Evaluación y acreditación: Con evaluación. Acreditación: 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:

- U.N.L.P./ Facultad de Bellas Artes/ Departamento de Producción Multimedial/ Ingreso 2006. *Introducción a la imagen digital. Teoría del color.* Ver en http://www.bedoian david.com.ar/imagendigital/apuntes/teoria_del_color.pdf
- Wikilibros. *Física/Óptica/Naturaleza de la luz.* Ver en http://es.wikibooks.org/wiki/F%C3%ADsica/%C3%93ptica/Naturaleza_de_la_luz
- Ministerio de Educación y Ciencias. Museo Virtual de la Ciencia. *Naturaleza de la luz.* Ver en: <http://museovirtual.csic.es/salas/luz/luz23.htm>
- Fotonostra. *El color luz y el color pigmento.* 2005 Ver en <http://www.fotonostra.com/fotografia/elcolor.htm>
- Stephen Westland. 2001. *Cómo funciona el ojo humano.* Ver en http://www.gusgsm.com/funciona_ojo_humano
- Mauro Boscarol. 2007. *Iluminantes estándares CIE.* Ver en http://www.gusgsm.com/iluminantes_estandares_cie
- Richard W. Harold. 2001 - 2008. *Introducción al análisis de apariencia.* Suplemento GATF World. Revista Artes Gráficas. B2B Portales.
- Mark Gatter (2005). *Listo para imprenta: cómo llevar los proyectos de la pantalla al papel.* Barcelona. Index Book S.L. (En biblioteca de la FAD)
- Hugo M. Santarsiero. (2009). *Producción Gráfica & Multimedia.* Buenos Aires. Hugo Máximo Santarsiero. (En biblioteca de la FAD)
- Kaj Johansson, Peter Lundberg, Robert Ryberg. (2011). *Manual de producción gráfica Recetas.* Editorial Gustavo Gili. Barcelona. España

Otras consideraciones de relevancia:

- 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°

44

P. A.

Téc. Univ. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA

Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET
SECRETARIO ACADEMICO

Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO



ANEXO XI
INTRODUCCIÓN A LA PREPrensa PARA ORIGINALES GRÁFICOS
(Diseño Gráfico, Artes visuales)

Destinatarios: Alumnos de grado, egresados, docentes y público en general.
Lugar de dictado: Laboratorio de Digital Educativo, Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño. Ciudad Universitaria.

Duración: VEINTICUATRO (24) horas presenciales, divididas en OCHO (8) encuentros de TRES (3) horas cada uno.

Profesor responsable: Mgter. María Cristina PORTALUPI

Cupo de participantes: Mínimo: CINCO (5) 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 preprensa, prensa y postprensa (flujo de trabajo digital).

Contenidos

Conceptuales

- Conocer los sistemas de impresión, sus productos paradigmáticos y requerimientos de preprensa, 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.

Metodología de trabajo:

- Clases teórico-prácticas desarrolladas a través de trabajos de aplicación realizados en las computadoras. Explicaciones generales 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.

Evaluación y acreditación: Con evaluación. Acreditación: 80 % asistencia.

Resol. N°

44

Prof. CARLOS BRAJAK
BEGANO

Prof. ARTURO EDUARDO PASTORINI
SECRETARIO ACADEMICO

Téc. Univ. MARIANA SANTO
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA



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:

- U.N.L.P./ Facultad de Bellas Artes/ Departamento de Producción Multimedial/ Ingreso 2006. *Introducción a la imagen digital. Teoría del color*. Ver en http://www.bedoandavid.com.ar/imagendigital/apuntes/teoria_del_color.pdf
- Wikilibros. *Física/Óptica/Naturaleza de la luz*. Ver en http://es.wikibooks.org/wiki/F%C3%ADsica/%C3%93ptica/Naturaleza_de_la_luz
- Ministerio de Educación y Ciencias. Museo Virtual de la Ciencia. *Naturaleza de la luz*. Ver en: <http://museovirtual.csic.es/salas/luz/luz23.htm>
- Fotonostra. *El color luz y el color pigmento*. 2005 Ver en <http://www.fotonostra.com/fotografia/elcolor.htm>
- Stephen Westland. 2001. *Cómo funciona el ojo humano*. Ver en http://www.gusgsm.com/funciona_ojo_humano
- Mauro Boscarol. 2007. *Iluminantes estándares CIE*. Ver en http://www.gusgsm.com/iluminantes_estandares_cie
- Richard W. Harold. 2001 - 2008. *Introducción al análisis de apariencia*. Suplemento GATF World. Revista Artes Gráficas. B2B Portales.
- Mark Gatter (2005). *Listo para imprenta: cómo llevar los proyectos de la pantalla al papel*. Barcelona. Index Book S.L. (En biblioteca de la FAD)
- Hugo M. Santarsiero. (2009). *Producción Gráfica & Multimedia*. Buenos Aires. Hugo Máximo Santarsiero. (En biblioteca de la FAD)
- Kaj Johansson, Peter Lundberg, Robert Ryberg. (2011). *Manual de producción gráfica Recetas*. Editorial Gustavo Gili . Barcelona. España

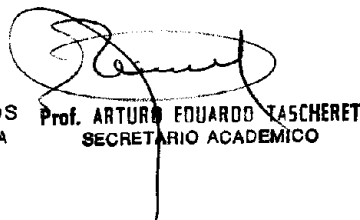
Otras consideraciones de relevancia:

- 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 **44**

F. A.


Téc. Univ. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA


Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET
SECRETARIO ACADEMICO


Prof. CARLOS BRAJAK
DEGANO



ANEXO XII

COMUNICACIÓN VISUAL EN EL CAMPUS DE LA UNCUYO

(Capacitación docente, egresados y adscriptos avanzados - Modalidad virtual)

Destinatarios: Docentes de la FAD y de la UNCuyo. Egresados

Lugar de dictado: Se cursa a distancia en el Campus Virtual de la UNCuyo.

Se dictarán dos presenciales en el Laboratorio Digital, Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño. Ciudad Universitaria.

Duración: El curso constará de CUATRO (4) semanas, con CUATRO (4) módulos a distancia y DOS (2) clases presenciales a determinar.

Profesor responsable: Mgter. María Cristina PORTALUPI.

Cupo de participantes: VEINTICINCO (25) alumnos

Síntesis explicativa de la propuesta

- Este curso busca capacitar a los docentes en la comprensión y utilización de la **tipografía, imagen, color y espacio** en la comunicación impresa y en las diversas modalidades del soporte pantalla atendiendo a las competencias y estrategias para la generación de sentido de un relato.

Formato curricular: Curso de extensión.

Modalidad del curso B-learning

Expectativas de logro

- Que el alumno adquiera competencias mínimas en la generación de estrategias comunicativas en un impreso y en una animación básica.
- Que el alumno conozca aplicaciones digitales de software para enriquecer la comunicación.
- Que el alumno comprenda las destrezas a adquirir en la condiciones de producción e interpretación de las nuevas tecnologías y de los nuevos paradigmas de la comunicación.

Contenidos:

Conceptuales

- 1- La Composición en el Campus Virtual
La comunicación en la pantalla.
La organización de la narrativa.
- 2- La Composición en l pantalla.
La pantalla y el relato.
Interfaz de la pantalla.
- 3- La Composición en los materiales impresos.
Tipolectura y tipovisión.
- 4- Trabajo Final.

Procedimentales

Introducción a la comunicación impresa y digital.

Comprensión de los paradigmas comunicativos actuales.

Comprensión de la letra, la imagen y el color y sus valores semánticos y comunicacionales en los diferentes espacios y temporalidades en las que suceden.

Comprensión de los espacios y estructuras de la pantalla, su relato y organizaciones del sentido.

Actitudinales

Comprender los cambios de paradigmas en la actualidad y de las herramientas y recursos que intervienen en la mediación educativa, que tienen que ver con la comunicación visual.

Que logre las competencias básicas para su producción o para la generación de estrategias comunicativas.

*Prof. CARLOS BRAJAK
DEGANO*

*Prof. ARTURO EDUARDO TASCHETTI
SECRETARIO ACADÉMICO*

*Téc. Univ. MARILINA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA*



Metodología de trabajo

Modalidad b-learning en el Campus Virtual de la UNCuyo.

Cuatro módulos conceptuales, con lecturas, actividades, indagación personalizada y foros de discusión.

Dos presenciales para la adquisición de competencias básicas en recursos y herramientas.

Recursos materiales necesarios para el dictado del curso

Una computadora y conexión a Internet.

Evaluación y acreditación

Participación en los foros.

75% de las actividades aprobadas.

Aprobación del trabajo final.

Una asistencia presencial

Material para el alumno

El alumno contará con material producido por el profesor, artículos publicados y link a sitios de interés.

Bibliografía:

FERRÉS PRATS, JOAN. PISCITELLI, ALEJANDRO. (2012). *La competencia mediática: Propuesta articulada de dimensiones e indicadores*. Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación, ISSN 1134-3478, N° 38, 2012, págs. 75-82

WILSON, DEIRDRE Y SPERBER, DAN. (2004). *La teoría de la relevancia*. Revista de Investigación Lingüística. Vol. VII. Pág. 237-286.

CASTELL, MANUEL. (1996). *El surgimiento de la sociedad de redes. La cultura de la virtualidad real: la integración de la comunicación electrónica, el fin de la audiencia masiva y la emergencia de las redes interactivas*. Capítulo 5 (fragmento, pág. 327 a 364). Blackwell Publishers.

MARTÍN BARBERO, JESÚS. *Tecnicidades, identidades, alteridades: des-ubicaciones y opacidades de la comunicación en el nuevo siglo*. Departamento de Estudios Socioculturales. ITESO, Guadalajara, México

MÓNICA PUJOL. 2004. *Narrativas audiovisuales*. Especialización en Diseño Multimedial. Facultad de Artes y Diseño. UNCuyo. Mendoza. 2004.

LUIS ALBERTO QUEVEDO. *Migración digital, cultura y nuevas tecnologías. Educación, imágenes y medios*. Clase 22, FLACSO. 2008

MARTÍN BARBERO, JESÚS. *Estallido de los relatos y pluralización de las lecturas*. Comunicar N° 30. XV 2008. Revista científica de comunicación y educación. Pág. 15-20

J. YELLOWLEES DOUGLAS. *Gaps, Maps And Perception: What Hypertext Readers (Don't) Do*. Universidad Javeriana

MURRAY, JANET. *"Hamlet in the Holodeck"*, Editorial Paidós, Barcelona, Buenos Aires, México.

AMADÍO, ARIEL 2008. *"Las estructuras narrativas y su presencia en los productos Interactivos"*. Tesina de la Especialización en Diseño Multimedial. FAD. UNCuyo. Mendoza. Argentina.

GARCÍA GARCÍA, FRANCISCO. *De la Convergencia Tecnológica a la Convergencia Comunicativa en la educación y el progreso*. ICONO 14 N° 7 2006

CROVI DRUETA, DELIA, GIRADO, CRISTINA. *La convergencia tecnológica en los escenarios laborales de la juventud. Identidad e intolerancia*. Girardo - 2001

BLANCHARD, GERARD. *La letra*. GG. Barcelona.

Otras consideraciones de relevancia

Conocimientos básicos de campus virtual

RESOLUCIÓN N°

44



Téc. Univ. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA

Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET
SECRETARIO ACADEMICO

Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO



ANEXO XIII
PRESENTACIONES DOCENTES

(Capacitación docente, egresados y adscriptos avanzados – Modalidad virtual)

Destinatarios: Egresados, docentes y público en general.

Lugar de dictado

Se cursa a distancia en el Campus Virtual de la UNCuyo

Se dictarán dos presenciales en el Laboratorio Digital Educativo, Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño. Ciudad Universitaria.

Duración: El curso constará de CUATRO (4) semanas, con CUATRO (4) módulos a distancia y dos clases presenciales a determinar.

Profesor responsable: Mgter. María Cristina PORTALUPI

Cupo de participantes: 25 alumnos

Síntesis explicativa de la propuesta

Este curso está destinado a comprender y operar con tres elementos básicos de la presentación de una pantalla en una exposición docente:

- La temporalidad.
- El relato.
- La comunicación Visual.

Formato curricular: Curso de extensión.

Modalidad del curso B-learning

Expectativas de logro

Que los alumnos comprendan la comunicación específica de un soporte que carece de una estructura propia, a partir de tomar reglas de la comunicación multimedia.

Que generen competencias comunicativas a partir de estructurar un relato y una temporalidad específica.

Que generen competencias en la comunicación visual para jerarquizar y organizar el recorrido de sentido.

Contenidos:

Conceptuales

- 1- La pantalla y sus componentes.
Tipografía, color, imagen, espacio y guión.
- 2- Construcción.
Relato primero.
Relato segundo.
Relato tercero.
- 3- Actividad integradora.

Procedimentales

Comprender las competencias del destinatario.

Interpretar y producir guiones didácticos.

Estructurar y jerarquizar las pantallas.

Comprender la competencia de lo textual y visual en la espacialidad de la pantalla.

Actitudinales

Lograr una comunicación efectiva de un tema, propuesta o idea.

Lograr el manejo del tiempo y del correlato visual-verbal.

Metodología de trabajo

Se trabaja en el campus virtual con tres relatos diferentes en los que se analiza:

- La estructura, partición y organización de la pantalla.
- Tipo y estilo de relato concretado en el guión.
- Armado del ejemplo paso por paso.

[Signature]
Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO

[Signature]
Prof. ARTURO EDUARDO TASCHEVA
SECRETARIO ACADEMICO

[Signature]
Téc. Univ. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA



Recursos materiales necesarios para el dictado del curso
Campus virtual con animaciones de la construcción de cada relato.

Evaluación y acreditación

Trabajo final. Acreditación: OCHENTA (80) % de trabajo virtual. Entrega de actividades y trabajo final.

Material para el alumno

- Apuntes del curso.
- Animaciones del uso del soft.
- Link a sitios de interés.
- Foros de consulta.

Bibliografía:

ROSLER, ROBERTO. *Comunicando información cuantitativa en las diapositivas de Power Point: Gráficos*. Facultad de Medicina y Ciencias de la Salud. Universidad Abierta Interamericana. Buenos Aires.

KLOSS FERNÁNDEZ DEL CASTILLO, GERARDO. *Algunas obviedades y herejías sobre legibilidad*. Publicado en la Revista tipo N° 4.

COSTA SÁNCHEZ CARMEN, PIÑEIRO OTERO, TERESA. (2014). *Estrategias de comunicación Multimedia*. Editorial UOC. España.

WEST, SUZANNE, (1991). *Cuestión de estilo: los enfoques tradicional y moderno en maquetación y tipografía*. Madrid: ACK.

BLANCHARD, GÉRARD. *La Letra*, Ediciones CEAC, Barcelona 1990.

TUBARO, ANTONIO E IVANA. (1994). *Tipografía. Estudio e investigación*. Buenos Aires. Universidad de Palermo. Librería Técnica CP67.

MURRAY, JANET. (1998) "*Hamlet in the Holodeck*". Editorial Paidós, Barcelona, Buenos Aires, México.

MICHEL CHION: "*La audiovisión*". Paidós Comunicación.

KRISTOF, R., SATRÁN, A. (1998) "*Diseño interactivo*". Anaya Multimedia, Barcelona.

ORIHUELA - SANTOS. (1999). "*Introducción al Diseño Digital*". Anaya multimedia, Barcelona.

RESOLUCIÓN N°

44



Téc. Univ. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA

Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET
SECRETARIO ACADEMICO

Prof. CARLOS BRAJAK
LEGANO