



Ministerio de Cultura y Educación  
Universidad Nacional de Cuyo  
Facultad de Artes y Diseño

MENDOZA,

2 OCT. 2000

VISTO:

El expediente n° 10-430-P/2000 conteniendo la propuesta formulada por la Dirección de Carreras de Proyectos de Diseño sobre el dictado del curso Photoshop para Artes denominado "Introducción al Trabajo con Imágenes Digitales", a cargo de la Prof. María Beatriz PERLBACH.

CONSIDERANDO:

Los objetivos generales del curso propuesto y la solvencia en la materia que acredita la Prof. PERLBACH.

La opinión favorable de la Secretaria de Extensión, lo aconsejado por la Comisión de Investigación y Extensión y lo dispuesto por este Cuerpo en su sesión del día 19 de setiembre de 2000.

Por ello,

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

ARTICULO 1°.- Aprobar el dictado del curso de Photoshop para Artes denominado "**Introducción al Trabajo con Imágenes Digitales**", a cargo de la Prof. María Beatriz PERLBACH, de acuerdo con el siguiente detalle:

**Duración:**

Fechas: días Viernes: UNO (1), OCHO (8), QUINCE (15), VEINTIDÓS (22) y VEINTINUEVE (29) de setiembre; SEIS (6), TRECE (13), VEINTE (20) y VEINTISIETE (27) de octubre y CUATRO (4) de noviembre de 2000.

Horario: De 19 a 21 horas.

Cantidad de horas cátedra: VEINTICINCO (25).

Cantidad de horas reloj: VEINTE (20).

**Destino del Curso:**

Alumnos, profesores y egresados de las Carreras de Artes Visuales de la Facultad de Artes y Diseño.

**Cupo:**

ONCE (11) participantes, UNO (1) por máquina, ya que por estar destinado a principiantes se prioriza la experiencia háptica.

Resol. n° 1627

Dr. GUSTAVO ANDRÉS KENI  
DECANO  
VICERRECTOR  
F. LEVINO  
SECRETARÍA DE EXTENSIÓN



Ministerio de Cultura y Educación  
Universidad Nacional de Cuyo  
Facultad de Artes y Diseño

2.-

**Objetivos Generales:**

- \* Introducir al trabajo con imágenes digitales.
- \* Conocer la estructura básica y filosofía de los programas pixelares.
- \* Trasponer los conceptos de color pigmento a color luz.
- \* Integrar la computadora como parte del proceso creativo.
- \* Intensificar el entrenamiento visual.
- \* Experimentar la versatilidad de la información digital a partir del trabajo con imágenes propias.

**Contenidos:**

- \* Introducción. Escritorio. Menús. Paletas. Gestión de Archivos.
- \* Imágenes de mapas de bits. Resolución y tamaño.
- \* Caja de herramientas y opciones.
- \* Selecciones.
- \* Capas.
- \* Color luz. Modos y modelos de color.
- \* Canales.
- \* Máscaras.
- \* Filtros.
- \* Impresión.
- \* Automatización de tareas.

**Metodología:**

Trabajo individual con la computadora simultáneamente con explicaciones en el pizarrón y aclaraciones o correcciones en el monitor. Ejercitación intensiva a través de trabajos prácticos.

**Evaluación:**

Observación constante de la evolución personal en el trabajo.

Asistencia: cursado mínimo OCHENTA POR CIENTO (80 %).

Examen final teórico-práctico.

**Inscripciones:**

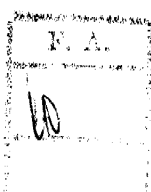
Del VEINTE (20) al VEINTICUATRO (24) de agosto de 2000, en la Secretaría de las Carreras de Proyectos de Diseño, en horario de 9 a 13 y de 15 a 19.

**Lugar:**

Taller de Computación.

ARTICULO 2º.- Comuníquese e insértese en el libro de resoluciones del Consejo Directivo.

RESOLUCION Nº 162



VICENTE F. LOYERO  
DIRECTOR GENERAL ADMINISTRATIVO FINANCIERO

Dr. GUSTAVO ANDRES KENT  
SECANO