



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

MENDOZA, 11 ABR 2007

**VISTO:**

Las actuaciones en las que la Responsable Académica del Laboratorio Educativo Digital, Mgter. María Cristina PORTALUPI solicita la aprobación de los cursos que se dictarán durante el presente año como así también su estructuración, los que estarán a cargo de los profesores María Cristina PORTALUPI, Ariel AMADIO, Arturo TASCHERET, María Beatriz PERLBACH, Ciro ORTIZ y Fabio MIERAS.

**CONSIDERANDO:**

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

La opinión favorable de Secretaría Académica y la recomendación de Secretaría de Extensión de dar amplia difusión a los mismos, ya que son de interés para docentes y alumnos de todas las Carreras.

Por ello y atento a lo aconsejado por la Comisión de Investigación y Extensión y lo dispuesto por este Cuerpo en sesión del día 27 de marzo de 2007,

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

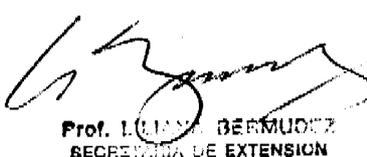
**ARTÍCULO 1º.-** Autorizar el dictado de los cursos en el Laboratorio Educativo Digital durante el año 2007 y que estarán a cargo de los profesores María Cristina PORTALUPI, Ariel AMADIO, Arturo TASCHERET, María Beatriz PERLBACH, Ciro ORTIZ y Fabio MIERAS, según el detalle que consta en los Anexos I a XVI de la presente resolución.

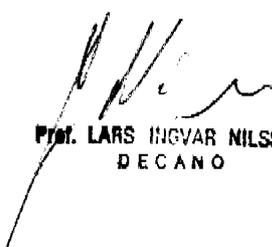
**ARTÍCULO 2º.-** Comuníquese e insértese en el libro de resoluciones del Consejo Directivo.

RESOLUCIÓN Nº 36



  
Raquel R. LEDESMA  
Directora de Despacho  
a/o. Dirección General Administrativa

  
Prof. L. LINA BERMUDEZ  
SECRETARÍA DE EXTENSIÓN

  
Prof. LARS INGVAR NILSSON  
DECANO



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

## ANEXO I

**Nombre del curso:** *Creación y edición de imágenes pixelares I*

**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: 21 horas.

**Identificación del equipo docente responsable**

Prof. María Beatriz PERLBACH - Mgter. María Cristina PORTALUPI

**Cupo de participantes:**

Mínimo: 4 alumnos; Máximo: un alumno por computadora.

Por estar destinado a principiantes se prioriza la experiencia háptica.

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

**Formato curricular:** Curso

**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.

**Contenidos 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 procedimientos necesarios para llevar a cabo los trabajos prácticos propuestos.

**Contenidos 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 utilizados.

**Metodología de trabajo:**

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

Seguimiento particular de la labor de los alumnos.

**Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:**

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

Resol. Nº 36

Prof. LARS NICOLAS NILSSON  
DECANO

Prof. LUIS ALBERTO PEREZ  
SECRETARIO DE EXTENSION

Facultad de Artes y Diseño  
Directora de Extensión  
o/a. Dirección General Administrativa



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

Anexo I – Hoja 2

**Evaluación y acreditación:** Sin evaluación. Acreditación: 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**

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.

**Tutoriales interactivos** incluidos en los softwares.

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

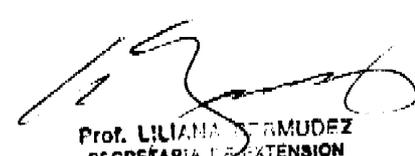
**Otras consideraciones de relevancia**

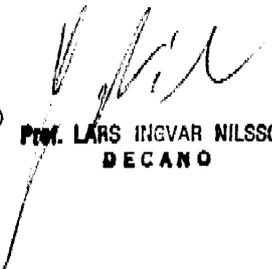
Por tratarse de un curso de nivel inicial no requiere conocimientos previos.

RESOLUCIÓN Nº 36



  
**Raquel R. LEDESMA**  
Directora de Despacho  
a/c. Dirección General Administrativa

  
**Prof. LILIANA BERMUDEZ**  
SECRETARÍA DE EXTENSIÓN

  
**Prof. LARS INGVAR NILSSON**  
DECANO



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

## ANEXO II

**Nombre del curso:** "Creación y edición de imágenes pixelares II"

**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: 21 horas.

**Identificación del equipo docente responsable**

Prof. María Beatriz PERLBACH - Mgter. María Cristina PORTALUPI

**Cupo de participantes:** Mínimo: 4 alumnos; Máximo: dos 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" (Photoshop Nivel I) o tengan conocimientos avanzados sobre este programa.

**Formato curricular:** Curso

**Modalidad del curso:** Presencial

**Expectativas de logro:**

- Afianzar y profundizar los contenidos estudiados en el curso básico para tratamiento de imágenes pixelares.
- Conocer herramientas más avanzadas y realizar operaciones de mayor complejidad.
- Aplicar los contenidos en trabajos prácticos propuestos.

**Contenidos Conceptuales:**

Técnicas básicas con la herramienta Pluma. Nociones básicas en la preparación de imágenes para Internet.

Animación con capas en Image Ready. Máscaras vectoriales, trazados y formas. Técnicas avanzadas con capas. Creación de efectos especiales. Acciones. Automatizar tareas.

**Contenidos 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.

**Contenidos 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 utilizados.

**Metodología de trabajo:**

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

Seguimiento particular de la labor de los alumnos.

**Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:**

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

**Evaluación y acreditación** Sin evaluación. Acreditación: 80 % asistencia.

Resol. N° 36

Prof. LARS INGVAR NILSSON  
DECANO

Prof. LUCIANA BEREMUDEZ  
SECRETARÍA DE EXTENSION

Rector  
Dirección de Extensión

Dir. Dirección General Administrativa



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

Anexo II – Hoja 2

**Material para el alumno:**

El alumno trabaja con el 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:**

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.

**Tutoriales Interactivos** incluidos en los softwares.

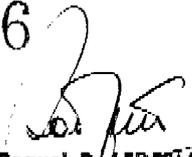
Información contenida en los comandos **Ayuda** de los programas.

**Otras consideraciones de relevancia: conocimientos previos requeridos**

Requiere conocimientos previos en software para tratamiento de imágenes pixelares.

RESOLUCIÓN N° 36

F. A.
ecm

  
**Raquel R. LIPSTAN**  
Directora de Despacho  
V. Dirección General Administrativa

  
**Prof. LILIANA BERMUDEZ**  
SECRETARIA DE EXTENSION

  
**Prof. LARS INGVAR NILSSON**  
DECANO



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

### ANEXO III

**Nombre del curso:** "Edición de imágenes pixelares y animación 2D"

**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 y horario a convenir con el coordinador y una vez logrado el cupo mínimo.

Horas reloj acreditadas por el curso: 21 horas.

**Identificación del equipo docente responsable:**

Prof. y Lic. María Beatriz PERLBACH - Mgter. María Cristina PORTALUPI

**Cupo de participantes:** Mínimo: 4 alumnos; Máximo: dos 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 artísticas de las herramientas.

**Formato curricular:** Curso

**Modalidad del curso:** Presencial

**Expectativas de logro:**

- Introducir al alumno en la creación animaciones sencillas con un programa de edición de imágenes pixelares.
- Descubrir diferentes elementos que intervienen en la animación bidimensional.
- Explorar las posibilidades expresivas de herramientas digitales basadas en técnicas artísticas tradicionales.
- Aplicar los contenidos en trabajos prácticos propuestos.

**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.

**Contenidos 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.

**Contenidos 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 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:**

Dos computadoras personales por alumno, proyector digital y pantalla, pizarra, marcadores y borrador.

Resol. N° 36

Prof. LARS NYVÅR NILSSON  
DECANO

Prof. LILIANA BERTAMUDEZ  
SECRETARIA DE EXTENSION

Raquel R. JONESMA  
Directora del Despacho  
v/o. Dirección General Administrativa



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

Anexo III – Hoja 2

**Evaluación y acreditación** Sin evaluación. Acreditación: 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**

Manuales originales de los programas.

**Corel Painter 8.** Manual del Usuario de Corel® Painter™ 8 .2003 Corel Corporation (versión digital).

**Ryan, Joyce.** "Corel Painter XI, Academic Courseware". 2004 Corel Corporation..

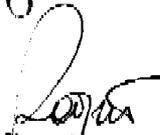
**Tutoriales interactivos** incluidos en los softwares.

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

**Otras consideraciones de relevancia: conocimientos previos requeridos:** Requiere conocimientos previos en software para tratamiento de imágenes pixelares.

RESOLUCIÓN Nº 36

F. A.
ecm.

  
**Raquel R. LEDESMA**  
 Directora de Espacho  
 w/o. Dirección General Administrativa

  
**Prof. LILIANA BERMUDEZ**  
 SECRETARIA DE EXTENSION

  
**Prof. LARS INGVAR NILSSON**  
 DECANO



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

## ANEXO IV

**Nombre del curso** Taller de Arte 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: 21 hs.

**Identificación del equipo docente responsable**

Prof.: María Beatriz PERLBACH - Mgter. María Cristina PORTALUPI

**Cupo de participantes**

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

**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

**Modalidad del curso** Presencial

**Expectativas de logro**

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

Responder a las inquietudes de los estudiantes que buscan asesoramiento en sus trabajos de creación personal.

Estudiar y enriquecer la labor artística llevada a cabo con medios tradicionales, a través de su digitalización y posterior edición.

Abrir espacio a nuevos usos expresivos que se descubren mediante el trabajo creativo en el entorno digital.

Promover la sensibilización al trabajo con colores luz.

Promover un mayor entrenamiento en la creación compositivo-visual gracias a la velocidad de ejecución y limpieza material que presupone el entorno informático.

Documentar las distintas alternativas trabajadas para su posterior comparación y estudio.

**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.

**Contenidos 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.

**Contenidos 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 utilizados.

Resol. N° 36

Prof. LARS INGVAR NILSSON  
DECANO

Prof. LILIANA BERMUDEZ  
SECRETARÍA DE EXTENSIÓN

Raquel B. JACOBS  
Directora de Extensión  
o/c. Dirección General Administrativa



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

Anexo IV – Hoja 2

**Metodología de trabajo**

Clases teórico-prácticas desarrolladas a través de trabajos prácticos escaneando y editando en las computadoras.

Explicaciones generales en el pizarrón o con soporte del proyector digital. Seguimiento particular de la labor de los alumnos.

**Recursos materiales necesarios para el dictado del curso**

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

**Evaluación y acreditación** Sin evaluación. Acreditación: 80 % asistencia.

**Material para el alumno** Computadoras personales y escáner. 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.

**Tutoriales interactivos** incluidos en los softwares.

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

RESOLUCIÓN N° 36

F. A.
ecm.

  
Raquel R. LINDERMA  
Directora de Despacho  
a/o. Dirección General Administrativa

  
Prof. LILIANA BERMUDEZ  
SECRETARÍA DE EXTENSIÓN

  
Prof. LARS INGVAR NILSSON  
DECANO



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

## ANEXO V

**Nombre del curso:** "Curso de capacitación: Gestión de documentos electrónicos compatibles"

**Destinatarios:** Diseñadores, técnicos armadores, arquitectos, informáticos, público en general.

**Lugar de dictado:** Taller de informática – Edificio Facultad de Diseño – Facultad de Artes y Diseño – UNC

**Duración:**

Carga Horaria: 18 horas reloj

Cantidad de clases: 6 clases de 3 horas reloj cada una.

Duración: tres semanas (dos días por semana)

**Profesor responsable:** Diseñador Industrial Ariel AMADÍO

**Cupo de participantes:** mínimo: 10 máximo: 20.

**Síntesis explicativa de la propuesta:**

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

**Requisitos**

Conocimientos avanzados de sistema operativo Windows para plataformas PC y conocimientos aproximados de operación de sistemas operativos Macintosh.

Conocimientos sobre construcción de imágenes en formato vectorial y pixelar.

Experiencia previa en programas de digitalización e ilustración.

Conocimientos avanzados sobre el tema color, modelos de color, profundidades de bits, y modelos de color utilizados por dispositivos informáticos.

Familiarización con los formatos más utilizados de imagen, vector, sonido, videos digitales, etc

**Formato curricular del curso:** aula-taller

**Modalidad del curso:** Presencial

**Expectativas de logro:**

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

**Contenidos**

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.

Resol. N° 36

Prof. LARS NISVAR NILSSON  
DECANO

Prof. LILIANA BERMUDEZ  
SECRETARIA DE EXTENSION

Prof. R. ...  
Directora de ...  
s/c. Dirección General Administrativa



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

Anexo V – Hoja 2

**Clase 3:**

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

**Clase 4:**

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

**Clase 5:**

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

**Clase 6:**

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

**Metodología de trabajo:**

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

**Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:**

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

**Evaluación:**

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

**Acreditación:**

Asistencia: 80% de asistencia a clase

Aprobación: Cumplimentar la asistencia exigida y aprobar ejercicio final.

**Material elaborado para el alumno que tome el curso:**

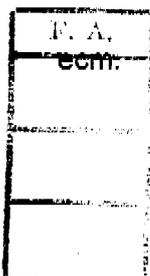
Compendio de documentación, tutoriales y links a sitio web relacionados con la temática.

**Bibliografía**

Manuales oficiales de Adobe Acrobat

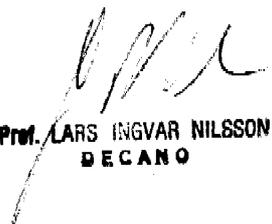
Sitio web oficial Adobe

RESOLUCIÓN. N° 36



  
Raquel R. LEDESMA  
Directora de Despacho  
a/c. Dirección General Administrativa

  
Prof. LILIANA BERMUDEZ  
SECRETARIA DE EXTENSION

  
Prof. LARS INGVAR NILSSON  
DECANO



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

## ANEXO VI

**Nombre del Curso:** "Plataformas multimedia y animación – Nivel 1"

**Destinatarios:** Diseñadores, técnicos armadores, arquitectos, informáticos, público en general.

**Lugar de dictado:** Taller de informática – Edificio Facultad de Diseño – Facultad de Artes y Diseño – UNC

**Duración:** cuatro semanas (dos días por semana)

Carga Horaria: 24 horas reloj

Cantidad de clases: 8 clases de 3 horas reloj cada una.

**Profesor responsable:** Diseñador Industrial Ariel AMADIO

**Cupo de participantes:** Mínimo: 10 y máximo: 20.

**Síntesis explicativa de la propuesta:**

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

**Requisitos**

Experiencia en la navegación de Internet, gestión de correo etc.

Conocimientos avanzados de sistema operativo Windows para plataformas PC y conocimientos aproximados de operación de sistemas operativos Macintosh.

Conocimientos sobre construcción de imágenes en formato vectorial y pixelar.

Experiencia previa en programas de digitalización e ilustración.

Conocimientos avanzados sobre el tema color, modelos de color, profundidades de bits, y modelos de color utilizados por dispositivos informáticos.

Familiarización con los formatos más utilizados de imagen, vector, sonido, videos digitales, etc

**Formato curricular:**

Curso con modalidad de aula-taller

**Modalidad del curso:**

Presencial

**Expectativas de logro:**

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

**Contenidos**

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.

Resol. N° 36

Prof. LARS INGVAR NILSSON  
DECANO

Prof. LILIANA FERMUDEZ  
SECRETARIA DE EXTENSION

Prof. P. ...  
Directora de ...  
Dpto. Dirección General Administrativa



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

Anexo VI – Hoja 2

**Clase 4:**

Capas especiales para animación: uso de capas guía y capas máscara.

Fine tuning de animación: aceleración y desaceleración.

Segunda Parte: Interactividad

**Clase 5:**

Introducción al action script. Creación de plataformas navegables para CD. División de película en escenas. Acciones: play, stop, goto.

**Clase 6:**

Comunicación de movie clips en escena. Control de reproducción de movie clip a través de tell target. Control de propiedades de movie clip a través de set property, startdrag, stopdrag.

**Clase 7:**

Creación de plataformas navegables para web. División de 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.

**Metodología de trabajo:**

Exposición oral del docente sobre herramientas y procedimientos

Ejercitación sobre problemáticas tipo.

Análisis de ejemplos y casos particulares.

**Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:**

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

**Evaluación:**

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

**Acreditación:**

Asistencia: 80% de asistencia a clase

Aprobación: Cumplimentar la asistencia exigida y aprobar ejercicio final.

**Material elaborado para el alumno que tome el curso:**

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

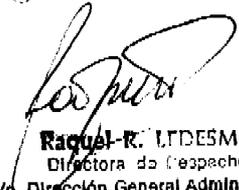
**Bibliografía**

Manuales oficiales de Macromedia

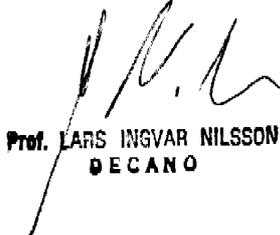
Sitio web oficial Macromedia

RESOLUCIÓN N° 36

P. A.
ecm

  
**Raquel R. LDESMA**  
 Directora de Despacho  
 s/c. Dirección General Administrativa

  
**Prof. LILIANA BERMUDEZ**  
 SECRETARIA DE EXTENSION

  
**Prof. LARS INGVAR NILSSON**  
 DECANO



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

## ANEXO VII

**Nombre del Curso:** "Curso de capacitación: Plataformas multimedia, animación, action script, programas anexos – Nivel 2"

**Destinatarios:** Diseñadores, técnicos armadores, arquitectos, informáticos, público en general.

**Lugar de dictado:** Taller de informática – Edificio Facultad de Diseño – Facultad de Artes y Diseño – UNC

**Duración:**

Carga Horaria: 24 horas reloj

Cantidad de clases: 8 clases de 3 horas reloj cada una.

Duración: cuatro semanas (dos días por semana)

**Profesor responsable:** Diseñador Industrial Ariel AMADÍO

**Cupo de participantes:** Mínimo: 10 y Máximo: 20.

**Síntesis explicativa de la propuesta:**

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

**Requisitos**

Habr completado el nivel I de Macromedia Flash, e incorporado los conocimientos pertinentes (EXCLUYENTE).

Experiencia en la navegación de Internet, gestión de correo etc.

Conocimientos avanzados de sistema operativo Windows para plataformas PC y conocimientos aproximados de operación de sistemas operativos Macintosh.

Conocimientos sobre construcción de imágenes en formato vectorial y pixelar.

Experiencia previa en programas de digitalización e ilustración.

Conocimientos avanzados sobre el tema color, modelos de color, profundidades de bits, y modelos de color utilizados por dispositivos informáticos.

Familiarización con los formatos más utilizados de imagen, vector, sonido, vídeos digitales, etc

**Formato curricular del curso:** aula-taller

**Modalidad del curso:** Presencial

**Expectativas de logro:**

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

**Contenidos**

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.

Resol. N° 36

Prof. LUIS INQUIAR NILSSON  
DECANO

Prof. MELIANA BERNARDEZ  
SECRETARIA DE EXTENSION

Raquel R. IZENA  
Directora del despacho  
ajr. Dirección General Administrativa



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

Anexo VII – Hoja 2

**Clase 3:**

Contenidos interactivos en Flash. Aplicación de formulas de desaceleración (easing) y rebote para construcciones de mouse trail simple.

Aplicación de las fórmulas anteriores para construcción de interfases móviles: desplazables y giratorias.

**Clase 4:**

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

**Clase 5:**

Colisión de movie clips: generación de condicionalidades.

**Clase 6:**

Operatoria de Swish: generación de efectos para tipografía e imágenes.

Armado de líneas de tiempo. Exportación de la película en el formato adecuado. Incorporación en Flash.

**Clase 7:**

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

**Clase 8:**

Planteo del trabajo final. Elaboración de plataforma que integre los programas vistos.

**Metodología de trabajo:**

Exposición oral del docente sobre herramientas y procedimientos

Ejercitación sobre problemáticas tipo.

Análisis de ejemplos y casos particulares.

**Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:**

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

**Evaluación:**

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

**Acreditación:**

Asistencia: 80% de asistencia a clase

Aprobación: Cumplimentar la asistencia exigida y aprobar ejercicio final.

**Material elaborado para el alumno que tome el curso:**

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

**Bibliografía**

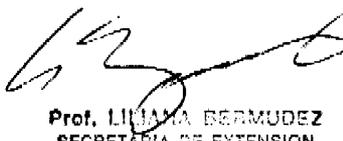
Manuales oficiales de Macromedia

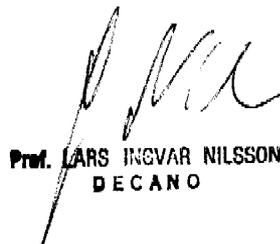
Sitio web oficial Macromedia

RESOLUCIÓN N° 36

F. N. A.
ecm

  
**Raquel R. LEDESMA**  
Directora de Despacho  
s/c. Dirección General Administrativa

  
**Prof. LILIANA BERMUDEZ**  
SECRETARÍA DE EXTENSION

  
**Prof. LARS INGVAR NILSSON**  
DECANO



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

## ANEXO VIII

**Nombre del curso:** "Curso de capacitación: Diseño y administración de sitios web estáticos – Nivel 1"

**Destinatarios:** Diseñadores, técnicos armadores, arquitectos, informáticos, público en general.

**Lugar de dictado:** Taller de informática – Edificio Facultad de Diseño – Facultad de Artes y Diseño – UNC

**Duración:**

Carga Horaria: 24 horas reloj

Cantidad de clases: 8 clases de 3 horas reloj cada una.

Duración: cuatro semanas (dos días por semana)

**Profesor responsable:** Diseñador Industrial Ariel AMADÍO

**Cupo de participantes:** Mínimo: 10 y máximo: 20.

**Síntesis explicativa de la propuesta:**

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

**Requisitos**

Experiencia en la navegación de Internet, gestión de correo, etc.

Conocimientos avanzados de sistema operativo Windows para plataformas PC y conocimientos aproximados de operación de sistemas operativos Macintosh.

Conocimientos sobre construcción de imágenes en formato vectorial y pixelar.

Experiencia previa en programas de digitalización e ilustración.

Conocimientos avanzados sobre el tema color, modelos de color, profundidades de bits, y modelos de color utilizados por dispositivos informáticos.

Familiarización con los formatos más utilizados de imagen, vector, sonido, videos digitales, etc

**Formato curricular del curso:** aula-taller

**Modalidad del curso:** Presencial

**Expectativas de logro:**

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

**Contenidos**

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 framesets.

Clase 5:

Imágenes dinámicas en Fireworks. El gif animado. Imágenes interactivas.

Resol. N° 36

Prof. LARS NEVARI NILSSON  
DECANO

Prof. LILIANA ESTEBAN MUÑOZ  
SECRETARIA DE EXTENSION

Florencia A. LEDESMA  
Directora de despacho  
e/c. Dirección General Administrativa



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

Anexo VIII – Hoja 2

Clase 6:

Uso de estilos en Dreamweaver: CSS y HTML. Formateo de textos.

Clase 7:

Diseño con tablas de layout. Construcción de grillas de trabajo. Columnas de ancho fijo y variable.

Clase 8:

Mecanismos de publicación y gestión de sitios.

**Metodología de trabajo:**

Exposición oral del docente sobre herramientas y procedimientos

Ejercitación sobre problemáticas tipo.

Análisis de ejemplos y casos particulares.

**Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:**

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

**Evaluación:**

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

**Acreditación:**

Asistencia: 80% de asistencia a clase

Aprobación: Cumplimentar la asistencia exigida y aprobar ejercicio final.

**Material elaborado para el alumno que tome el curso:**

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

**Bibliografía**

Manuales oficiales de Macromedia

Sitio web oficial Macromedia

RESOLUCIÓN N° 36

F. A.
ecm

  
Raquel R. TORRESMA  
Directora de Despacho  
w/o. Dirección General Administrativa

  
Prof. LILIANA BERMUDEZ  
SECRETARIA DE EXTENSION

  
Prof. LARS INGVAR NILSSON  
DECANO



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

## ANEXO IX

**Nombre del curso:** "Curso de capacitación: Diseño y administración de sitios web dinámicos y bases de datos – Nivel 2"

**Destinatarios:** Diseñadores, técnicos armadores, arquitectos, informáticos, público en general.

**Lugar de dictado:** Taller de informática – Edificio Facultad de Diseño – Facultad de Artes y Diseño – UNC

**Duración:**

Carga Horaria: 30 horas reloj

Cantidad de clases: 10 clases de 3 horas reloj cada una.

Duración: cinco semanas (dos días por semana)

**Profesor responsable:** Diseñador Industrial Ariel AMADÍO

**Cupo de participantes:** mínimo 10 y máximo 20 participantes.

**Síntesis explicativa de la propuesta:**

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

**Requisitos**

Haber completado el nivel I de Macromedia Dreamweaver, e incorporado los conocimientos pertinentes (EXCLUYENTE).

Experiencia en la navegación de Internet, gestión de correo etc.

Conocimientos avanzados de sistema operativo Windows para plataformas PC y conocimientos aproximados de operación de sistemas operativos Macintosh.

Conocimientos sobre construcción de imágenes en formato vectorial y pixelar.

Experiencia previa en programas de digitalización e ilustración.

Conocimientos avanzados sobre el tema color, modelos de color, profundidades de bits, y modelos de color utilizados por dispositivos informáticos.

Familiarización con los formatos más utilizados de imagen, vector, sonido, videos digitales, etc

**Formato curricular del curso:** 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.

**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. Operatoria de bases de datos: habilitación de usuarios y creación. Construcción de tablas con PHP MyAdmin. Data entry.

Resol. N° 36

Prof. LARS INGVAR NILSSON  
DECANO

Prof. LILIANA B. FAMILI DE Z  
SECRETARIA DE EXTENSION

Rafael A. TEDESMA  
Lectoría de Despacho  
al/c. Dirección General Administrativa



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

Anexo IX – Hoja 2

**Clase 3:**

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

**Clase 4:**

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

**Clase 5:**

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

**Clase 6:**

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

**Clase 7:**

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

**Clase 8:**

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

**Clase 9:**

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

**Clase 10:**

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

**Metodología de trabajo:**

Exposición oral del docente sobre herramientas y procedimientos

Ejercitación sobre problemáticas tipo.

Análisis de ejemplos y casos particulares.

**Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:**

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

**Evaluación:**

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

**Acreditación:**

Asistencia: 80% de asistencia a clase

Aprobación: Cumplimentar la asistencia exigida y aprobar ejercicio final.

**Material elaborado para el alumno que tome el curso:**

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

**Bibliografía**

Manuales oficiales de Macromedia

Sitio web oficial Macromedia

RESOLUCIÓN N° 36



  
Raquel R. LEDESMA  
Directora de Despacho  
a/c- Dirección General Administrativa

  
Prof. LILIANA BERMUDEZ  
SECRETARIA DE EXTENSION

  
Prof. LARS INGVAR NILSSON  
DECANO



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

## ANEXO X

**Nombre del curso:** "Cursos de introducción a la informática".

**Destinatarios:** Alumnos de los primeros años de la FAD

**Lugar de dictado:** Taller de informática – Edificio Facultad de Diseño – Facultad de Artes y Diseño – UNC

**Duración:** Seis horas reloj, dividido en tres días.

**Profesor responsable:** A:U:S: Fabio MIERAS.

**Cupo:** mínimo 10 y máximo 20 participantes.

**Síntesis explicativa de la propuesta:** Impartir conocimientos básicos de la tecnología.

**Formato curricular del curso:** Aula Taller

**Modalidad del curso:** Presencial

**Expectativas de logro:**

Capacitar en los conocimientos básicos de la tecnología.

Conocer el funcionamiento de una computadora y sus componentes esenciales.

Conocer funciones básicas del Sistema Operativo e identificar la aplicación a utilizar en cada caso particular.

Crear buenos hábitos en el manejo de archivos y programas.

**Contenidos conceptuales:**

**Introducción**

Componentes de un sistema Informático: HARDWARE Y SOFTWARE. Componentes básicos de Hardware. El Software. El Sistema Operativo como interfaz entre el usuario y el ordenador. Elementos del escritorio. Barra de tareas y Botón de Inicio. Mi PC. Crear Accesos Directos y Carpetas en el escritorio. Organizar.

**Explorador de Windows**

Administrar archivos y carpetas. Crear carpetas. Buscar archivos y carpetas. Copiar, mover y eliminar archivos y carpetas.

**Trabajar con programas**

Utilizar el programa adecuado: mapa de aplicaciones y su uso. Iniciar y salir de programas

**Imprimir**

Selección de la impresora. Imprimir un documento

**Trabajar en Red**

Conceptos básicos.

**Metodología de trabajo:**

Exposición oral del docente sobre herramientas y procedimientos

Ejercitación sobre problemáticas tipo.

Análisis de ejemplos y casos particulares.

Práctica.

**Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:**

Equipamiento del Taller.

Evaluación: instancias y modalidad.

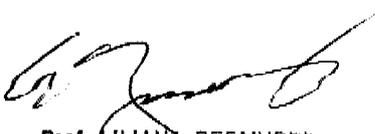
Acreditación: asistencia.

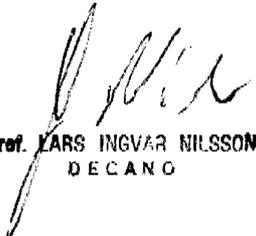
**Bibliografía:** Manuales originales

RESOLUCIÓN Nº 36

Exp.
ecm:

  
Raquel R. LEDESMA  
Directora de Despacho  
a/o. Dirección General Administrativa

  
Prof. LILIAN BERMUDEZ  
SECRETARÍA DE EXTENSIÓN

  
Prof. LARS INGVAR NILSSON  
DECANO



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

## ANEXO XI

**Nombre del curso:** "Producción y gestión gráfica en editorial"

**Destinatarios:** Alumnos de Diseño Gráfico - Alumnos, egresados y profesores de la Facultad de Artes y Diseño, Universidad Nacional de Cuyo.

**Lugar de dictado:** Taller de informática – Edificio Facultad de Diseño – Facultad de Artes y Diseño – UNC

**Duración:**

Carga Horaria: 24 horas reloj, divididas en 6 clases de 3 horas reloj cada una.

**Profesor responsable:** Magister. María Cristina PORTALUPI.

**Cupo de participantes:** mínimo 10 y máximo 20 participantes.

**Síntesis explicativa de la propuesta:**

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

**Requisitos:**

Conocimientos avanzados de sistema operativo Windows para plataformas PC y conocimientos aproximados de operación de sistemas operativos Macintosh.

Conocimientos básicos de tipografía.

Conocimientos básicos de pre prensa digital. (no excluyente).

Conocimientos básicos de los sistemas de impresión.

**Formato curricular del curso:** aula-taller.

**Modalidad del curso:** Presencial.

**Expectativas de logro:**

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.

**Contenidos**

**1- Maquetadores:**

Introducción. ¿Qué es un 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.

Resol. Nº 36

Prof. LARS INGVAR NILSSON  
DECANO

Prof. LILIANA DOMÍNGUEZ  
SECRETARÍA DE EXTENSIÓN

Raquel R. LEDESMA  
Directora de Despacho  
Dir. Dirección General Administrativa



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

Anexo XI – Hoja 2

**Metodología de trabajo:**

Exposición oral del docente sobre herramientas y procedimientos

Ejercitación sobre problemáticas tipo.

Análisis de ejemplos y casos particulares.

Práctica.

**Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:**

Computadoras equipadas con el soft maquetador.

**Evaluación:**

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

**Acreditación:**

Asistencia: 80% de asistencia a clase

Aprobación: Cumplimentar la asistencia exigida y aprobar ejercicio final.

**Material elaborado para el alumno que tome el curso:**

Documentación, tutoriales y links a sitio web relacionados con la temática.

**Bibliografía**

**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

RESOLUCIÓN Nº 36



  
Raquel R. LEDESMA  
Directora de Despacho  
c/c. Dirección General Administrativa

  
Prof. LILIANA BERMUDEZ  
SECRETARIA DE EXTENSION

  
Prof. LARS INEVAR NILSSON  
DECANO



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

## ANEXO XII

**Nombre del curso:** "Producción y gestión gráfica en imágenes digitales para impresión"

**Destinatarios:** Alumnos de Diseño Gráfico y alumnos, egresados y profesores de la Facultad de Artes y Diseño, Universidad Nacional de Cuyo.

**Lugar de dictado:** Taller de informática – Edificio Facultad de Diseño – Facultad de Artes y Diseño – UNC

**Duración:** 6 clases de 3 horas reloj cada una. Cuatro semanas (dos días por semana)

**Profesor responsable:** Mgter. María Cristina PORTALUPI.

**Cupo de participantes:** mínimo 10 y máximo 20 participantes.

**Síntesis explicativa de la propuesta:**

Capacitar a los participantes en la gestión de imágenes digitales para impresión.

**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.

Conocimientos básicos de los sistemas de impresión.

Conocimientos avanzados sobre el tema color, modelos de color, profundidades de bits, y modelos de color utilizados por dispositivos informáticos.

Conocimientos avanzados sobre reproducción del color y tintas de impresión.

**Formato curricular del curso:**

Curso con modalidad de 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**

**Programas de retoque fotográfico**

Concepto de los programas de dibujo.

Herramientas, menú, paletas y ventanas.

Filosofía del programa.

Determinación de los usos en la práctica profesional.

Introducir a los cursantes en la administración de los programas.

**Espacios de color y gestión del color.**

RGB.

LAB

CMYK.

Concepto de tramado. Tipos.

Ajustes del color.

Generación de negro.

Rango dinámico.

**Trabajo con el soft:**

Captura de la imagen. Concepto de resolución, relación con los LPI.

Resol. Nº 36

Prof. LARS INGVAR NILSSON  
DECANO

Prof. LILIANA RECHAUDEZ  
SECRETARIA DE EXTENSION

Raquel R. HEDESMA  
Directora de Despacho  
al/c. Dirección General Administrativa



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

Anexo XII – Hoja 2

Ajustes de la imagen.  
Gestión de la separación.  
Formatos.

**Metodología de trabajo:**

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

**Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:**

Computadoras equipadas con el soft de tratamiento de imágenes..

**Evaluación:**

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

**Acreditación:**

Asistencia: 80% de asistencia a clase

Aprobación: Cumplimentar la asistencia exigida y aprobar ejercicio final.

**Material elaborado para el alumno que tome el curso:**

Documentación, tutoriales y links a sitio web relacionados con la temática.

**Bibliografía**

**Manual Adobe Photoshop.** Adobe

<http://www.gusgsm.com/html/pscs02.html>. Artículo sobre gestión del color.

**Revista GRACOL.**

Libros de Adobe sobre producción.

**Revistas de AGFA.**

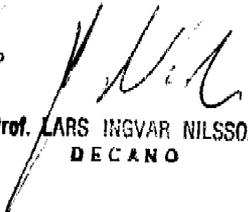
Técnicas de producción, Autor TAPSCOTT DIANE. Editorial ANAYA MULTIMEDIA

RESOLUCIÓN Nº 36



  
Raquel R. LEDESMA  
Directora de Despacho  
a/c. Dirección General Administrativa

  
Prof. LILIANA FERMUDEZ  
SECRETARIA DE EXTENSION

  
Prof. LARS INGVAR NILSSON  
DECANO



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

### ANEXO XIII

**Nombre del curso:** "Producción y gestión gráfica en packaging y etiquetas"

**Destinatarios:**

Alumnos de Diseño Gráfico.

Alumnos, egresados y profesores de la Facultad de Artes y Diseño, Universidad Nacional de Cuyo.

**Lugar de dictado:**

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

**Duración:** Carga Horaria: 24 horas reloj

**Profesor responsable:** Magister. María Cristina PORTALUPI.

**Cupo de participantes:** mínimo 10 y máximo 20 participantes.

**Síntesis explicativa de la propuesta:**

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

**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.

**Formato curricular del curso:**

Curso con modalidad de 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**

**Programas de dibujo.**

Concepto de los programas de dibujo.

Herramientas, menú, paletas y ventanas.

Filosofía del programa.

Determinación de los usos en la práctica profesional. Introducir a los cursantes en la administración de los programas.

**Conceptos básicos de atributos de las tintas y originales.**

Tintas Spot y Proceso.

Sobreimpresión.

Calado y Trapping.

Paleta de impresión.

Elementos de un original

**Trabajo con el soft:**

Preparar un original.

Paleta de impresión, preparación de colores, (tintas de impresión).

Resol. N° 36

Prof. LARS INGVAR NILSSON  
DECANO

Prof. LILIANA FERNANDEZ  
SECRETARIA DE EXTENSION

Raquel R. TEDESMA  
Ej. Director de Despacho  
aj. Dirección General Administrativa



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

Anexo XIII – Hoja 2

Trabajo y requerimientos de las imágenes importadas.

Operaciones de dibujo.

Formatos y requerimientos de pre prensa.

**Metodología de trabajo:**

Exposición oral del docente sobre herramientas y procedimientos

Ejercitación sobre problemáticas tipo.

Análisis de ejemplos y casos particulares.

Práctica.

**Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:**

Computadoras equipadas con el soft vectorial.

**Evaluación:**

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

**Acreditación:**

Asistencia: 80% de asistencia a clase

Aprobación: Cumplimentar la asistencia exigida y aprobar ejercicio final.

**Material elaborado para el alumno que tome el curso:**

Documentación, tutoriales y links a sitio web relacionados con la temática.

**Bibliografía**

**Manual Adobe Illustrator.** Adobe

**Revista GRACOL.**

Libros de Adobe sobre producción.

**Revistas de AGFA.**

Técnicas de producción, Autor TAPSCOTT DIANE. Editorial ANAYA MULTIMEDIA

RESOLUCIÓN Nº 36



  
Raquel A. LEDERMA  
Directora de Copascho  
a/c. Dirección General Administrativa

  
Prof. LILIANA BERMUDEZ  
SECRETARIA DE EXTENSION

  
Prof. LARS INGVAR NILSSON  
DECANO



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

#### ANEXO XIV

**Nombre del curso:** "Curso de CAD 2 y 3 Dimensiones y Renderizado"

**Destinatarios:** Alumnos, Egresados, Docentes y Particulares

**Lugar de dictado:** Laboratorio de Informática Educativa, Facultad de Artes y Diseño, U.N.C.

**Duración:** 20 horas reloj cada uno, empezando con 2D y apenas termina este empezar con 3D y renderizado, uno por mes intercalado para aquellos que quieran realizar sólo el de 2D o el de 3D y renderizado.

CAD 2004 en 2 Dimensiones para Diseñadores Grafico

Horas reloj: 10 hs.

Cabe la posibilidad de generar un tercer curso en 3 Dimensiones para escultores, que se podría dictar los días martes y viernes con una carga horaria de 20 hs.

**Profesor coordinador/ responsable:** D.I. Ciro Omar ORTIZ

**Cupo:** mínimo 6 y máximo 16 alumnos.

**Síntesis explicativa de la propuesta:**

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

Específicos: Instrumentación para el desarrollo de proyectos.

Implementar el uso de la computación. Considerando los cambios que ha producido la Tecnología Informática en la modalidad del trabajo técnico, especialmente en la terminación de los trabajos requeridos.

Representación tridimensional de proyectos realizados como si fuera una realidad.

Representación tridimensional de proyectos realizados agregando materia, ambientación y luces para generar una foto de mismo como si fuera una realidad.

Formato curricular del curso: curso

**Modalidad:** presencial

**Expectativas de logro:**

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

Contenidos- discriminados en conceptuales, procedimentales y actitudinales

**Metodología de trabajo:**

Es curso es teórico practico en donde el alumno deberá realizar los trabajos prácticos en clase y la casa.

Recursos materiales necesarios para el dictado del curso.

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

**Evaluación:**

Instancias y modalidad entrega de los trabajos prácticos en un 80%

Acreditación: asistencia con un 75%

Material elaborado para el alumno que tome el curso. Características generales, si fuera posible adjuntarlo.

Entrega de trabajos prácticos creciendo en complejidad a medida que se desarrolla el curso

Bibliografía utilizada por el equipo docente en la elaboración del curso.

Manual de CAD 2000. Internet. Trabajos de las cátedras o estudios donde desarrollas sus actividades el alumno

Resol. Nº 36

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

Prof. LUISANA ESTIMUDEZ  
SECRETARIA DE EXTENSION

Fernando R. ...  
Director General Administrativo



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

Anexo XIV – Hoja 2

**Otras consideraciones de relevancia.**

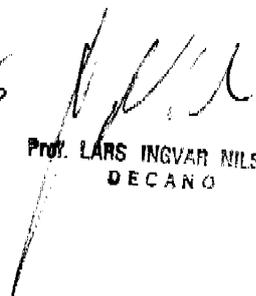
El o los alumnos deberán tener conocimientos previos del manejo de PC (entrar y salir de un programa, saber guardar un archivo). Además de los conocimientos Básicos de Dibujo Técnico y Geometría Descriptiva

RESOLUCIÓN Nº 36



  
Raquel K. LEDESMA  
Directora de Despacho  
a/c. Dirección General Administrativa

  
Prof. LILIANA BERMUDEZ  
SECRETARIA DE EXTENSION

  
Prof. LARS INGVAR NILSSON  
DECANO



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

ANEXO XV

**Curso de CAD. Representación**

**Nombre del curso:** CAD. Representación

**Destinatarios:** Alumnos, Egresados, Docentes y Particulares

**Lugar de dictado:** Laboratorio de Informática Educativa, Facultad de Artes y Diseño, U.N.C.

**Duración:** 20 horas reloj

**Profesor coordinador/ responsable:** D.I. Ciro Omar ORTIZ

**Cupo:** mínimo 6 y máximo 16 alumnos.

**Síntesis explicativa de la propuesta:**

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

**Específicos:** Instrumentación para el desarrollo de proyectos.

**Formato curricular del curso:** curso

**Modalidad del curso:** presencial

**Expectativas de logro**

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

**Metodología de trabajo.**

Es curso es teórico práctico en donde el alumno deberá realizar los trabajos prácticos en clase y la casa.

**Recursos materiales necesarios para el dictado del curso.**

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

**Evaluación:**

Instancias y modalidad entrega de los trabajos prácticos en un 80%

**Acreditación:** asistencia con un 75%

**Material elaborado para el alumno que tome el curso.** Características generales, si fuera posible adjuntarlo.

Entrega de trabajos prácticos creciendo en complejidad a medida que se desarrolla el curso

**Bibliografía utilizada por el equipo docente en la elaboración del curso.**

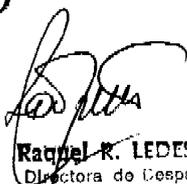
Manual de Corel Draw. Internet. Trabajos de las cátedras o estudios donde desarrollas sus actividades el alumno

**Otras consideraciones de relevancia.**

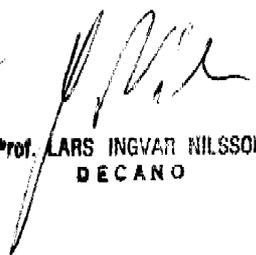
El o los alumnos deberán tener conocimientos previos del manejo de PC (entrar y salir de un programa, saber guardar un archivo). Además de los conocimientos Básicos de Dibujo Técnico y a Mano Alzada.

RESOLUCIÓN Nº 36



  
**Raquel R. LEDESMA**  
Directora de Despacho  
s/c. Dirección General Administrativa

  
**Prof. LILIANA BERMUDEZ**  
SECRETARIA DE EXTENSION

  
**Prof. LARS INGVAR NILSSON**  
DECANO



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

ANEXO XVI

**Denominación:** "Introducción al diseño sonoro y a la musicalización con medios digitales"

**Responsable:** Prof. Arturo TASCHERET

**Breve descripción:**

Este taller tiene como principal objetivo introducir a quienes trabajan dentro del diseño multimedia, la producción musical, el desarrollo de material didáctico y cualquier otro tipo de producciones en las cuales intervengan los lenguajes sonoro y musical, en los procesos tecnológicos que intervienen, el uso herramientas que brinda el mundo digital y los criterios estéticos y científicos que fundamentan esta. Se espera que los asistentes al taller al finalizar su cursado puedan:

Comprender el fenómeno acústico y la percepción humana del mismo (psicoacústica).

Reconocer y seleccionar los procesos de diseño y producción sonora adecuados a cada tipo de proyecto.

Utilizar eficazmente software de aplicación en diseño y producción de sonido.

Aplicar a la musicalización de proyectos la tecnología MIDI.

Proyectar producciones multimediales sencillas.

**Descriptor:**

**Fenómeno Sonoro:** fundamentación acústica y psicoacústica. El laboratorio digital.

Composición del sonido. Síntesis. Software aplicado.

**Registro y Edición:** Sistemas de registro analógicos y digitales. Tipos y uso de micrófonos.

Transferencia entre medios. Conversión A/D. Edición por software Procesos básicos y específicos (compresión, compuerta, ecualización, fade in – out) Efectos de reverberancia, retardo, afinación y modulación.

**Diseño sonoro:** el sonido en función de la "idea". Aplicación en producciones multimediales.

Textura. Relación entre texto, imagen y sonido. Mezcla y post – producción. Elección de software y soporte final.

**Música y Tecnología MIDI:** Principios tecnológicos. Comunicación entre dispositivos.

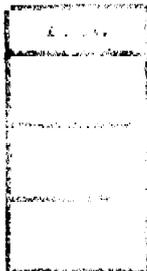
Sistemas GM, GS y XG Hardware y software específico. Eventos y controladores. Musicalizando un proyecto.

**Formatos de audio y música:** compresión de datos y codificación. Características y criterios para su aplicación.

**Destinatarios:**

Personas que apliquen sonido en música en su actividad profesional y público interesado en general.

RESOLUCIÓN Nº 36



Raquel R. LEDESMA  
Directora de Despacho  
a/c. Dirección General Administrativa

Prof. LILIANA BERMUDEZ  
SECRETARIA DE EXTENSION

Prof. LARS INGVAR NILSSON  
DECANO