



ANEXO VII
DIBUJO ASISTIDO POR COMPUTADORA. REPRESENTACIÓN
(Diseño de Productos, Escenografía, Cerámica y Escultura)

Destinatarios: Alumnos (en especial para alumnos que ingresan, para todas las carreras, Artes, Cerámica y Diseño), Egresados, Docentes y Particulares

Lugar de dictado: Taller de Informática, Facultad de Artes y Diseño, Universidad Nacional de Cuyo.

Duración: VEINTE (20) horas reloj.

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

Cupo de participantes: mínimo SEIS (6) – máximo DIECISÉIS (16) alumnos

Síntesis explicativa de la propuesta:

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

Específicos: Instrumentación para el desarrollo de presentaciones, abocetados y uso de otros instrumentos para lograr una mejor presentación (uso de escáner para escaneado de bocetos hechos a mano y luego poder reproducirlos en los programas vectoriales.

Formato curricular del curso: aula taller

Modalidad del curso: presencial

Expectativas de logro

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

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 diskette

Evaluación: Instancias y modalidad de entrega de los trabajos prácticos en un OCHENTA POR CIENTO (80%) Acreditación: asistencia con un SETENTA Y CINCO POR CIENTO (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 en la creación de figuras y trabajos con los instrumentos de dibujo para el desarrollo de los trabajos prácticos en la computadora.

RESOLUCIÓN Nº 82

Téc. Univ. MARIANA SANTOS
a/c. Dirección General Administrativa

Lic. MARIA VICTORIA LEAL GODOY
SECRETARIA ACADEMICA

Prof. CARLOS BRAJAK
BEGANO



ANEXO VIII
CURSO DE CAPACITACIÓN: PRODUCCIÓN Y GESTIÓN GRÁFICA EN EDITORIAL
(Diseño Gráfico)

Destinatarios: Alumnos de grado, egresados, docentes y público en general.
Lugar de dictado: Laboratorio de Informática Educativa (ex-Taller de Computación), Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño. Ciudad Universitaria.
Duración: Se dictará en fecha a convenir con el coordinador y una vez logrado el cupo mínimo.
Horas reloj acreditadas por el curso: VEINTICUATRO (24).
Identificación del equipo docente 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 pueda capacitarse en la gestión de un original digital en el área editorial.

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

Resol. N° **82**

Prof. CARLOS BRAJAK
 DECANO
 Lic. MARIA VICTORIA LEAL GODOY
 SECRETARIA ACADEMICA
 Lic. MARIA CRISTINA PORTALUPI
 SECRETARIA ADMINISTRATIVA



Recursos materiales necesarios para el dictado del curso

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

Proyector digital, pantalla, pizarra, marcadores y borrador.

Evaluación y acreditación

Con evaluación. Acreditación: 80 % asistencia.

Material para el alumno

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

Bibliografía utilizada por el equipo docente en la elaboración del curso

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

Otras consideraciones de relevancia

Requisitos

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

RESOLUCIÓN Nº 82




Téc. Univ. MARIANA SANTOS
c/c. Dirección General Administrativa


Lic. MARIA VICTORIA LEAL GODOY
SECRETARIA ACADEMICA


Prof. CARLOS BRAJAK
VDECANO



ANEXO IX
PRODUCCIÓN Y GESTIÓN GRÁFICA ENVASES Y ETIQUETAS
(Diseño Gráfico)

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

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

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

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

Identificación del equipo docente responsable: Mgter. María Cristina PORTALUPI

Cupo de participantes: Mínimo: DIEZ (10) – 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.

Contenidos Procedimentales

Ser capaz de resolver originales para editorial, compaginación e imposición digital de pliegos.

Tirada y merma.

Contenidos Actitudinales

Comprender la responsabilidad del diseñador en la calidad final del producto y los costos.

Comprender el alcance del programa en el proceso del original digital. Corrección del color y su reproducción.

Capacitarse para modificar el medio en función de mejorar la calidad final de los productos del mercado regional.

Metodología de trabajo

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

Seguimiento particular de la labor de los alumnos.

Prof. CARLOS ENAJAR
DECANO

Mg. MARÍA CRISTINA PORTALUPI
SECRETARÍA ACADÉMICA

Téc. UNIV. MARILENA SANTOS
Jefe. Dirección General Administrativa



Recursos materiales necesarios para el dictado del curso

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

Proyector digital, pantalla, pizarra, marcadores y borrador.

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

Material para el alumno

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

Bibliografía utilizada por el equipo docente en la elaboración del curso

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

Otras consideraciones de relevancia

Requisitos

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

RESOLUCIÓN Nº **82**



Mariana Santos
Téc. Univ. MARIANA SANTOS
a/c. Dirección General Administrativa

Maria Victoria Leal Godoy
Lic. MARIA VICTORIA LEAL GODOY
SECRETARÍA ACADÉMICA

Carlos Brajak
Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO



ANEXO X
GESTIÓN Y PRODUCCIÓN GRÁFICA
(Diseño Gráfico)

- Destinatarios:** Alumnos de grado, egresados, docentes y público en general.
- Lugar de dictado:** Laboratorio de Informática Educativa (exTaller de Computación), Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño. Ciudad Universitaria.
- Duración:** Se dictará en fecha a convenir con el coordinador y una vez logrado el cupo mínimo.
- Horas reloj acreditadas por el curso:** VEINTICUATRO (24).
- Identificación del equipo docente responsable:** Mgter. María Cristina PORTALUPI
- Cupo de participantes:** Mínimo: CINCO (5) – Máximo: VEINTI (20) alumnos.
- Síntesis explicativa de la propuesta**
Este curso busca capacitar a sus participantes en la gestión de originales digitales para impresión en las áreas paradigmáticas del diseño Gráfico.
- Formato curricular:** Curso de extensión. Modalidad aula-taller
- Modalidad del curso:** Presencial
- Expectativas de logro**
Que el alumno pueda determinar la pertinencia de las aplicaciones gráficas en sus productos de diseño, gestionar la pre prensa, prensa y postprensa (flujo de trabajo digital).
- Contenidos**
- Conceptuales**
Conocer los sistemas de impresión, sus productos paradigmáticos y requerimientos de pre-prensa, prensa y postprensa en el flujo digital de trabajo.
Conocer las tintas de impresión y su operatoria en los softwares gráficos.
Reconocer los tipos de imágenes imprimibles, su correspondencia con los softwares y su edición para impresión.
Entender la separación de color y tramas digitales.
Operar con los formatos de documentos y comunicación entre ellos.
- Procedimentales**
Ser capaz de resolver originales para editorial, compaginación e imposición digital de pliegos.
Ser capaz de resolver originales para envases, envasadoras, materiales y relaciones con el producto.
Ser capaz de resolver originales para etiquetas, compaginación e imposición digital de pliegos.
- Actitudinales**
Promover una actitud responsable en la gestión de originales para impresión.
Generar una actitud de capacitación continua ante los cambios en las tecnologías digitales.
Asumir la responsabilidad de la gestión tecnológica.
- Metodología de trabajo**
Clases teórico-prácticas desarrolladas a través de trabajos de aplicación realizados en las computadoras. Explicaciones generales en el pizarrón o con apoyo del proyector digital.
Seguimiento particular de la labor de los alumnos.
- Recursos materiales necesarios para el dictado del curso**
Computadoras equipadas con software maquetadores, vectorizadores, de tratamiento tipográfico y gestores de documentos electrónicos.
Proyector digital, pantalla, pizarra, marcadores y borrador.
- Evaluación y acreditación:** Con evaluación. Acreditación: OCHENTA (80) % asistencia.

Resol. N° 82

[Firma]
PROF. MANUEL BRAJAK
DECANO

[Firma]
LIC. MARIA VICTORIA EEA. BERRY
SECRETARIA ACADEMICA

[Firma]
Téc. Dirección General Administrativa
LIC. MARCELA SANTOS



Material para el alumno

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

Bibliografía utilizada por el equipo docente en la elaboración del curso

Manual QuarkXPress. D. G Juan Carlos Saldaña Hernández. UNAM. ENEP. Campus Acatlan. México.

Revista GRACOL.

Libros de Adobe sobre producción.

Revistas de AGFA.

Técnicas de producción, Autor TAPSCOTT DIANE. Editorial ANAYA MULTIMEDIA.

Manual Adobe Photoshop. Adobe

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

Manual Adobe Illustrator. Adobe

Otras consideraciones de relevancia

Requisitos

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

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

Conocimientos básicos de los sistemas de impresión.

Conocimientos sobre reproducción del color y tintas de impresión.

RESOLUCIÓN Nº 82




Téc. Univ. MARIANA SANTOS
a/c. Dirección General Administrativa


LIC. MARIA VICTORIA LEAL GODDY
SECRETARIA ACADEMICA


Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO



ANEXO XI
PLATAFORMAS MULTIMEDIA Y ANIMACIÓN – NIVEL 1
(Diseño Multimedia)

- Destinatarios:** Alumnos de grado, egresados, docentes y público en general.
- Lugar de dictado:** Laboratorio de Informática Educativa, Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño. Ciudad Universitaria.
- Duración:** Se dictará en fecha a convenir con el coordinador y una vez logrado el cupo mínimo.
- Horas reloj acreditadas por el curso:** VEINTICUATRO (24).
- Identificación del equipo docente responsable:** Esp. Ariel AMADÍO
- Cupo de participantes:** Mínimo: DIEZ (10) – Máximo: VEINTE (20) alumnos.
- Síntesis explicativa de la propuesta**
Este curso busca capacitar a sus participantes en la producción de material multimedia animado e interactivo con Macromedia Flash en sus aspectos básicos, para la producción de plataformas para web o medios cerrados.
- Formato curricular:** Curso de extensión. Modalidad aula-taller
- Modalidad del curso:** Presencial
- Expectativas de logro**
Que el alumno incorpore la operatoria del programa para generar animación e interactividad básica
- Conceptuales**
Técnicas básicas y avanzadas en la producción de animación.
Técnicas básicas y avanzadas en la producción de Interactividad.
- Procedimentales**
Práctica y afianzamiento en el uso de una computadora
Introducción en el uso de una computadora personal para trabajar con componentes multimediales.
Adquisición de orden y método en el uso del equipamiento virtual y material.
Conocimiento de procedimientos necesarios para llevar cabo los trabajos prácticos propuestos.
- Actitudinales**
Apropiación de la tecnología digital básica disponible para expandir la tarea creativa.
Fomento de actitudes de interés y apertura ante los contenidos propuestos.
Adquisición de respeto y cuidado por el material virtual físico utilizados.
- Metodología de trabajo**
Clases teórico-prácticas desarrolladas a través de trabajos de aplicación realizados en las computadoras. Explicaciones generales en el pizarrón o con apoyo del proyector digital.
Seguimiento particular de la labor de los alumnos.
- Recursos materiales necesarios para el dictado del curso**
Computadoras equipadas con software Macromedia Studio Mx, o bien Mx 2004, proyector digital, pantalla, pizarra, marcadores y borrador.
- Evaluación y acreditación:** Sin evaluación. Acreditación: 80 % asistencia.
- Material para el alumno**
El alumno trabaja con material didáctico digital generado la empresa fabricante del software para su aprendizaje específico. Éste se encuentra citado en la bibliografía.
- Bibliografía utilizada por el equipo docente en la elaboración del curso**
Manuales oficiales de Macromedia
Sitio web oficial Macromedia
Información contenida en los comandos Ayuda de los programas.
- Otras consideraciones de relevancia**
- Requisitos**
- Experiencia en la navegación de Internet, gestión de correo etc.

Prof. CARLOS B.P.A. JAK
DECANO

Lic. MARIA VICTORIA LEAL GOTTIV
SECRETARIA ACADEMICA

Téc. Univ. NATALIANA SANTOS
Coordinadora Académica



Anexo XI – Hoja 2

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

Contenidos

Contenidos conceptuales y desarrollo de clases

- Clase 1:

Introducción a la tecnología multimedia. Enfoques del programa.

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

- Clase 2:

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

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

- Clase 3:

Técnicas de animación en flash. Animación cuadro por cuadro.

Conceptos de animación interpolada. Interpolación de movimiento: características. Interpolación de forma: características. Utilización de movie clips.

- Clase 4:

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

Fine tuning de animación: aceleración y desaceleración.

Segunda Parte: Interactividad

- Clase 5:

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

- 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 plataforma en películas independientes. Carga de películas con loadmovie.

Carga por niveles y por target.

- Clase 8:

Adición de sonido a la película flash. Tipos de sonido en flash.

Publicación de la película flash. Formatos de salida. Optimización de las películas. Creación de proyectores ejecutables.

RESOLUCIÓN Nº 82



Téc. Univ. MARIANA SANTOS
a/c. Dirección General Administrativa

Lic. MARIA VICTORIA LEAL GODOY
SECRETARIA ACADEMICA

Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO



ANEXO XII
PLATAFORMAS MULTIMEDIA, ANIMACIÓN, ACTION SCRIPT, PROGRAMAS
ANEXOS – NIVEL 2
(Diseño Multimedia)

Destinatarios: Alumnos de grado, egresados, docentes y público en general.
Lugar de dictado: Laboratorio de Informática Educativa (ex-Taller de Computación), Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño. Ciudad Universitaria.
Duración: Se dictará en fecha a convenir con el coordinador y una vez logrado el cupo mínimo.
Horas reloj acreditadas por el curso: VEINTICUATRO (24).
Identificación del equipo docente responsable: Esp. Ariel AMADÍO
Cupo de participantes: Mínimo: DIEZ (10) alumnos; Máximo: VEINTE (20) alumnos.
Síntesis explicativa de la propuesta
 Este curso busca capacitar a sus participantes en la producción de material multimedia animado e interactivo con Macromedia Flash en sus aspectos avanzados, programación en lenguaje Action Script, para la producción de plataformas de interactividad compleja.
Formato curricular: Curso de extensión. Modalidad aula-taller
Modalidad del curso: Presencial
Expectativas de logro
 Que el alumno incorpore habilidades en la programación en Action Script, como así también la operatoria de programas anexos que añaden funcionalidad a Flash.
Conceptuales
 Técnicas básicas y avanzadas en la producción de animación.
 Técnicas básicas y avanzadas en la producción de Interactividad.
 Integración de técnicas para la generación de sitios web con flash
Procedimentales
 Práctica y afianzamiento en el uso de una computadora
 Introducción en el uso de una computadora personal para trabajar con componentes multimediales.
 Adquisición de orden y método en el uso del equipamiento virtual y material.
 Conocimiento de procedimientos necesarios para llevar cabo los trabajos prácticos propuestos.
Actitudinales
 Apropiación de la tecnología digital básica disponible para expandir la tarea creativa.
 Fomento de actitudes de interés y apertura ante los contenidos propuestos.
 Adquisición de respeto y cuidado por el material virtual físico utilizados.
Metodología de trabajo
 Clases teórico-prácticas desarrolladas a través de trabajos de aplicación realizados en las computadoras. Explicaciones generales en el pizarrón o con apoyo del proyector digital.
 Seguimiento particular de la labor de los alumnos.
Recursos materiales necesarios para el dictado del curso
 Computadoras equipadas con software Macromedia Studio Mx, o bien Mx 2004, proyector digital, pantalla, pizarra, marcadores y borrador.
Evaluación y acreditación: Sin evaluación. Acreditación: 80 % asistencia.
Material para el alumno: El alumno trabaja con material didáctico digital generado la empresa fabricante del software para su aprendizaje específico. Éste se encuentra citado en la bibliografía.
Bibliografía utilizada por el equipo docente en la elaboración del curso
 Manuales oficiales de Macromedia
 Sitio web oficial Macromedia
 Sitio Web oficial de Adobe Inc.
 Información contenida en los comandos Ayuda de los programas.

Prof. CARLOS BELGRANO
 Dra. MARIA VICTORIA LERL GODOY
 SECRETARÍA ACADÉMICA
 Téc. Univ. MARCELA SANTOS
 Dir. General Administrativa



Otras consideraciones de relevancia

Requisitos

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

Contenidos

Contenidos conceptuales y desarrollo de clases

• Clase 1:

Creación de plataformas navegables para web: organización general de las películas. División de la plataforma en películas independientes.

Carga de películas con loadmovie. Carga por niveles. Integración de Flash en HTML Configuración del HTML para contener a la película flash (escalabilidad, fondo transparente. etc.)

• Clase 2:

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

• Clase 3:

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

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

• Clase 4:

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

• Clase 5:

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

• Clase 6:

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

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

• Clase 7:

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

• Clase 8:

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

RESOLUCIÓN Nº 82



Tec. Univ. MARIANA SANTOS
a/c. Dirección General Administrativa

Lic. MARIA VICTORIA LEAL GODOY
SECRETARIA ACADEMICA

Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO



ANEXO XIII
DISEÑO Y ADMINISTRACIÓN DE SITIOS WEB ESTÁTICOS – NIVEL 1
(Diseño Multimedia)

Destinatarios: Alumnos de grado, egresados, docentes y público en general.
Lugar de dictado: Laboratorio de Informática Educativa (ex-Taller de Computación), Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño. Ciudad Universitaria.
Duración: Se dictará en fecha a convenir con el coordinador y una vez logrado el cupo mínimo.
Horas reloj acreditadas por el curso: VEINTICUATRO (24).
Identificación del equipo docente responsable: Esp. Ariel AMADÍO
Cupo de participantes: Mínimo: DIEZ (10) – Máximo: VEINTE (20) alumnos.
Síntesis explicativa de la propuesta: Este curso busca capacitar a sus participantes en la gestión sitios web de contenido estático, en los aspectos de producción integral, testeo y publicación en Internet.
Formato curricular: Curso de extensión. Modalidad aula-taller
Modalidad del curso: Presencial
Expectativas de logro:
 Que el alumno incorpore la operatoria de los programas para maquetar sitios web HTML de información estática.
Conceptuales
 Técnicas básicas y avanzadas maquetación web.
 Técnicas básicas y avanzadas de publicación y gestión de sitios web.
Procedimentales
 Práctica y afianzamiento en el uso de una computadora
 Introducción en el uso de una computadora personal para trabajar con componentes multimediales.
 Adquisición de orden y método en el uso del equipamiento virtual y material.
 Conocimiento de procedimientos necesarios para llevar cabo los trabajos prácticos propuestos.
Actitudinales
 Apropiación de la tecnología digital básica disponible para expandir la tarea creativa.
 Fomento de actitudes de interés y apertura ante los contenidos propuestos.
 Adquisición de respeto y cuidado por el material virtual físico utilizados.
Metodología de trabajo:
 Clases teórico-prácticas desarrolladas a través de trabajos de aplicación realizados en las computadoras. Explicaciones generales en el pizarrón o con apoyo del proyector digital.
 Seguimiento particular de la labor de los alumnos.
Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:
 Computadoras equipadas con software Macromedia Studio Mx, o bien Mx 2004, proyector digital, pantalla, pizarra, marcadores y borrador.
Evaluación y acreditación: Sin evaluación. Acreditación: OCHENTA POR CIENTO (80 %) de asistencia.
Material para el alumno:
 El alumno trabaja con material didáctico digital generado la empresa fabricante del software para su aprendizaje específico. Éste se encuentra citado en la bibliografía.
Bibliografía utilizada por el equipo docente en la elaboración del curso:
 Manuales oficiales de Macromedia
 Material Oficial de Adobe Corporation
 Sitio web oficial Macromedia
 Información contenida en los comandos Ayuda de los programas.

Prof. Carlos Beltrán
DECANO

Maria Victoria Lina Bondy
SECRETARÍA ACADÉMICA

María Victoria Santos
Téc. Dir. de
e/c Dirección General Administrativa



Otras consideraciones de relevancia:

Requisitos

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

Contenidos

Contenidos conceptuales y desarrollo de clases

- Clase 1:

Generalidades de Internet. El código HTML. Dreamweaver: herramientas básicas.

- Clase 2:

Edición básica de HTML: propiedades de página. El árbol de navegación

Creación de sitio básico. Concepto de links.

- Clase 3:

Macromedia Fireworks: Imagen para la web. Formatos de imagen.

Proceso de producción de imagen: creación, optimización, exportación.

- Clase 4:

Creación de elementos de interfase con Fireworks. Conceptos de frames y framesets.

- Clase 5:

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

- Clase 6:

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

- Clase 7:

Diseño con tablas de layout. Construcción de grillas de trabajo.

Columnas de ancho fijo y variable.

- Clase 8:

Mecanismos de publicación y gestión de sitios.

RESOLUCIÓN Nº **82**



Téc. Univ. **MARIANA SANTOS**
a/c. Dirección General Administrativa

Lic. **MARIA VICTORIA LEAL GODOY**
SECRETARIA ACADEMICA

Prof. **CARLOS BRAJAK**
DECANO



ANEXO XIV
DISEÑO Y ADMINISTRACIÓN DE SITIOS WEB DINÁMICOS Y BASE DE DATOS – NIVEL 2
(Diseño Multimedia)

Destinatarios: Alumnos de grado, egresados, docentes y público en general.
Lugar de dictado: Laboratorio de Informática Educativa (ex-Taller de Computación), Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño. Ciudad Universitaria.
Duración: Se dictará en fecha a convenir con el coordinador y una vez logrado el cupo mínimo.
Horas reloj acreditadas por el curso: TREINTA (30)
Identificación del equipo docente responsable: Esp. Ariel AMADÍO
Cupo de participantes: Mínimo: DIEZ (10) – Máximo: VEINTE (20) alumnos.
Síntesis explicativa de la propuesta
 Este curso busca capacitar a sus participantes en la producción de material sitios web que emplean bases de datos, formularios, en lenguaje PHP.
Formato curricular: Curso de extensión.
Modalidad del curso: aula-taller. Presencial
Expectativas de logro
 Que el alumno incorpore la operatoria de los programas para maquetar aplicaciones web dinámicas con bases de datos MySQL y páginas en formato PHP de información dinámica.
Conceptuales
 Técnicas básicas y avanzadas de gestión de bases de datos.
 Técnicas básicas y avanzadas maquetación web.
 Técnicas básicas y avanzadas de publicación y gestión de sitios web.
Procedimentales
 Práctica y afianzamiento en el uso de una computadora
 Introducción en el uso de una computadora personal para trabajar con componentes multimediales.
 Adquisición de orden y método en el uso del equipamiento virtual y material.
 Conocimiento de procedimientos necesarios para llevar cabo los trabajos prácticos propuestos.
Actitudinales
 Apropiación de la tecnología digital básica disponible para expandir la tarea creativa.
 Fomento de actitudes de interés y apertura ante los contenidos propuestos.
 Adquisición de respeto y cuidado por el material virtual físico utilizados.
Metodología de trabajo
 Clases teórico-prácticas desarrolladas a través de trabajos de aplicación realizados en las computadoras. Explicaciones generales en el pizarrón o con apoyo del proyector digital.
 Seguimiento particular de la labor de los alumnos.
Recursos materiales necesarios para el dictado del curso
 Computadoras equipadas con software Macromedia Studio Mx, o bien Mx 2004, proyector digital, pantalla, pizarra, marcadores y borrador.
Evaluación y acreditación: Sin evaluación. Acreditación: OCHENTA (80) % asistencia.
Material para el alumno:
 El alumno trabaja con material didáctico digital generado 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 oficiales de Macromedia
 Material Oficial de Adobe Corporation
 Sitio web oficial Macromedia
 Información contenida en los comandos Ayuda de los programas.

Prof. CARLOS BELGRANO
DECANO

Lic. MARIA VICTORIA LEAL EDROY
SECRETARIA ACADÉMICA

Téc. LARRY MARIANA SANTOS
a/c. Dirección General Administrativa



Otras consideraciones de relevancia

Requisitos

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

Contenidos

Contenidos conceptuales y desarrollo de clases

- Clase 1:
Generalidades de Internet y el rol de los sitios dinámicos. Descripción del flujo de funcionamiento en sitios dinámicos: el rol central de la base de datos. Configuraciones necesarias de servidor. Introducción a las bases de datos: tablas, campos y registros. Las bases de datos MySQL: sus características. PHP MyAdmin como gestor de bases de datos.
- Clase 2:
Construcción de bases de datos MySQL. Funcionamiento del programa. Operatoria de bases de datos: habilitación de usuarios y creación. Construcción de tablas con PHP MyAdmin. Data entry.
- Clase 3:
Introducción al formato PHP con Dreamweaver. La configuración básica de un sitio dinámico: la importancia del servidor de testeo. La conectividad a la base de datos. La extracción de un recordset. Uso del texto dinámico. El testeo.
- Clase 4:
Páginas PHP que exploran bases de datos: construcción de tablas dinámicas que muestran datos.
- Clase 5:
Páginas PHP que exploran bases de datos: construcción de sistema de páginas maestro-detalle. Transferencia de parámetros URL.
- Clase 6:
Páginas PHP que envían datos a bases de datos: armado de formularios para inserción de datos.
- Clase 7:
Páginas PHP que exploran bases de datos: construcción de buscador simple.
- Clase 8:
Páginas PHP que envían datos a bases de datos: mecanismos de actualización y bajas de datos.
- Clase 9:
Páginas PHP que exploran bases de datos: Sistema de login de usuarios. Protección contra accesos no autorizados.
- Clase 10:
Planificación de una aplicación tipo con zonas de información estática y dinámica.

RESOLUCIÓN Nº 82

Téc. Univ. MARIANA SANTOS
a/c. Dirección General Administrativa

Lic. MARIA VICTORIA LEAL SODDY
SECRETARIA ACADEMICA

Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO



ANEXO XV
HERRAMIENTAS DIGITALES EN LAS NUEVAS FORMAS DE COMUNICACIÓN
(Capacitación docente y egresados - Modalidad virtual)

Destinatarios: Docentes de la Facultad de Artes y Diseño y de la Universidad Nacional de Cuyo. Egresados

Lugar de dictado: Se cursa a distancia en el Campus Virtual de la Universidad Nacional de Cuyo. Se dictarán dos presenciales en el Laboratorio Digital Educativo (ex-Taller de Computación), 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.

Identificación del equipo docente responsable: Mgter. María Cristina PORTALUPI. Tutor Ariel AMADIO

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 y el espacio en el que sucede una comunicación impresa, atendiendo a las leyes de legibilidad y compaginación en función de generar un recorrido de sentido.
- Comprender y utilizar tipografía, imagen, color y animación en una presentación en 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 las condiciones de producción e interpretación de las nuevas tecnologías y de los nuevos paradigmas de la comunicación.

Contenidos:

Conceptuales

1- La Comunicación Visual.

La letra. Tipografía.

La compaginación estructura física de la página.

Jerarquías y sentido.

2- La pantalla y el relato.

Interactividad y narrativa.

Principios de una aplicación multimedia.

Estructura de la pantalla. Consideraciones tipográficas y colorimétricas.

Procedimentales

Introducción a la comunicación impresa.

Comprensión de los paradigmas comunicativos actuales.

Comprensión de la letra y su valor semántico y comunicacional en los diferentes espacios y temporalidades en la que sucede.

Comprensión de la pantalla, el relato y sus estructuras.

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.

Resol. N° 82

Prof. MANUEL BELGRANO

Lic. MARIA VICTORIA LUNA BRINDY
SECRETARÍA ACADÉMICA

Téc. Unif. ANTONIA SANTOS
Dir. Dirección 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.

50% de asistencia a las presenciales.

Material para el alumno

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

Bibliografía utilizada por el equipo docente en la elaboración del curso

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. Pag. 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 de Internet.

RESOLUCIÓN N° 82



Téc. Univ. MARIANA SANTOS
a/c. Dirección General Administrativa

Lic. MARIA VICTORIA LEAL GODOY
SECRETARIA ACADEMICA

Prof. CARLOS BRAJAK
DEGANO



ANEXO XVI
GESTIÓN Y PRODUCCIÓN GRÁFICA
(Capacitación docente y egresados – Modalidad virtual)

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

Lugar de dictado: Laboratorio de Informática Educativa (exTaller de Computación), Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño. Ciudad Universitaria.

Duración: Horas reloj acreditadas por el curso: VEINTICUATRO (24)

Identificación del equipo docente 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 sus participantes en la gestión de originales digitales para impresión en las áreas paradigmáticas del diseño Gráfico.

Formato curricular: Curso de extensión. Modalidad virtual con presenciales a determinar.

Modalidad del curso: B- learning

Expectativas de logro

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

Contenidos

Conceptuales

Conocer los sistemas de impresión, sus productos paradigmáticos y requerimientos de pre-prensa, prensa y postprensa en el flujo digital de trabajo.

Conocer las tintas de impresión y su operatoria en los softwares gráficos.

Reconocer los tipos de imágenes imprimibles, su correspondencia con los softwares y su edición para impresión.

Entender la separación de color y tramas digitales.

Operar con los formatos de documentos y comunicación entre ellos.

Procedimentales

Ser capaz de resolver originales para editorial, compaginación e imposición digital de pliegos.

Ser capaz de resolver originales para envases, envasadoras, materiales y relaciones con el producto.

Ser capaz de resolver originales para etiquetas, compaginación e imposición digital de pliegos.

Actitudinales

Promover una actitud responsable en la gestión de originales para impresión.

Generar una actitud de capacitación continua ante los cambios en las tecnologías digitales.

Asumir la responsabilidad de la gestión tecnológica.

Metodología de trabajo

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

Seguimiento particular de la labor de los alumnos.

Recursos materiales necesarios para el dictado del curso

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

Proyector digital, pantalla, pizarra, marcadores y borrador.

Evaluación y acreditación: Con evaluación. Acreditación: OCHENTA POR CIENTO (80%) de 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.

Prof. CARLOS BRAJAY DE ANG
Téc. Unif. MARIANA SANTOS
e/c. Dirección General Administrativa



Bibliografía utilizada por el equipo docente en la elaboración del curso

Manual QuarkXPress. D. G Juan Carlos Saldaña Hernández. UNAM. ENEP. Campus Acatlan. México.

Revista GRACOL.

Libros de Adobe sobre producción.

Revistas de AGFA.

Técnicas de producción, Autor TAPSCOTT DIANE. Editorial ANAYA MULTIMEDIA.

Manual Adobe Photoshop. Adobe

<http://www.gusgsm.com/html/pics02.html>. Artículo sobre gestión del color.

Manual Adobe Illustrator. Adobe

Otras consideraciones de relevancia

Requisitos

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

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

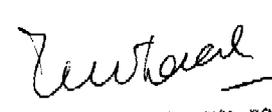
Conocimientos básicos de los sistemas de impresión.

Conocimientos sobre reproducción del color y tintas de impresión.

RESOLUCIÓN Nº **82**




Téc. Univ. MARIANA SANTOS
a/c: Dirección General Administrativa


Lta. MARIA VICTORIA LEAL GODOY
SECRETARIA ACADEMICA


Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO



ANEXO XVII
ANIMACIÓN DIGITAL ARTÍSTICA 2D
(Nuevos cursos)

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

Identificación del equipo docente responsable: Lic. María Beatriz PERLBACH

Cupo de participantes: Mínimo: CUATRO (4) – Máximo: DOS (2) alumnos por computadora.

Síntesis explicativa de la propuesta:

Capacitar en nociones básicas para realizar animación bidimensional en un entorno digital, con un programa que prioriza la calidad artística de las herramientas.

Formato curricular: Curso de extensión. Modalidad aula - taller

Modalidad del curso: Presencial

Expectativas de logro

Introducir en la creación de animaciones sencillas.

Descubrir diferentes elementos que intervienen en la animación bidimensional.

Conocer algunas técnicas de animación 2D.

Explorar herramientas que imitan, en el entorno digital, aspectos de técnicas artísticas tradicionales.

Contenidos:

Conceptuales

Conceptos básicos sobre animación. Hardware y software. Áreas de trabajo y herramientas básicas. Técnicas de dibujo y pintura. Distintas técnicas de animación: stop motion, animación con trazos, rotoscopio, morphing, etc. Creación de fondos. Capas. Efectos. Guardar y exportar animaciones.

Procedimentales

Práctica y afianzamiento en el uso de una computadora personal para trabajar con imágenes.

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

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

Actitudinales

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

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

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

Metodología de trabajo

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

Recursos materiales necesarios para el dictado del curso

Computadoras personales, proyector digital, pantalla, escáner, tableta gráfica, pizarrón, marcadores y borrador.

Evaluación y acreditación: OCHENTA (80) % de asistencia. Realización de los trabajos prácticos propuestos.

Material para el alumno:

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

Bibliografía utilizada por el equipo docente en la elaboración del curso

Adoibe Alter Effects CS5. Curso complete en un libro. Adobe System Incorporated. 2010. Edición española, Anaya Multimedia 2011. 352 p.

Prof. CARLOS BELGRANO
Lic. MARIA VICTORIA LEM. GODOY
SECRETARIA ACADEMICA
Téc. Univ. MANUEL SANTOS
s/o. Dirección General Administrativa



Anexo XVII – Hoja 2

- Adobe Illustrator CS5 Classroom in a Book. Adobe Systems. Incorporated. U.S.A. 2010. 529 p.
- Adobe Photoshop 5.0. Curso completo en un libro. Prentice Hall, México 1999. 446 p.
- Adobe Photoshop 7.0. Classroom in a Book. Adobe System Incorporated. U.S.A. 2002
- Adobe Photoshop CS Classroom in a Book. Adobe System Incorporated U.S.A. 2004. 690 p.
- Adobe Photoshop CS3 Classroom in a Book. Adobe Press. Adobe System Incorporated U.S.A. 2007. 496 p.
- Adobe Photoshop CS5 Classroom in a Book. Adobe Press. Adobe System Incorporated U.S.A. 2010. 389 p.
- Corel Painter 12, Getting Started Guide Corel Corporation. 2011. 136 p.
- Corel Painter 12, User Guide. Corel Corporation. 2011. 833 p.
- Reese, Stephanie. "Corel Painter X Curriculum". Corel Corporation. 2007.
- Ryan, Joyce. "Corel Painter XI, Academic Courseware". Corel Corporation. 2004.
- Uso de Adobe After Effects CS5 & CS5.5. Adobe Systems Incorporated. 2011. 800 p.
- Uso de Adobe Illustrator CS5. Adobe Systems. Incorporated. 2010. 529 p.
- Uso de Adobe Photoshop CS5. Adobe Systems Incorporated. 2010.
- Uso de Adobe Premiere Pro CS5 & CS5.5. Adobe Systems Incorporated. 2011. 486 p.

Otras consideraciones de relevancia

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

RESOLUCIÓN Nº 82



Téc. Univ. *Mariana Santos*
a/c. Dirección General Administrativa

Maria Victoria Leal Godoy
Lic. MARIA VICTORIA LEAL GODOY
SECRETARIA ACADEMICA

Carlos Brajak Begano
Prof. CARLOS BRAJAK
BEGANO



ANEXO XVIII
DIBUJO DE ENVASES EN 2D Y 3D PARA PRESENTACION
(Nuevos cursos)

Destinatarios: Alumnos de grado, egresados, docentes y público en general.
Lugar de dictado: Laboratorio de Informática Educativa (ex-Taller de Computación), Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño. Ciudad Universitaria.
Duración: Se dictará en fecha a convenir con el coordinador y una vez logrado el cupo mínimo. Horas reloj acreditadas por el curso: VEINTE (20)
Identificación del equipo docente responsable: Profesor: **Ciro Omar ORTIZ**
Cupo de participantes: Mínimo: SEIS (6) – Máximo: UN (1) 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 y 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 fotorealismo a partir de un Volumen.
Formato curricular: Curso de extensión. Modalidad aula-taller
Modalidad del curso: Presencial
Expectativas de logro
 Introducir al alumno en las características propias del trabajo en el entorno del Diseño de Productos en especial la presentación de envase 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 mas rápida y mejorar la presentación de los mismo según lo requiera el proyectista y en especial toda la información técnica necesaria para se aprobación y desarrollo.
 Aplicar los contenidos en trabajos prácticos propuestos.
Contenidos:
Conceptuales
 Introducción al dibujo por computadora. Reconocimiento del área de trabajo. Herramientas de selección.
 Capas. Bloques. Impresión a Escala.
 Generación de volúmenes y productos en 3 Dimensiones.
 Obtención de una imagen pixelar a partir de una representación vectorial (Render o Foto realismo).
 Procedí mentales.
 Práctica y afianzamiento en el uso de una computadora.
 Introducción en el uso de una computadora personal para trabajar con imágenes.
 Adquisición de orden y método en el uso del equipamiento virtual y material.
 Conocimiento de procedimientos necesarios para llevar cabo los trabajos prácticos propuestos.
Actitudinales
 Apropiación de la tecnología digital para el sistema de representación en 2D y 3D.
 Fomentar el interés y la apertura en la aplicación de estas nuevas tecnologías en el Arte y el Diseño.
 Adquisición de respeto y cuidado por el material virtual físico utilizados.
Metodología de trabajo
 Clases teórico-prácticas a partir de trabajos o ejemplos 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 traves de los trabajos prácticos que se desarrollaran en el curso.

Prof. CARLOS BELGRANO

Mrs. MARIA VICTORIA LERL. GODOY
SECRETARIA ACADEMICA

Téc. Unif. MARIANA SANTOS
D/o. Dirección General Administrativa



Anexo XVIII – Hoja 2

Recursos materiales necesarios para el dictado del curso

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

Evaluación y acreditación: Sin evaluación. Acreditación: OCHENTA POR CIENTO (80 %) asistencia.

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

Bibliografía utilizada por el equipo docente en la elaboración del curso

Manuales originales de los programas.

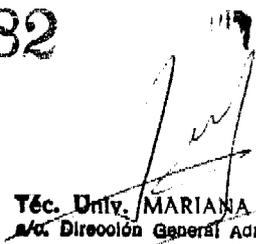
- Rhino 0 .Guía del usuario
- Autocad 2004. Guía del usuario.
- Libros de Autocad.

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.

RESOLUCIÓN Nº 82


Téc. Univ. MARIANA SANTOS
A/c. Dirección General Administrativa


Lic. MARIA VICTORIA LEAL GODOY
SECRETARIA ACADEMICA


Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO



ANEXO XIX
Presentaciones Docentes (PPT Prezi)
(Nuevos cursos)

Destinatarios: Egresados, docentes y público en general.

Lugar de dictado: Campus Virtual

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

Horas reloj acreditadas por el curso: TREINTA (30).

Identificación del equipo docente responsable: Mgter. María Cristina PORTALUPI

Cupo de participantes: Máximo VEINTICINCO (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 virtual

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

Guión y la estructura de la presentación.

Diseño de la partición de la pantalla y los elementos visuales que conformen un sistema.

Elaboración de pantallas, su secuencia y tiempos.

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.

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

Evaluación y acreditación: Trabajo final. Acreditación: OCHENTA POR CIENTO (80%) asistencia.

Material para el alumno

Apuntes del curso.

Animaciones del uso del soft.

Manuel Belgrano
D. CARLOS BRUNO
DECANO

Victoria
Lic. MARIA VICTORIA LEA GONZALEZ
SECRETARIA ACADEMICA

Mariana Santos
Téc. Dir. Dir. Mariana Santos
j/c. Dirección General Administrativa



Link a sitios de interés.

Foros de consulta.

Bibliografía utilizada por el equipo docente en la elaboración del curso

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

Gerardo Kloss Fernández del Castillo. Algunas obviedades y herejías sobre legibilidad. *Publicado en la Revista tipo #04 18-Otras consideraciones de relevancia*

West, Suzanne, *Cuestión de estilo: los enfoques tradicional y moderno en maquetación y tipografía*. Madrid: ACK, 1991.

Gérard Blanchard, *La Letra*, Ediciones CEAC, Barcelona 1990.

Antonio e Ivana Tubaro, *Tipografía. Estudio e investigación*. Buenos Aires. Universidad de Palermo. Librería Técnica CP67. 1994

Janet Murray: *"Hamlet in the Holodeck"*. Editorial Paidós, Barcelona, Buenos Aires, México. 1998

Michel Chion: *"La audiovisión"*. Paidós Comunicación.

Kristof, R., Satrán, A.: *"Diseño interactivo"*. Anaya Multimedia, Barcelona, 1998.

Orihuela-Santos: *"Introducción al Diseño Digital"*. Anaya multimedia, Barcelona, 1999

RESOLUCIÓN Nº 82



Téc. Univ. MARTANA SANTOS
a/c. Dirección General Administrativa

Lic. ANIBAL ESTEBAN LÓPEZ GODOY
a/c. Dirección General Administrativa

Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO