



MENDOZA, 29 MAY 2014

VISTO:

El expediente CUDAP-FAD: 5060/14 en el que se solicita la aprobación de los cursos que se dictarán durante el presente año en el Laboratorio Digital Educativo, los que estarán a cargo de los profesores María Cristina PORTALUPI, María Beatriz PERLBACH, Ciro Omar ORTIZ y Axel Emiliano RODRÍGUEZ.

CONSIDERANDO:

Que, el programa se divide en cinco áreas: *Arte Digital; Producción Gráfica; 3D y renderización; Multimedia y Capacitación a Distancia para docentes*, en función de atender las necesidades de actualización tecnológica de las diferentes carreras de esta Unidad Académica.

Que para el Ciclo Lectivo 2014 se propone una serie de cursos de capacitación para docentes y egresados, con modalidad presencial en el Laboratorio Digital Educativo.

Que, además, se propone para el presente año lectivo una serie de cursos de capacitación para docentes y egresados en formato semipresencial (e-learning) en: *Presentaciones docentes, Comunicación Visual en el Campus de la UNCuyo, Maquetación digital para materiales web*.

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

Que la inscripción implica compromiso de asistencia y cursado y el incumplimiento, la inhabilitación para la postulación a otro curso en el presente Ciclo Lectivo.

La opinión favorable de la Secretaría Académica.

Por ello y atento a lo aconsejado por la Comisión de Enseñanza y lo dispuesto por este Cuerpo en sesión del día 8 de mayo de 2014,

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

ARTÍCULO 1º.- Autorizar el dictado de los cursos del Laboratorio Digital Educativo durante el año 2014, que estarán a cargo de los profesores María Cristina PORTALUPI, María Beatriz PERLBACH, Ciro Omar ORTIZ y Axel Emiliano RODRÍGUEZ, según el detalle que consta en los Anexos I a XVI de la presente resolución.

ARTÍCULO 2º.- Establecer que los alumnos que se inscriban en algún curso y no asistan al mismo no podrán participar en otro curso durante el presente Ciclo Lectivo.

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

RESOLUCIÓN Nº

47

F. A.
EM/em.
0

Téc. Univ. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA

Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET
SECRETARIO ACADEMICO

Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO

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

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

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

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

Profesor responsable: Profesor: María Beatriz PERLBACH

Cupo de participantes: mínimo un alumno por computadora DIECISÉIS (16) y máximo dos alumnos por computadora TREINTA Y DOS (32). Los alumnos que se inscriban o inicien el cursado y abandonen sin mediar una justificación razonable, perderán su derecho a tomar otra capacitación del Laboratorio Digital durante el resto del ciclo lectivo.

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

Formato curricular: Curso extracurricular. Modalidad aula-taller.

Objetivos:

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

Contenidos:

Introducción a la gráfica por computadora. Recorrido por el área de trabajo. Herramientas de selección. Capas. Pintura y edición. Color. Máscaras y canales. Retoque fotográfico. Técnicas avanzadas con capas.

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 personalizado de la labor de los alumnos.

Evaluación y acreditación:

OCHENTA (80) % de asistencia.

Evaluación de proceso: aprobación de trabajos prácticos.

Evaluación final: integración de contenidos en un trabajo creativo.

Bibliografía:

Adobe Photoshop CS Classroom in a Book. 2004 Adobe System Incorporated U.S.A. 690 p.

Adobe Photoshop CS3 Classroom in a Book. Adobe Press. 2007 Adobe System Incorporated U.S.A. 496 p.

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

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

Uso de Adobe Photoshop CS5. Adobe Systems Incorporated. 2010. 676 p.

Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO

Prof. ARTURO EDUARDO TASCHELI
SECRETARIO ACADÉMICO

Ttes. Univ. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA



Adobe Photoshop, Ayuda y tutoriales online:

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

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

Otras consideraciones de relevancia:

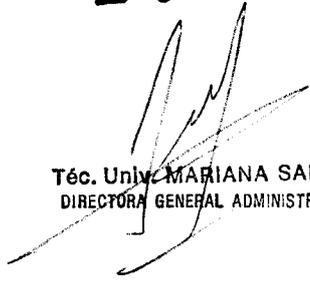
Por tratarse de un curso de nivel inicial no requiere conocimientos previos.

Gratuito para estudiantes de la Facultad de Artes y Diseño.

Con costo para egresados, docentes y público en general.

RESOLUCIÓN Nº **47**

F. A.


Téc. Univ. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA


Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET
SECRETARIO ACADEMICO


Prof. CARLOS BRAJAK
DEGANO



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

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

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

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

Profesor responsable: Profesor: María Beatriz PERLBACH

Cupo de participantes: mínimo un alumno por computadora DIECISÉIS (16) y máximo dos alumnos por computadora TREINTA Y DOS (32). Los alumnos que se inscriban o inicien el cursado y abandonen sin mediar una justificación razonable, perderán su derecho a tomar otra capacitación del Laboratorio Digital durante el resto del ciclo lectivo.

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

Formato curricular: Curso extracurricular. Modalidad aula-taller.

Objetivos:

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

Contenidos:

Técnicas básicas con la herramienta Pluma. Nociones básicas sobre imágenes para la web. Animación. Técnicas avanzadas con capas. Composición avanzada. Máscaras vectoriales, trazados y formas. Creación de efectos especiales.

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 personalizado de la labor de los alumnos.

Evaluación y acreditación:

OCHENTA (80) % de asistencia.

Evaluación de proceso: aprobación de trabajos prácticos.

Evaluación final: integración de contenidos en un trabajo creativo.

Bibliografía:

Adobe Photoshop CS Classroom in a Book. 2004 Adobe System Incorporated U.S.A. 690 p.

Adobe Photoshop CS3 Classroom in a Book. Adobe Press. 2007 Adobe System Incorporated U.S.A. 496 p.

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

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

Uso de Adobe Photoshop CS5. Adobe Systems Incorporated. 2010. 676 p.

Resol. N° 47

Prof. CARLOS BRAJAK
DEGANO

Prof. ARTURO ENRIQUE TESCHERET
SECRETARIO ACADÉMICO

Téc. Univ. MARTANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA



Adobe Photoshop, Ayuda y tutoriales online:

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

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

Otras consideraciones de relevancia:

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

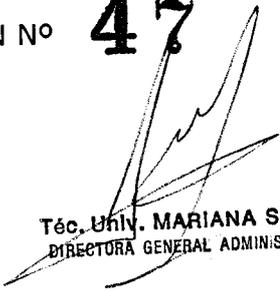
Gratuito para estudiantes de la Facultad de Artes y Diseño.

Con costo para egresados, docentes y público en general.

RESOLUCIÓN Nº

47

F. A.


Téc. Univ. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA


Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET
SECRETARIO ACADEMICO


Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO

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

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

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

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

Profesor responsable: Profesor: María Beatriz PERLBACH

Cupo de participantes: mínimo un alumno por computadora DIECISÉIS (16) y máximo dos alumnos por computadora TREINTA Y DOS (32). Los alumnos que se inscriban o inicien el cursado y abandonen sin mediar una justificación razonable, perderán su derecho a tomar otra capacitación del Laboratorio Digital durante el resto del ciclo lectivo.

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

Formato curricular: Curso extracurricular. Modalidad aula-taller.

Objetivos:

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

Contenidos:

Introducción a la gráfica por computadora. Recorrido por el Área de trabajo. Selecciones básicas. Creación de formas básicas. Dibujo con la herramienta Pluma. Pintura. Aplicación de Transparencia y Modos de Fusión. Trabajo con Capas. Transformación de Objetos.

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 personalizado de la labor de los alumnos.

Evaluación y acreditación:

OCHENTA (80) % de asistencia.

Evaluación de proceso: aprobación de trabajos prácticos.

Evaluación final: integración de contenidos en un trabajo creativo.

Bibliografía:

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

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

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

Adobe Illustrator, Ayuda y tutoriales online:

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

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

Otras consideraciones de relevancia:

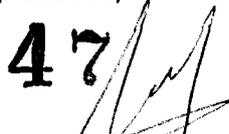
Por tratarse de un curso de nivel inicial no requiere conocimientos previos.

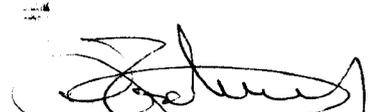
Gratuito para estudiantes de la Facultad de Artes y Diseño.

Con costo para egresados, docentes y público en general.

RESOLUCIÓN Nº **47**




Téa. Only. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA


Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET
SECRETARIO ACADEMICO


Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO

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

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

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

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

Profesor responsable: Profesor: María Beatriz PERLBACH

Cupo de participantes: mínimo un alumno por computadora DIECISÉIS (16) y máximo dos alumnos por computadora TREINTA Y DOS (32). Los alumnos que se inscriban o inicien el cursado y abandonen sin mediar una justificación razonable, perderán su derecho a tomar otra capacitación del Laboratorio Digital durante el resto del ciclo lectivo.

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

Formato curricular: Curso extracurricular. Modalidad aula-taller.

Objetivos:

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

Contenidos:

Ubicación y orden de objetos. Aplicación de atributos de apariencia, estilos y efectos. Trabajo con Tipografía. Combinación de Formas y Colores. Uso de Símbolos. Trabajo con pinceles y garabatos. Creación de efectos de aerógrafo.

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 personalizado de la labor de los alumnos.

Evaluación y acreditación:

OCHENTA (80) % de asistencia.

Evaluación de proceso: aprobación de trabajos prácticos.

Evaluación final: integración de contenidos en un trabajo creativo.

Bibliografía:

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

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

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

Adobe Illustrator, Ayuda y tutoriales online:

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

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

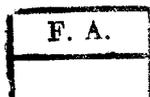
Otras consideraciones de relevancia:

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

Gratuito para estudiantes de la Facultad de Artes y Diseño.

Con costo para egresados, docentes y público en general.

RESOLUCIÓN N° 47



Téc. UNIV. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA

Prof. ARTURO EDUARDO TEBCHERET
SECRETARIO ACADEMICO

Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO



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

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

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

Profesor responsable: Profesor: María Beatriz PERLBACH

Cupo de participantes: mínimo un alumno por computadora DIECISÉIS (16) y máximo dos alumnos por computadora TREINTA Y DOS (32). Los alumnos que se inscriban o inicien el cursado y abandonen sin mediar una justificación razonable, perderán su derecho a tomar otra capacitación del Laboratorio Digital durante el resto del ciclo lectivo.

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

Formato curricular: Curso extracurricular. Modalidad aula-taller.

Objetivos:

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

Contenidos:

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

Metodología de trabajo:

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

Evaluación y acreditación:

OCHENTA (80) % de asistencia.

Evaluación de proceso: aprobación de trabajos prácticos.

Evaluación final: integración de contenidos en un trabajo creativo.

Bibliografía:

- Adobe Illustrator CS Classroom in a Book. Adobe Systems. Incorporated. U.S.A. 2004. 403 p.
- Adobe Illustrator CS5. Curso completo en un libro. Adobe System Incorporated. 2010. Edición española, Anaya Multimedia 2011.
- Adobe Photoshop CS Classroom in a Book. 2004 Adobe System Incorporated U.S.A. 690 p.
- Adobe Photoshop CS3 Classroom in a Book. Adobe Press. 2007 Adobe System Incorporated U.S.A. 496 p.
- Adobe Photoshop CS5 Classroom in a Book. Adobe Press. 2010 Adobe System Incorporated U.S.A. 389 p.

Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO

Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO

Prof. DOLY MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA



Anexo V – Hoja 2

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

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

Uso de Adobe Photoshop CS5. Adobe Systems Incorporated. 2010. 676 p.

Adobe Illustrator, Ayuda y tutoriales online:

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

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

Adobe Photoshop, Ayuda y tutoriales online:

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

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

Otras consideraciones de relevancia:

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

Gratuito para estudiantes de la Facultad de Artes y Diseño.

Con costo para egresados, docentes y público en general.

RESOLUCIÓN Nº

47

F. A.

Téc. Univ. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA

Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET
SECRETARIO ACADEMICO

Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO

ANEXO VI
ANIMACIÓN DIGITAL ARTÍSTICA 2D
(Artes, Escenografía, Cerámica y Diseño)

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

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

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

Profesor responsable: Profesor: María Beatriz PERLBACH

Cupo de participantes: mínimo un alumno por computadora DIECISÉIS (16) y máximo dos alumnos por computadora TREINTA Y DOS (32). Los alumnos que se inscriban o inicien el cursado y abandonen sin mediar una justificación razonable, perderán su derecho a tomar otra capacitación del Laboratorio Digital durante el resto del ciclo lectivo.

Síntesis explicativa de la propuesta: Capacitar en nociones básicas para realizar animación bidimensional en un entorno digital, con distintas clases de software.

Formato curricular: Curso extracurricular. Modalidad aula-taller.

Objetivos:

- 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.
- Transferir los aprendizajes a creaciones personales.

Contenidos:

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. Guardado y exportación de animaciones.

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 personalizado de la labor de los alumnos.

Evaluación y acreditación:

OCHENTA (80) % de asistencia.

Evaluación de proceso: aprobación de trabajos prácticos.

Evaluación final: integración de contenidos en un trabajo creativo.

Bibliografía:

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

Adobe Illustrator CS5 Classroom in a Book. Adobe Systems Incorporated U.S.A. 2010. 529 p.

Adobe Photoshop CS Classroom in a Book. Adobe System Incorporated U.S.A. 2004. 690 p.

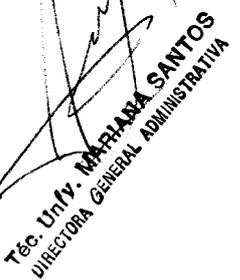
Adobe Photoshop CS3 Classroom in a Book. Adobe Press. Adobe System Incorporated U.S.A. 2007. 496 p.

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

Material teórico contenido en el comando Ayuda del software libre eventualmente utilizado.


Prof. CARLOS BRAJAK
DEGANO


Prof. ARTURO EDUARDO FACHETTI
SECRETARIO ACADEMICO


Téc. Unfy. MARIELA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA



Anexo VI – Hoja 2

Patmore, Chris. Curso completo de animación, los principios, prácticas y técnicas de una animación exitosa. Editorial Acanto S.A. Barcelona. 2004. 160 p.
 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.
 Gratuito para estudiantes de la Facultad de Artes y Diseño.
 Con costo para egresados, docentes y público en general.

RESOLUCIÓN Nº

47

F. A.

Téc. Unif. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA

Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET
SECRETARIO ACADEMICO

Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO

ANEXO VII
RECURSOS DIGITALES PARA ARTES VISUALES
(Artes, Escenografía, Cerámica y Diseño)

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

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

Duración: NUEVE (9) horas presenciales, divididas en TRES (3) encuentros de TRES (3) horas cada uno.

Profesor responsable: Prof. y Lic. María Beatriz PERLBACH

Síntesis explicativa de la propuesta: conocer y utilizar distintos recursos web existentes para el trabajo disciplinar en el área de la imagen digital artística.

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

Modalidad: Presencial

Objetivos:

- Conocer distintos recursos web interactivos disponibles para el trabajo con imágenes digitales en artes.
- Abrirse a otras lógicas de interacción creativas, lúdicas, aleatorias.
- Crear, editar, jugar, probar, producir y postproducir imágenes digitales.
- Usar, comparar y evaluar diversas aplicaciones offline y online para el trabajo creativo con imágenes.
- Transferir los aprendizajes a creaciones personales.
- Seleccionar las mejores piezas producidas e integrarlas en un objeto multimedia.

Contenidos:

Introducción al flujo de trabajo con imágenes digitales.

Uso de diversas aplicaciones para gráfica digital offline y online. Recorrido por sus herramientas básicas. Interpretación de su lógica de trabajo. Experimentación de sus recursos y posibilidades creativas. Producción de un portfolio de resultados creativos.

Evaluación, comparación y selección de resultados. Integración del material obtenido en una pieza multimedia.

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 personalizado de la labor de los alumnos.

Evaluación y acreditación:

Asistencia y realización de las actividades propuestas.

Bibliografía y cibergrafía:

Manuales originales de los programas informáticos utilizados.

Información contenida en el comando Ayuda de las aplicaciones utilizadas.

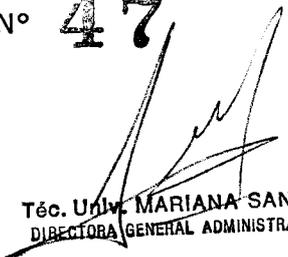
Tutoriales interactivos incluidos en el software y en Internet.

Otras consideraciones de relevancia: Conocimientos previos: uso básico de sistema operativo, gestión de archivos y navegación web.

RESOLUCIÓN N°

47

F. A.


Téc. Univ. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA


Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET
SECRETARIO ACADEMICO


Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO

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

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

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

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

Profesor/es responsable/es: D.I. Ciro Omar ORTIZ

Cupo de participantes: Mínimo SEIS (6) alumnos; Máximo DIECISÉIS (16) alumnos; un alumno por computadora. Por estar destinado a principiantes y alumnos avanzados se prioriza la experiencia háptica.

Síntesis explicativa de la propuesta: Este curso está destinado a introducir y capacitar, o actualizar a quienes estén interesados acerca de la creación o 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; presencial.

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

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

Aplicar los contenidos en trabajos prácticos propuestos.

Contenidos: Introducción al dibujo por computadora. Reconocimiento del área de trabajo. Herramientas de selección. Capas. Bloques. Impresión a Escala Generación de volúmenes y productos en 3 Dimensiones. Obtención de una imagen pixelar a partir de una representación vectorial (Render o Foto realismo).

Metodología de trabajo: Clases teórico-prácticas a partir de trabajos o ejemplos propuesto por el docente o el alumno que puedan ser realizados en la computadora. Explicaciones generales en el pizarrón o con apoyo del proyector digital. Seguimiento del alumno a traves de los trabajos prácticos que se desarrollaran en el curso.

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

Bibliografía:

Manuales originales de los programas.

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

Tutoriales interactivos incluidos en los softwares.

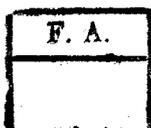
Información contenida en los comandos Ayuda de los programas.

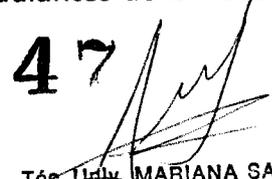
Otras consideraciones de relevancia: La parte de 3 Dimensiones se requiere tener conocimiento previo de la parte de 2 Dimensiones.

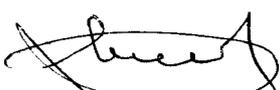
Gratis para estudiantes de la Facultad de Artes y Diseño.

RESOLUCIÓN N°

47




Téc. Univ. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA


Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET
SECRETARIO ACADEMICO


Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO

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

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

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

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

Duración: Horas reloj acreditado por el curso: 18 horas

Profesor/es responsable/es: D.I. Ciro Omar ORTIZ

Cupo de participantes: Mínimo SEIS (6) alumnos; Máximo DIECISÉIS (16) alumnos; un alumno por computadora. Por estar destinado a principiantes y alumnos avanzados se prioriza la experiencia háptica.

Síntesis explicativa de la propuesta: Este curso está destinado a introducir y capacitar, o actualizar a quienes estén interesados acerca de la presentación de informes técnicos en 2 Dimensiones (planos de proyectos).

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

Objetivos: Introducir al alumno en las características propias del trabajo en el entorno del Diseño de Productos en especial la presentación de planos y la presentación de proyectos en cualquiera de las áreas permitidas.

Conocer las nociones básicas y avanzadas de un programa que permite mejorar la presentación de los proyectos en especial toda la fase técnica.

Aplicar los contenidos en trabajos prácticos propuestos.

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

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

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

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

Bibliografía: Manuales originales de los programas.

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

Tutoriales interactivos incluidos en los softwares.

Información contenida en los comandos Ayuda de los programas.

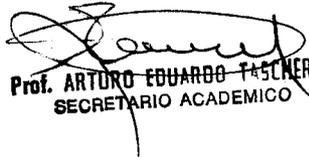
Otras consideraciones de relevancia: La parte de 2 Dimensiones por tratarse de un curso de nivel inicial no requiere conocimientos previos.

RESOLUCIÓN Nº

47

F. A.


Téc. Univ. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA


Prof. ARTURO EDUARDO PASCHERET
SECRETARIO ACADEMICO


Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO

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

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

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

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

Profesor/es responsable/es: D.I. Ciro Omar ORTIZ

Cupo de participantes: Mínimo SEIS (6) alumnos; Máximo DIECISÉIS (16) alumnos por computadora. Por estar destinado a principiantes y alumnos avanzados se prioriza la experiencia háptica.

Síntesis explicativa de la propuesta: Este curso está destinado a introducir y capacitar, o actualizar a quienes estén interesados acerca de la presentación de informes técnicos en 3 Dimensiones (Volúmenes, planos de proyectos y renderizado). Este programa también permite realizar trabajos en superficies. Donde se pueden obtener figuras y cuerpos no regulares.

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

Objetivos: Introducir al alumno en las características propias del trabajo en el entorno del Diseño de Productos en especial la presentación de planos y la presentación en 3 Dimensiones.

Conocer las nociones básicas y avanzadas de un programa que permite mejorar la presentación de los proyectos en especial toda la fase técnica.

Aplicar los contenidos en trabajos prácticos propuestos.

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

Metodología de trabajo: Clases teórico-prácticas a partir de trabajos o ejemplos propuestos por el docente o el alumno que puedan ser realizados en la computadora. Explicaciones generales en el pizarrón o con apoyo del proyector digital. Seguimiento del alumno a traves de los trabajos prácticos que se desarrollaran en el curso.

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

Bibliografía: Manuales originales de los programas.

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

Tutoriales interactivos incluidos en los softwares.

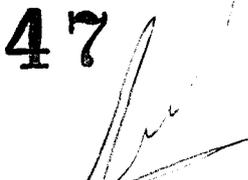
Información contenida en los comandos Ayuda de los programas.

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

RESOLUCIÓN Nº

47

F. A.


Téc. Univ. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA


Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET
SECRETARIO ACADEMICO


Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO

ANEXO XI
PRODUCCIÓN Y GESTIÓN GRÁFICA EN EDITORIAL
(Diseño Gráfico)

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

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

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

Profesor responsable: Mgter. María Cristina PORTALUPI

Cupo de participantes: Mínimo: CINCO (5) alumnos; máximo: VEINTE (20) alumnos.

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

Formato curricular: Curso de extensión. Modalidad aula-taller

Modalidad del curso: Presencial

Expectativas de logro:

- Que el alumno se capacite en la gestión de un original digital en el área editorial.
- Adquirir competencia de la aplicación desde la gestión tecnológica.

Contenidos

Conceptuales:

1- Maquetadores:

- Introducción. Maquetador. Sus funciones su utilidad.
- Herramientas, menú, paletas y ventanas.
- Determinación de los usos en la práctica profesional. Introducir a los cursantes en la administración de los programas.

2- Conceptos básicos del área editorial, vinculación con la Aplicación digital

- Páginas maestras.
- Estilos tipográficos.
- Legibilidad.
- Tratamiento del párrafo.
- Tipos de piezas editoriales y el armado del original.

3- Trabajo con el soft:

- Conceptos de cajas de textos e imágenes.
- Paleta de impresión, preparación de colores, (tintas de impresión).
- Trabajo y requerimientos de las imágenes importadas.
- Operaciones de dibujo.
- Formatos y requerimientos de pre prensa.

Procedimentales

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

Actitudinales:

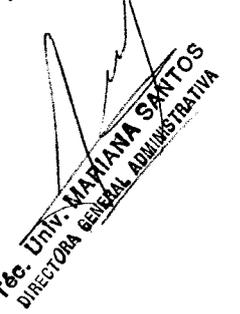
- Comprender la responsabilidad del diseñador en la calidad final del producto y los costos.
- Comprender el alcance del programa en el proceso del original digital. Corrección del color y su reproducción.
- Capacitarse para modificar el medio en función de mejorar la calidad final de los productos del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

Metodología de trabajo:

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


Prof. CARLOS BRAJAK
DEcano


Prof. ARTURO ESTIGARRIBIA
SECRETARIO ACADÉMICO


Téc. Urv. MARIANA SAITOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA



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

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

Material para el alumno:

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

Bibliografía

- 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

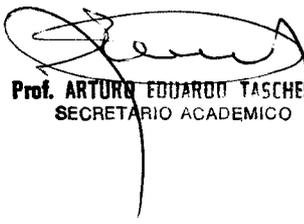
Otras consideraciones de relevancia:

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

RESOLUCIÓN N° **47**

F. A.


Téc. Univ. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA


Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET
SECRETARIO ACADEMICO


Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO

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

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

Duración: veinticuatro (24) hs. presenciales, divididas en 8 encuentros de 3 hs. Cada uno.

Profesor responsable: Mgter. María Cristina PORTALUPI

Cupo de participantes: Mínimo: CINCO (5) alumnos; máximo: VEINTE (20) alumnos.

Síntesis explicativa de la propuesta: **Capacitar** a los participantes en la gestión y producción de originales para el área de empaque y etiquetado.

Formato curricular: Curso de extensión. Modalidad aula-taller

Modalidad del curso: Presencial

Expectativas de logro:

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

Contenidos

Conceptuales:

Programas de dibujo.

- Concepto de los programas de dibujo.
- Herramientas, menú, paletas y ventanas.
- Filosofía del programa.
- Determinación de los usos en la práctica profesional. Introducir a los cursantes en la administración de los programas.

Conceptos básicos de atributos de las tintas y originales.

- Tintas Spot y Proceso.
- Sobreimpresión.
- Calado y Trapping.
- Paleta de impresión.

Trabajo con el soft:

- Preparar un original.
- Paleta de impresión, preparación de colores, (tintas de impresión).
- Trabajo y requerimientos de las imágenes importadas.
- Operaciones de dibujo.
- Formatos y requerimientos de pre prensa.

Procedimentales

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

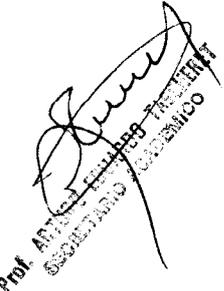
Actitudinales

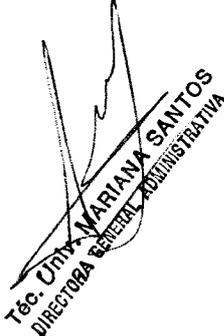
- Comprender la responsabilidad del diseñador en la calidad final del producto y los costos.
- Comprender el alcance del programa en el proceso del original digital. Corrección del color y su reproducción.
- Capacitarse para modificar el medio en función de mejorar la calidad final de los productos del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

Resol. N°

47


Prof. Filo
FACULTAD DE
ARTES Y DISEÑO


Prof. Antonio
SECRETARÍA GENERAL
ADMINISTRATIVA


Tec. Cynthia
DIRECTORA GENERAL
ADMINISTRATIVA

Metodología de trabajo:

- Clases teórico-prácticas desarrolladas a través de trabajos de aplicación realizados en las computadoras. Explicaciones generales con apoyo del proyector digital.
- Seguimiento particular de la labor de los alumnos.
- Recursos materiales necesarios para el dictado del curso.
- Computadoras equipadas con software maquetadores, vectorizadores, de tratamiento tipográfico y gestores de documentos electrónicos.

Evaluación y acreditación: Con evaluación. Acreditación: OCHENTA (80) % asistencia.

Material para el alumno:

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

Bibliografía:

- Manual Indesign Adobe.
- 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.gugsm.com/html/pscs02.html>. Artículo sobre gestión del color.
- Manual Adobe Illustrator. Adobe

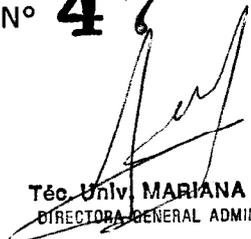
Otras consideraciones de relevancia:

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

RESOLUCIÓN N°

47

E. A.


Téc. Univ. MARIANA SANTORO
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA


Prof. ARTURO EDUARDO TASCHENET
SECRETARIO ACADEMICO


Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO



ANEXO XIII
INTRODUCCIÓN A LA PREPrensa PARA ORIGINALES GRÁFICOS
(Diseño Gráfico)

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

Duración: VEINTICUATRO (24) horas presenciales, divididas en 8 encuentros de 3 hs. Cada uno.

Profesor responsable: Mgter. María Cristina PORTALUPI

Cupo de participantes: Mínimo: CINCO (5) alumnos; máximo: VEINTE (20) alumnos.

Síntesis explicativa de la propuesta

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

Formato curricular: Curso de extensión. Modalidad aula-taller

Modalidad del curso: Presencial

Expectativas de logro

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

Contenidos

Conceptuales

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

Procedimentales

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

Actitudinales

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

Metodología de trabajo:

- Clases teórico-prácticas desarrolladas a través de trabajos de aplicación realizados en las computadoras. Explicaciones generales con apoyo del proyector digital.
- Seguimiento particular de la labor de los alumnos.
- Recursos materiales necesarios para el dictado del curso.
- Computadoras equipadas con software maquetadores, vectorizadores, de tratamiento tipográfico y gestores de documentos electrónicos.

Resol. N°

47

Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO

Prof. ARTURO EDUARDO TALECHERET
SECRETARIO ACADEMICO

Prof. ROSA MARÍA SANTOS
DIRECTORA DE EXTENSIONES

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:

- Manual Indesign Adobe.
- 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:

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

RESOLUCIÓN N°

47

F. A.


Téc. Litv. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA


Prof. ARTURO EDUARDO TISCHERET
SECRETARIO ACADEMICO


Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO

ANEXO XIV
DISEÑO WEB
(Diseño Multimedia)

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

Duración: CUARENTA (40) horas. DOS niveles de SIETE (7) encuentros de TRES (3) horas cada uno.

Profesor responsable: D.I. Axel Emiliano RODRÍGUEZ

Cupo de participantes: Mínimo: CINCO (5) alumnos; máximo: VEINTE (20) alumnos.

Síntesis explicativa de la propuesta

En este curso se pretende analizar y manejar las principales tecnologías de diseño para el desarrollo web, proporcionando a los participantes el nivel de especialización profesional ideal en este campo en permanente expansión.

Formato curricular: Curso de extensión. Modalidad aula-taller

Modalidad del curso: Presencial

Expectativas de logro

- Que el alumno logre comprender el medio en el cual va a desenvolverse.
- Que el alumno logre desarrollar una mirada estética y adquiera las herramientas necesarias para su implementación.
- Que el alumno logre armar la estructura de un sitio a través del código HTML.
- Que el alumno tome contacto con las herramientas del diseño web.

Contenidos

INTRODUCCION A HTML - Introducción a HTML.

- Etiquetas estructurales.
- Textos, imágenes, vínculos, tablas.
- Programas satélites de libre licencia (color spy, color toy).

DREAMWEAVER - Interfaz de uso.

- Configurar un sitio.
- Principales objetos HTML con DREAMWEAVER (encabezados, párrafos, negrita, inclinado, subrayado, vínculos, imágenes, área interactiva, tablas, combinar celdas.)
- Estructuración web.
- Mapa de un sitio.
- Vinculación, principio de navegabilidad.
- Trabajo práctico.

CSS ESTILOS Estructura de programación con CSS (hojas de estilos en cascada).

- Selectores globales, no globales y combinados.
- Aplicaciones de estilos sobre HTML.
- Mejoras estéticas de sitio con estilos CSS.

CSS CAPAS

- Presentación de diferentes estructuras webs. (Inspección de estructuras con Firebug)
- Estructura de programación por capas con CSS.
- Uso de DIV y posición de las capas.
- Estructuración de una página HTML a través de DIV con CSS.
- Trabajo práctico.

Resol. N°

47

Prof. Axel Emiliano Rodríguez
DISEÑO

Prof. Arturo Eduardo Fischeret
SECRETARIO ACADÉMICO

Téc. Univ. Mariana Santos
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA



CSS3

- Tipo de selectores, relaciones y jerarquías.
- Bordes y sombras.
- Imágenes, fondos y degradados.
- Colores y transparencias.
- Fuentes personalizadas.
- Trabajo práctico.

REPASO DE PROGRAMA DE IMÁGENES VECTORIALES

- Repaso de herramientas imprescindibles para la maquetación de un sitio web
- Puesta en página de un sitio web y sus partes principales.
- Conceptos básicos sobre un sitio web.
- Exportar archivos a formato hipertextual (*de Illustrator a Dreamweaver*)
- Orden esencial de archivos para maquetación
- Trabajo práctico.

REPASO DE PROGRAMA DE IMÁGENES PIXELARES

- Textos, editar, renderizar, formas 3D.
- Texturas planas y orgánicas.
- Terminaciones de calidad sobre una composición.
- Sombras e iluminaciones.
- Trabajo práctico.
- Construir objetos para la web.
- Exportar para web y dispositivos, configuraciones.
- Construir a partir de una identidad corporativa una maqueta web.
- Optimizar con CSS la salida en XHTML desde PSD.
- Trabajo práctico.

HTML5

- Instalación o actualización navegadores y herramientas
- Configuración de Dreamwaver para trabajar con HTML5 y CSS3.
- Multimedia: Video y Audio.
- Formularios simples.
- Trabajo práctico.

AJAX - JQUERY

- Descargar, instalar y personalizar galerías de imágenes (lightbox), menús desplegables y Contenidos con deslizamiento (slider).
- Adaptar los recursos.
- Armar galerías de imágenes dinámicas.
- Trabajo práctico.

SERVIDORES, DOMINIOS Y GOOGLE

- Consultar y registrar un dominio
- Ética al registrar dominios de 3ros.
- Configurar un FTP. Subir un sitio completo a un Hosting.
- Interfaz de un Hosting. Administrar bases de datos, cuentas de correo, FTP y subdominios.
- Dar de alta un sitio en Google. Tips de programación y nombres de archivos.

Resol. N°

47

Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO

Prof. ARTURO ENRIQUE SCHERREI
SECRETARIO ACADÉMICO

Téc. Ubaldo MARTÍNEZ SANTOS
DIRECTOR GENERAL ADMINISTRATIVA



ESPECIAL - FLASH con AS 2.

- Introducción a la interfaz de uso de Flash. Capas, fotogramas, herramientas, línea de tiempo, propiedades.
- Símbolos: botones y clip de películas.
- Interpolación de movimiento y de forma.
- Insertar SWF dentro de Dreamweaver.
- Transparencia de una película.
- Acciones simples. Funciones con Action Script 2.0. LoadMovie(), GetURL(), play(), stop().
- Crear un banner. Cargar un video en Flash.

Metodología de trabajo:

Clases teórico – prácticas desarrolladas a través de trabajos de aplicación realizados en las computadoras. Explicaciones generales con apoyo de proyector digital. Seguimiento personalizado de la labor de los alumnos.

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

Evaluación de proceso: Aprobación de trabajos prácticos.

Evaluación final: Integración de contenidos en un trabajo creativo (aplicación real).

Bibliografía:

HERRERA, Emmanuel, (2011) Cómo Arrancar con HTML5 – Curso de programación – Editorial Alfaomega.

Andrés Gonzales – Web developer.

World Wide Web Consortium (W3C) – España www.w3c.es/

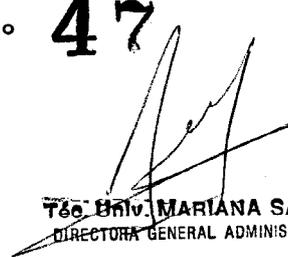
Otras consideraciones de relevancia:

- • Conocimientos básicos de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop. (Excluyente).
- • Conocimientos básicos de Adobe Flash. (NO Excluyente).
- • Conocimientos básicos de Adobe Dreamweaver. (NO Excluyente).
- • Conocimientos básicos de navegación web y correos electrónicos.

RESOLUCIÓN N°

47

F. A.



Téc. Univ. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA



Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET
SECRETARIO ACADEMICO



Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO

ANEXO XV
HERRAMIENTAS COMUNICACIONALES EN LA VIRTUALIDAD
(Capacitación docente y egresados – Modalidad virtual)

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

Lugar de dictado:

Se cursa a distancia en el Campus Virtual de la UNCuyo

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

Duración:

El curso constará de 4 semanas, con 4 módulos a distancia y dos clases presenciales a determinar.

Profesor responsable: Mgter. María Cristina PORTALUPI.

Cupo de participantes: VEINTICINCO (25) alumnos

Síntesis explicativa de la propuesta

- Este curso busca capacitar a los docentes en la comprensión y utilización de la tipografía 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 la condiciones de producción e interpretación de las nuevas tecnologías y de los nuevos paradigmas de la comunicación.

Contenidos:

Conceptuales

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

Procedimentales

Introducción a la comunicación impresa y digital.

Comprensión de los paradigmas comunicativos actuales.

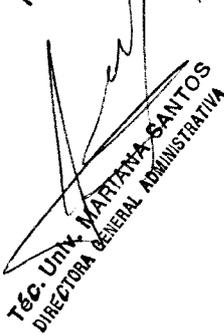
Comprensión de la letra, la imagen y el color y sus valores semánticos y comunicacionales en los diferentes espacios y temporalidades en las que suceden.

Resol. N°

47


Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO


Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET
SECRETARIO ACADÉMICO


Téc. Univ. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA

Anexo XV – Hoja 2

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

Actitudinales

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

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

Metodología de trabajo

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

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

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

Recursos materiales necesarios para el dictado del curso

Una computadora y conexión a Internet.

Evaluación y acreditación

Participación en los foros.

75% de las actividades aprobadas.

Aprobación del trabajo final.

Una asistencia presencial

Material para el alumno

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

Otras consideraciones de relevancia: Conocimientos de Internet.

BIBLIOGRAFÍA:

FERRÉS PRATS, JOAN. PISCITELLI, ALEJANDRO. (2012). *La competencia mediática: Propuesta articulada de dimensiones e indicadores*. Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación, ISSN 1134-3478, Nº 38, 2012, págs. 75-82.

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

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

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

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

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

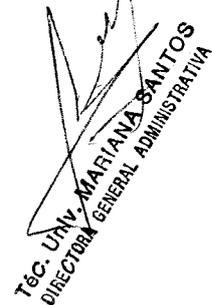
MARTÍN BARBERO, JESÚS. *Estallido de los relatos y pluralización de las lecturas*. Comunicar Nº30. XV 2008. Revista científica de comunicación y educación. Pag. 15-20

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.


Prof. Alicia Borrero
SECRETARÍA DE ENLACE


Prof. Alicia Borrero
SECRETARÍA ACADÉMICA


Téc. Univ. Mariana Santos
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA



Anexo XV - Hoja 3

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.

RESOLUCIÓN N°

47

F. A.


Téc. Univ. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA


Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET
SECRETARIO ACADEMICO


Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO



ANEXO XVI PRESENTACIONES DOCENTES (Office)

Destinatarios: Egresados, docentes y público en general.

Lugar de dictado: Se cursa a distancia en el Campus Virtual de la UNCuyo. Se dictarán dos presenciales en el Laboratorio Digital r Educativo, Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño. Ciudad Universitaria.

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

Profesor responsable: Mgter. María Cristina PORTALUPI.

Cupo de participantes: VEINTICINCO (25) alumnos

Síntesis explicativa de la propuesta

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

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

Formato curricular: Curso de extensión.

Modalidad del curso B-learning

Expectativas de logro

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

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

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

Contenidos:

Conceptuales

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

Procedimentales

Comprender las competencias del destinatario.

Interpretar y producir guiones didácticos.

Estructurar y jerarquizar las pantallas.

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

Actitudinales

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

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

Metodología de trabajo

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

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

Resol. N°

47

Prof. CARLOS ESTEBAN JANK
DECANO

Prof. ARTURO EDUARDO TESTERET
SECRETARIO ACADEMICO

Tec. CINDY MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA

Anexo XVI – Hoja 2

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

Evaluación y acreditación: Trabajo final. Acreditación: 80 % de trabajo virtual.
Entrega de actividades y trabajo final.

Material para el alumno

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

Bibliografía:

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

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

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

Editorial UOC. España.

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

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

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

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

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

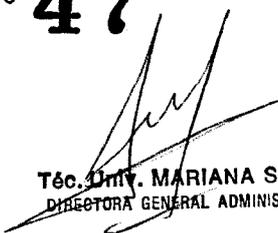
KRISTOF, R., SATRÁN, A. (1998) "*Diseño interactivo*". Anaya Multimedia, Barcelona.

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

RESOLUCIÓN N°

47

F. A.


Téc. Univ. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA


Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET
SECRETARIO ACADEMICO


Prof. CARLOS BRAJAK
DECANO