



faduncu

"2010-AÑO DEL BICENTENARIO DE LA REVOLUCIÓN DE MAYO"

Universidad Nacional de Cuyo
Facultad de Artes y Diseño

MENDOZA, 25 MAR 2010

VISTO:

El expediente CUDAP-FAD: 13254/09 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, Ariel Alberto AMADIO, María Beatriz PERLBACH, Ciro Omar ORTIZ y Alberto Gabriel de ROSAS.

CONSIDERANDO:

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

Que para el Ciclo Lectivo 2010 se propone una serie de cursos de capacitación para docentes y egresados en formato semipresencial (b-learning) sobre herramientas digitales en las nuevas formas de comunicación.

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

La opinión favorable de Secretaría Académica.

Por ello y atento a lo aconsejado por la Comisión de Enseñanza y lo dispuesto por este Cuerpo en sesión del día 15 de diciembre de 2009,

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 2010 y que estarán a cargo de los profesores María Cristina PORTALUPI, Ariel Alberto AMADIO, María Beatriz PERLBACH, Ciro Omar ORTIZ y Alberto Gabriel de ROSAS, según el detalle que consta en los Anexos I a XXIII de la presente resolución.

ARTÍCULO 2º.- Dar amplia difusión a los cursos mencionados en el artículo precedente.

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

RESOLUCIÓN Nº 34



MARÍA I. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA

Prof. LAURA CECILIA DOÑA
Secretaría Académica

Prof. SILVIA PERSIO
DECANA



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

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).

Equipo docente responsable: Lic. María Beatriz PERLBACH

Cupo de participantes: mínimo: CUATRO (4) – máximo: DOS (2) alumnos por computadora.

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 de extensión. Modalidad aula-taller

Modalidad del curso: Presencial

Expectativas de logro:

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

Conocer las nociones básicas de un programa para tratamiento de imágenes pixelares.

Aplicar los contenidos en trabajos prácticos propuestos.

Transferir los aprendizajes a creaciones personales.

Contenidos Conceptuales:

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

Contenidos Procedimentales:

Introducción, práctica y afianzamiento en el uso de hardware y software gráfico para trabajar con imágenes.

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

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

Contenidos Actitudinales:

Apropiación y uso del entorno digital básico disponible para el trabajo con imágenes.

Fomento de actitudes de interés y apertura ante las herramientas y contenidos propuestos.

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

Metodología de trabajo:

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

Seguimiento particular de la labor de los alumnos.

Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:

Una computadora personal cada dos alumnos, proyector digital, pantalla, 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 textos y 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:

Manuales originales de los programas.

Adobe Photoshop 5.0. Curso completo en un libro. Prentice Hall, México 1999. 446 p.

Resol. Nº **34**

Prof. SILVIA PERISIO
DECANA

Prof. LAURA GECILIA DONA
Secretaría Académica

MIRTA I. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA



Adobe Photoshop 5.0. Guía del usuario. Adobe Systems Incorporated. EEUU 1998. 388 p.
Adobe Photoshop 6.0. Guía del usuario. Adobe Systems Incorporated. Escocia 2000.440 p.
Adobe Photoshop 7.0. Classroom in a Book. 2002 Adobe System Incorporated. U.S.A.
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.

Ayuda: Información contenida en los comandos de los programas.

Tutoriales interactivos incluidos en el software.

Otras consideraciones de relevancia: Por tratarse de un curso de nivel inicial no requiere conocimientos previos.

RESOLUCIÓN Nº **34**




MARIA I. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA


Prof. LAURA CECILIA DOÑA
Secretaria Académica


Prof. SILVIA PERSIO
DECANA



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

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) horas

Equipo docente responsable: Lic. María Beatriz Perlbach

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

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 de extensión. Modalidad aula-taller

Modalidad del curso: Presencial

Expectativas de logro:

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 I.

Contenidos Conceptuales:

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.

Contenidos Procedimentales:

Práctica y afianzamiento en el uso de una computadora personal para trabajar con imágenes. Adquisición de orden y método en el uso del equipamiento virtual y material. Conocimiento de procedimientos necesarios para llevar cabo los trabajos prácticos propuestos.

Contenidos Actitudinales:

Apropiación y uso del entorno digital básico disponible para el trabajo con imágenes. 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 de aplicación realizados en las computadoras. Explicaciones generales en el pizarrón o con apoyo del proyector digital. Seguimiento particular de la labor de los alumnos.

Recursos materiales necesarios para el dictado del curso

Una computadora personal cada dos alumnos, proyector digital, pantalla, 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 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 originales de los programas.

Adobe Photoshop 5.0. Curso completo en un libro. Prentice Hall, México 1999. 446 p.

Adobe Photoshop 5.0. Guía del usuario. Adobe Systems Incorporated. EEUU 1998. 388 p.

Adobe Photoshop 6.0. Guía del usuario. Adobe Systems Incorporated. Escocia 2000. 440 p.

Adobe Photoshop 7.0. Classroom in a Book. 2002 Adobe System Incorporated. U.S.A.

Resol. Nº **34**

Prof. SILVIA PERISIO
DECANA

Prof. LAURA CECILIA DURAN
Secretaría Académica

MARÍA T. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA



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.

Ayuda: Información contenida en los comandos de los programas.

Tutoriales interactivos incluidos en los softwares.

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.

RESOLUCIÓN Nº **34**




MARIA I. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA


Prof. **LAURA CECILIA DOÑA**
Secretaría Académica


Prof. **SILVIA PERSIO**
DECANA



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

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)

Equipo docente responsable: Lic. María Beatriz PERLBACH

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

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 de extensión. Modalidad aula-taller. Presencial.

Expectativas de logro:

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

Conocer las nociones básicas de un programa para tratamiento de imágenes vectoriales.

Aplicar los contenidos en trabajos prácticos propuestos.

Transferir los aprendizajes a creaciones personales.

Contenidos Conceptuales:

Introducción a la gráfica por computadora. Conociendo el área de trabajo. Selecciones básicas. Creación de formas básicas. Dibujo con la herramienta Pluma. Pintura. Aplicación de Transparencia y Modos de Fusión. Trabajar con Capas. Transformar Objetos.

Contenidos Procedimentales:

Introducción, práctica y afianzamiento en el uso de hardware y software gráfico para trabajar con imágenes.

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

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

Contenidos Actitudinales:

Apropiación y uso del entorno digital básico disponible para el trabajo con imágenes.

Incentivo de actitudes de interés y apertura ante las herramientas y contenidos propuestos.

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

Metodología de trabajo:

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

Seguimiento particular de la labor de los alumnos.

Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:

Una computadora personal cada dos alumnos, proyector digital, pantalla, 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 textos y 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

Manuales originales de los programas.

Adobe Illustrator 10 Classroom in a Book. Adobe Systems. Incorporated. U.S.A. 2002. 500 p.

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

Ayuda: Información contenida en los comandos de los programas.

Prof. SILVIA PERIBACI
DECANA
Prof. LAURA CECILIA DONA
Secretaría Académica
MARÍA I. NÚÑEZ
SUBSECRETARIA GENERAL ACADÉMICA



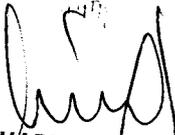
Guía del usuario de Adobe Illustrator CS3 para Windows y Mac OS. Adobe Systems. Incorporated. Estados Unidos. 2007. 467 p.

Tutoriales interactivos incluidos en el software.

Otras consideraciones de relevancia: Por tratarse de un curso de nivel inicial no requiere conocimientos previos.

RESOLUCIÓN Nº **34**




MARIA I. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA


Prof. **LAURA CECILIA DOÑA**
Secretaria Académica


Prof. **SILVIA PERSIO**
DECANA



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

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).

Equipo docente responsable: Lic. María Beatriz PERLBACH

Cupo de participantes: mínimo: CUATRO (4) – máximo: DOS (2) alumnos por computadora.

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 de extensión. Modalidad aula-taller. Presencial

Expectativas de logro:

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 I.

Contenidos Conceptuales:

Trabajar con ubicación y orden de objetos. Aplicación de atributos de apariencia, estilos y efectos. Trabajar con Tipografía. Combinar Formas y Colores. Trabajo con Símbolos. Trabajar con pinceles y garabatos. Crear efectos de aerógrafo.

Contenidos Procedimentales:

Práctica y afianzamiento en el uso de hardware y software gráfico para trabajar con imágenes. Adquisición de orden y método en el uso del equipamiento virtual y material. Conocimiento de los procedimientos básicos necesarios para llevar cabo los trabajos prácticos propuestos.

Contenidos Actitudinales:

Apropiación y uso del entorno digital básico disponible para el trabajo con imágenes. Incentivo de actitudes de interés y apertura ante las herramientas y contenidos propuestos. Adquisición de respeto y cuidado por el material virtual y físico utilizado.

Metodología de trabajo:

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

Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:

Una computadora personal cada dos alumnos, proyector digital, pantalla, 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 textos y 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

Manuales originales de los programas.

Adobe Illustrator 10 Classroom in a Book. Adobe Systems. Incorporated. U.S.A. 2002. 500 p.

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

Ayuda: Información contenida en los comandos de los programas.

Guía del usuario de Adobe Illustrator CS3 para Windows y Mac OS. Adobe Systems. Incorporated. Estados Unidos. 2007. 467 p.

Resol. Nº **34**

Prof. SILVIA PERSIO
DECANA
Prof. LAURA TULLIA DONA
Secretaría Académica
MARIA I. NUNEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA



faduncu

"2010-AÑO DEL BICENTENARIO DE LA REVOLUCIÓN DE MAYO"

Universidad Nacional de Cuyo
Facultad de Artes y Diseño

Anexo IV – Hoja 2

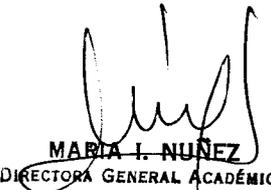
Tutoriales interactivos incluidos en el software.

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.

RESOLUCIÓN Nº **34**




MARIA I. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA


Prof. LAURA CECILIA DOÑA
Secretaría Académica


Prof. SILVIA PERSIO
DECANA



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

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).

Equipo docente responsable: Lic. María Beatriz PERLBACH

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

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 de extensión. Modalidad aula-taller. Presencial.

Expectativas de logro:

Introducir en el entorno gráfico digital y su modalidad básica de trabajo.

Conocer las herramientas básicas de software para tratamiento de imágenes pixelares y vectoriales.

Conocer cómo se crean, editan y exportan gráficos en el entorno digital.

Transferir los aprendizajes a creaciones artísticas personales.

Contenidos Conceptuales:

Introducción a la gráfica por computadora. Recorrido por el área de trabajo. Escaneado. Dibujo. Selección. Pintura y edición. Color. Capas. Efectos. Salida.

Contenidos Procedimentales:

Introducción en el uso de una computadora personal para trabajar con imágenes.

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

Conocimiento de procedimientos básicos necesarios para llevar a cabo la labor de complementación digital del trabajo artístico personal.

Contenidos Actitudinales:

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

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

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

Metodología de trabajo:

Uso de escáner y tableta gráfica para digitalización de imágenes analógicas aportadas por los estudiantes.

Clases teórico – prácticas desarrolladas a través de trabajos de aplicación en computadora.

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:

Computadoras personales, escáner y tableta gráfica. Trabajos gráficos de creación personal (aportados por el alumno).

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

Manuales originales de los programas:

Ayuda: Información contenida en los comandos de los programas.

Resol. N° 34

Prof. SILVIA PERBACH
DECANA

Prof. LAURA CECILIA DOMA
Secretaría Académica

MARTA I. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA



Adobe Illustrator 10 Classroom in a Book. Adobe Systems. Incorporated. U.S.A. 2002. 500 p.
Adobe Illustrator CS Classroom in a Book. Adobe Systems. Incorporated. U.S.A. 2004. 403 p.
Adobe Photoshop 5.0. Curso completo en un libro. Prentice Hall, México 1999. 446 p.
Adobe Photoshop 5.0. Guía del usuario. Adobe Systems Incorporated. EEUU 1998. 388 p.
Adobe Photoshop 6.0. Guía del usuario. Adobe Systems Incorporated. Escocia 2000. 440 p.
Adobe Photoshop 7.0. Classroom in a Book. 2002 Adobe System Incorporated. U.S.A.
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.
Corel Painter 8. Manual del Usuario de Corel® Painter™ 8 .2003 Corel Corporation (versión digital).
Guía del usuario de Adobe Illustrator CS3 para Windows y Mac OS. Adobe Systems. Incorporated. Estados Unidos. 2007. 467 p.
Reese, Stephanie. "Corel® Painter™ X Curriculum". 2007 Corel Corporation.
Ryan, Joyce. "Corel Painter XI, Academic Courseware". 2004 Corel Corporation.
Tutoriales interactivos incluidos en los softwares.
Otras consideraciones de relevancia:
Por tratarse de un curso de nivel inicial no requiere conocimientos previos.

RESOLUCIÓN Nº 34



MARIA I. NUNEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA

Prof. LAURA CECILIA DOÑA
Secretaria Académica

Prof. SILVIA PERSIO
DECANA



ANEXO VI
ARTE DIGITAL Y ANIMACIÓN 2D
(Artes, Escenografía y Cerámica)

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)

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. 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. Recorrido por el área de trabajo. Técnicas de pintura. Creación de fondos.

Texto. Guardar y exportar animaciones. Animación con trazos. Rotoscoping. Efectos 3D. Texturas.

Contenidos Procedimentales:

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

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

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

Contenidos Actitudinales:

Apropiación de la tecnología digital básica disponible para expandir la tarea 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

Manuales originales del software utilizado.

Ayuda Información contenida en los comandos de los programas.

Corel Painter 8. Manual del Usuario de Corel Painter 8. 2003 Corel Corporation.

Corel Painter X User Guide. 2006 Corel Corporation. 478 p.

Reese, Stephanie. "Corel Painter X Curriculum". 2007 Corel Corporation.

Prof. SILVIA PERISI
DECANA
Prof. LAURA PERLBACH
Secretaría Académica
MARIA I. NUNEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA



faduncu

"2010-AÑO DEL BICENTENARIO DE LA REVOLUCIÓN DE MAYO"

Universidad Nacional de Cuyo
Facultad de Artes y Diseño

Anexo VI – Hoja 2

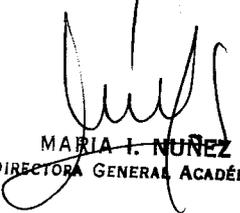
Ryan, Joyce. "Corel Painter XI, Academic Courseware". 2004 Corel Corporation.
Tutoriales interactivos incluidos en los softwares.

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 34




MARIA I. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA


Prof. LAURA CECILIA DOÑA
Secretaria Académica


Prof. SILVIA PERSIO
DECAÑA



ANEXO VII
CAD EN TRES DIMENSIONES Y APLICACIÓN DE MATERIALES,
LUCES Y POSTERIOR RENDERIZADO
(Diseño de Productos, Escenografía, Cerámica y Escultura)

Destinatarios: Alumnos, Egresados, Docentes de todas las carreras de la Facultad de Artes y Diseño; Alumnos, Egresados y Docentes de otras Facultades y Particulares.

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

Duración: Horas reloj acreditadas por el curso: VEINTE (20)

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 de los proyectos de las distintas profesiones, en especial aquellas que tenemos en nuestra facultad.-

Específicos: Instrumentación para el desarrollo de proyectos en las distintas áreas en donde trabajan nuestros Alumnos, Egresados, Docentes y también particulares con afinidad a este tipo de actividades. Es decir poder desarrollar una presentación virtual de una trabajo pedido, es decir la representación de una Escultura, de una Cerámica, de un Escenario, de un Diseño de Productos o de un Envase al cual hay que agregarle un material o una etiqueta

Contenidos Específicos:

Representación tridimensional de proyectos realizados en forma vectorial para prepararlo para su presentación final. Cabe aclarar que una vez tenido el proyecto en tres dimensiones se puede obtener la información bidimensional se el proyecto así lo requiere.

Teniendo el proyecto en 3 Dimensiones en forma vectorial quedaría la aplicación de materiales, luces y sombras para obtener un foto realismo del proyecto ya sea en forma individual o en una ambientación, o en una explosión mostrando su armado.

Formato curricular del curso: aula taller. 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 practico en donde el alumno deberá realizar los trabajos prácticos en clase y en 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: entrega de los trabajos prácticos en un OCHENTA (80) %

Acreditación: asistencia con un SETENTA Y CINCO (75) %.

Material elaborado para el alumno que tome el curso.

Características generales, si fuera posible adjuntarlo.

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

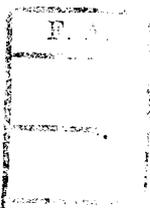
Bibliografía utilizada por el equipo docente en la elaboración del curso.

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

Otras consideraciones de relevancia.

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

RESOLUCIÓN Nº 34



MARÍA I. NÚÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA

Prof. LAURA CECILIA DOÑA
Secretaría Académica

Prof. SILVIA PERSIO
DECANA



ANEXO VIII
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.

Programa sistema de representación (Corel)

Equipo docente responsable: D.I. Ciro Omar ORTIZ

Cupo máximo y mínimo 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.

Objetivos 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. Presencial.

Expectativas de logro:

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

Metodología de trabajo: curso es teórico-práctico en donde el alumno deberá realizar los trabajos prácticos en clase y en la casa.

Recursos materiales necesarios para el dictado del curso: entrega de los prácticos en fotocopias y manuales del mismo en diskete.

Evaluación: Instancias y modalidad entrega de los trabajos prácticos en un OCHENTA (80) %.

Acreditación: asistencia con a un SETENTA Y CINCO (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 34



LAURA I. NÚÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA

Prof. LAURA CECILIA DONÁ
Secretaria Académica

Prof. SILVIA PERSIO
DECANA



ANEXO IX
ANIMACIÓN 3D
(Diseño de Productos, Escenografía, Cerámica y Escultura)

Destinatarios: Diseñadores Industriales con orientación en gráfica y en productos. Arquitectos. Público en general

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

Duración: Carga Horaria: VEINTICUATRO (24) horas reloj. Cantidad de clases: DOCE (12) clases de DOS (2) horas reloj cada una. SEIS (6) semanas DOS (2) días por semana.

Horas acreditadas: VEINTICUATRO (24) horas reloj

Equipo docente: D.I. Alberto Gabriel DE ROSAS

Cupo de participantes: mínimo: DIEZ (10) – máximo: VEINTE (20) participantes.

Síntesis explicativa de la propuesta:

Este curso busca capacitar a sus participantes en la producción de animaciones tridimensionales con 3dstudio Max.

Requisitos:

Conocimientos básicos de sistema operativo Windows para plataformas PC.

Tener conocimientos de la operatoria de algún programa de maquetado virtual (Rhino 3.0 o Auto-cad)

Formato curricular del curso: Curso con modalidad de aula-taller. Presencial

Expectativas de logro:

Que el alumno incorpore la operatoria de creación y asignación de materiales y animación del programa para generar animaciones tridimensionales.

Contenidos conceptuales y desarrollo de clases

Clase 1: Importación de archivos. Características de los archivos a importar. Selección de capas. Herramientas básicas. Mover. Rotar. Escalar. Seleccionar objetos mediante mouse y teclado. Utilización de capas.

Clase 2: Creación de formas básicas. Esferas. Cajas. Splines. Cilindros. Ingreso de parámetros en teclado. Revolución de splines. Operaciones Booleanas. Unión. Diferencia. Intersección.

Clase 3: Cambios en los gizmos de los objetos. Reubicación de gizmos con fines específicos. Utilización de imanes. Agrupación de elementos. Desagrupación de elementos. Visualización de los objetos. Esconder. Mostrar.

Clase 4: Luces. Creación de luces. Distintos tipos de luces. Parámetros de las luces. Tipos de sombras. Operaciones posibles con la iluminación. Sistemas de iluminación de 3 puntos.

Clase 5: Renderizado. Distintos motores de renderización. Formato final del render. Guardar archivos en distintos formatos (.jpg, .avi) de acuerdo a la finalidad. Renderizado rápido.

Clase 6: Utilización de materiales de la biblioteca de materiales. Asignación de materiales a objetos. Creación de materiales Blinn. Parámetros de los materiales. Color ambiente. Color Difuso. Color Especular. Asignación de mapas de bits a un material.

Clase 7: Materiales parámetros. Nivel especular. Brillo del material. Transparencia. Mapa de bits. Reflexión y refracción de la luz en un material. Materiales aplicados como ambiente de renderización.

Clase 8: Cámaras. Distintos tipos de cámara. Utilización de las cámaras. Parámetros de las cámaras. Selección de lentes. Rotación de la cámara. Animación. Configuración de la animación en cuadros. Animación por interpolación, metodología. Fotogramas clave.

Clase 9: Animación. Variación de los parámetros de fotogramas clave. Editor de curva de objetos. Posición. Escala. Rotación.

Resol. Nº 34

Prof. SILVIA PERSIO
DELOANA
Prof. LAURA CECILIA DONA
Secretaría Académica
MARIA I. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA



Clase 10: Animación de acuerdo a un trayecto. Creación del trayecto. Asignar objeto a trayecto. Modificación de los parámetros de animación de trayectos. Utilización de vínculos entre objetos.

Clase 11: Renderizado de las animaciones. Duración en segundos. Selección del motor de renderización de acuerdo a los tipos de luces y sombras. Iluminación avanzada. Introducción a la edición de video en Windows Movie Maker.

Clase 12: Evaluación final de contenidos.

Metodología de trabajo:

Exposición oral del docente sobre herramientas y procedimientos. Ejercitación en clase. Análisis de ejemplos y casos particulares.

Recursos materiales necesarios para el dictado del curso: Computadoras equipadas con software 3D Studio Max 7.0.

Evaluación: Evaluación final individual y un trabajo práctico en la clase N° 7.

Acreditación: Asistencia: 80% de asistencia a clase

Aprobación: Cumplimentar la asistencia exigida y aprobar ejercicio final.

Material elaborado para el alumno que tome el curso:

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

Bibliografía

Tutoriales de 3D studio max.

Sitios web de interés.

RESOLUCIÓN N° 34



MARIA Y. NUNEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA

Prof. LAURA CECILIA DOÑA
Secretaría Académica

Prof. SILVIA PERSIO
DECANA



ANEXO X
MODELOS VIRTUALES Y RENDERIZADO 3D. NIVEL 1
(Diseño de Productos, Escenografía, Cerámica y Escultura)

Destinatarios: Diseñadores Industriales con orientación en gráfica y en productos. Arquitectos. Público en general.

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

Duración: Carga Horaria: VEINTICUATRO (24) horas reloj. **Cantidad de clases:** DOCE (12) clases de DOS (2) horas reloj cada una. SEIS (6) semanas DOS (2) días por semana..

Horas acreditadas por el curso: VEINTICUATRO (24).

Equipo docente: D.I. Alberto Gabriel DE ROSAS

Cupo: mínimo: 10 – máximo: 20 participantes.

Síntesis explicativa de la propuesta:

Este curso busca capacitar a sus participantes en la producción de modelos tridimensionales con RhinoCeros 4.0

Requisitos:

Conocimientos básicos de sistema operativo Windows para plataformas PC.

Formato curricular del curso: Curso con modalidad de aula-taller. Presencial

Expectativas de logro:

Que el alumno incorpore la operatoria del programa para generar volúmenes virtuales

Contenidos conceptuales y desarrollo de clases

Clase 1: Introducción a los volúmenes virtuales. Reconocimiento de la interfase. Personalización del espacio de trabajo. Creación de accesos rápidos. Configuraciones de las vistas. Superior. Frontal. Laterales. Perspectiva.

Clase 2: Creación y modificación de líneas. Distinta formas de creación. Cortar. Extender. Unir. Editar nodos. Formas simples. Circulo. Rectángulo. Método de creación con datos específicos. Puntos relativos.

Clase 3: Utilización de imanes (osnap). Comandos de edición. Mover. Rotar. Copiar. Escalar. File-tear. Chanflear. Desplazamiento. Explotar figuras.

Clase 4: Cuerpos sólidos y superficies. Diferencias. Creación de sólidos. Esfera. Cubo. Toro. Cilindro. Cono. Cono truncado.

Clase 5: Continuación de Cuerpos sólidos y superficies. Diferencias. Creación de sólidos. Esfera. Cubo. Toro. Cilindro. Cono. Cono truncado

Clase 6: Otras formas de creación de sólidos. Extrusión. Condiciones necesarias. Con curva guía. Recta. A un punto destino. Inclinada. Relleno de huecos planos.

Clase 7: Trabajo Práctico en clase. Revisión de conceptos.

Clase 8: Edición de capas. Utilización de capas. Beneficios. Crear capa. Renombrar. Propiedades de la capa. Asignar material. Asignar color. Propiedades de los objetos.

Clase 9: Renderizado. Motores de renderización. Materiales predeterminados. Modificación. Configuración del renderizador. Fondo. Plano base. Luz solar.

Clase 10: Iluminación de la escena. Tipos de iluminación. Linear. Luz puntual. Spotlight. Propiedades de las luces. Sistema de iluminación de 2 o 3 puntos.

Clase 11: Edición de sólidos. Organizar. Reflejar. Inclinare. Rotar 3D. Escalar en 1, 2 o 3 dimensiones. Utilización de texto. Texto sólido. Texto formado por superficies.

Clase 12: Evaluación final de contenidos.

Metodología de trabajo:

Exposición oral del docente sobre herramientas y procedimientos. Ejercitación en clase. Análisis de ejemplos y casos particulares.

Resol. N° 34

Prof. SILVIA PERSIO
DECANA
Laura Cecilia Dora
Secretaría Académica
Maria T. Nuñez
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA



Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:

Computadoras equipadas con software Rhinoceros 4.0 y V-ray

Evaluación: Evaluación final individual y un trabajo práctico en la clase N7.

Acreditación: Asistencia: 80% de asistencia a clase

Aprobación: Cumplimentar la asistencia exigida y aprobar ejercicio final.

Material elaborado para el alumno que tome el curso:

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

Bibliografía

Manuales oficiales de Rhinoceros

Sitios web de interés.

RESOLUCIÓN Nº **34**




MARIA I. NÚÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA


Prof. LAURA CECILIA DOÑA
Secretaría Académica


Prof. SILVIA PERSIO
DECANA



ANEXO XI
MODELOS VIRTUALES Y RENDERIZADO 3D. NIVEL 2
(Diseño de Productos, Escenografía, Cerámica y Escultura)

Destinatarios: Diseñadores Industriales con orientación en gráfica y en productos. Arquitectos. Público en general

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

Duración y Carga Horaria: VEINTICUATRO (24) horas reloj. DOCE (12) clases de DOS (2) horas reloj cada una. **Duración:** SEIS (6) semanas DOS (2) días por semana.

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

Identificación del equipo docente responsable:

Profesor responsable: D.I. Alberto Gabriel DE ROSAS

Cupo de participantes: mínimo: 10—máximo: 20 participantes

Síntesis explicativa de la propuesta:

Este curso busca capacitar a sus participantes en la producción de modelos tridimensionales con RhinoCeros 4.0

Requisitos: Conocimientos básicos de sistema operativo Windows para plataformas PC.

Formato curricular del curso: Curso con modalidad de aula-taller. Presencial

Expectativas de logro:

Que el alumno incorpore la operatoria del programa para generar volúmenes virtuales

Contenidos conceptuales y desarrollo de clases:

Clase 1: Superficies. Diferencias con los cuerpos sólidos. Distintos métodos de creación de superficies.

Clase 2: Superficies definidas por puntos. Superficies definidas por aristas.

Generación de curvas. Orientación de puntos guía de curvas. Creación de superficies. Barrido simple y barrido doble.

Clase 3: Extrusión de superficies. Distintos métodos. Superficies generadas con comando loft.

Clase 4: Distintos parámetros de las superficies. Creación de superficies de parche. Casos especiales.

Clase 5: Superficies de revolución simples y con límites. Creación de superficies definidas por una red de curvas.

Clase 6: Corte de superficies. Fileteado de encuentro de superficies. Mezcla de superficies. Proyección de curvas sobre superficies.

Clase 7: Copia y desplazamiento de superficies. Cambios de escala. En 1, 2 ó 3 dimensiones. Comando array. Utilización. Rotación 3d.

Clase 8: Trabajo Práctico en clase. Revisión de conceptos.

Clase 9: Extracción de curvas de objetos. Bordes, isocurvas. Diferencias y casos de utilización. Creación de grupos. Desagrupar objetos. Esconder objetos. Ver objetos por selección.

Clase 10: Materiales. Creación y edición de materiales de V-ray

Clase 11: Trabajo integrador de conceptos. Renderizado de un objeto cotidiano. Utilización de todas las herramientas y concepto impartidos en el curso.

Clase 12: Evaluación final de contenidos.

Metodología de trabajo: Exposición oral del docente sobre herramientas y procedimientos Ejercitación en clase. Análisis de ejemplos y casos particulares.

Recursos materiales necesarios para el dictado del curso: Computadoras equipadas con software Rhinoceros 4.0 y V-ray

Evaluación: Evaluación final individual y un trabajo práctico en la clase N8.

Acreditación: Asistencia: 80% de asistencia a clase. Aprobación: Cumplimentar la asistencia exigida y aprobar ejercicio final.

Resol. N° 34

Prof. SILVIA PERSIC
DECANA

Prof. LAURA TUCILLA DOMA
Secretaría Académica

MARIA I. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA



faduncu

"2010-AÑO DEL BICENTENARIO DE LA REVOLUCIÓN DE MAYO"

Universidad Nacional de Cuyo
Facultad de Artes y Diseño

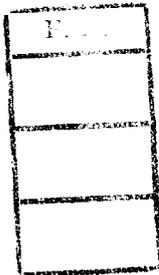
Anexo XI – Hoja 2

Material elaborado para el alumno que tome el curso: Compendio de documentación, tutoriales y links a sitio web relacionados con la temática.

Bibliografía

Manuales oficiales de Rinoceros
Sitios web de interés.

RESOLUCIÓN Nº 34




MARIA T. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA


Prof. LAURA CECILIA DONA
Secretaría Académica


Prof. SILVIA PERSIO
BECANA



ANEXO XII
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. 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.

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.

Resol. N° 34

Prof. Silvia PERSIC
DELEGADA

Prof. LAURA CECILIA BONA
Secretaría Académica

MARIA I. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA



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 **34**



MARIA I. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA

Prof. LAURA CECILIA DOÑA
Secretaría Académica

Prof. SILVIA PERSIO
DEGANA



ANEXO XIII
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).

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. 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.

Resol. N° 34

Prof. SILVIA PERSINÉ
DECANA

Prof. LAURA CEVALLO DONA
Secretaría Académica

MARÍA I. ALLIERI
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA



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

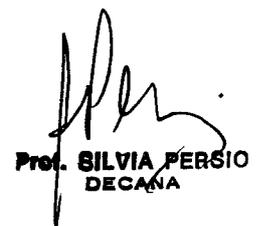
- Conocimientos avanzados de sistema operativo Windows para plataformas PC y conocimientos aproximados de operación de sistemas operativos Macintosh.
- Conocimientos básicos de pre prensa digital. (no excluyente).
- Conocimientos básicos de los sistemas de impresión.
- Conocimientos sobre reproducción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

RESOLUCIÓN Nº **34**




MARIA T. NÚÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA


Prof. LAURA CECILIA DOÑA
Secretaría Académica


Prof. SILVIA PERSIO
DECANA



ANEXO XIV
GESTIÓN Y PRODUCCIÓN GRÁFICA
(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)

Equipo docente responsable: Mgter. María Cristina PORTALUPI

Cupo: 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 aula-taller. 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.

Contenidos 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.

Contenidos 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: 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.

Resol. N° 34

[Handwritten signatures and stamps]
Prof. SILVIA BERSIC
DECANA
Prof. LAURA CECILIA DONA
Secretaría Académica
MARIA T. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA



- 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

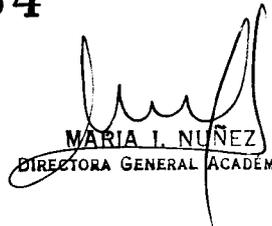
Otras consideraciones de relevancia

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 34




MARIA I. NÚÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA


Prof. LAURA CECILIA DOÑA
Secretaria. Académica


Prof. SILVIA PERSIO
DECANA



ANEXO XV
GESTIÓN DE DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS COMPATIBLES
(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: DIECIOCHO (18).

Equipo docente responsable: Esp. Ariel Alberto AMADIO

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 de archivos electrónicos en formato PDF, como así también el correcto manejo del soft existente para tal fin.

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

Expectativas de logro:

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

Contenidos Conceptuales:

Conocimiento de las necesidades de compatibilidad de documentos.

Dominio del software de producción.

Contenidos 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.

Contenidos Actitudinales:

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

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

Adquisición de respeto y cuidado por el material virtual 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 Adobe Acrobat: Distiller, Acrobat, Reader, PDF Writer, 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:

Material Oficial de Adobe Corporation

Manuales oficiales de Adobe

Sitio web oficial Adobe

Otras consideraciones de relevancia

Requisitos:

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

Prof. SILVIA PERSSIO
DECANA

Prof. LAURA GENTILE TORRE
Secretaría Académica

MARIA I. NÚÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA



Conocimientos sobre construcción de imágenes en formato vectorial y pixelar.
Experiencia previa en programas de digitalización e ilustración.
Conocimientos avanzados sobre el tema color, modelos de color, profundidades de bits, y modelos de color utilizados por dispositivos informáticos.
Familiarización con los formatos más utilizados de imagen, vector, sonido, vídeos digitales, etc.

Contenidos conceptuales y desarrollo de clases:

Clase 1: Introducción. ¿Qué es Acrobat?. El documento electrónico. El concepto de portabilidad e integración de documentos. Finalidad y utilidades de Acrobat. Como documento de impresión. Como archivo de documentación electrónica. Como generador de libros electrónicos (e-book). Como medio de transmisión de contenidos en la red y en CD-Rom. El formato PDF. Componentes de Acrobat: Acrobat, Distiller, Reader.

Clase 2:

Creación de documentos PDF. A partir de un fichero. A partir de múltiples ficheros. A través de escáner. A través de Web. Niveles de profundidad. Vincular sitio Web entero. Anexar páginas. Anexar vínculos. Imprimir ficheros PDF. Enviar por correo electrónico.

Clase 3:

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

Clase 4:

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

Clase 5:

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

Clase 6:

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

RESOLUCIÓN Nº **34**



MARIA I. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA

Prof. LAURA CECILIA DONNA
Secretaría Académica

Prof. SILVIA PERSIO
DECANA



ANEXO XVI
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 (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).

Equipo docente responsable: Esp. Ariel Alberto AMADIO

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. Presencial.

Expectativas de logro:

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

Contenidos Conceptuales:

Técnicas básicas y avanzadas en la producción de animación.

Técnicas básicas y avanzadas en la producción de Interactividad.

Contenidos 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.

Contenidos Actitudinales:

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

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

Adquisición de respeto y cuidado por el material virtual 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. SILVIA PERBIC
DECANA

Prof. LAURA REGILIA DORA
Secretaría Académica

MARIA I. WANE
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA



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

Conocimientos sobre construcción de imágenes en formato vectorial y pixelar.

Experiencia previa en programas de digitalización e ilustración.

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

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

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 órdenes 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.

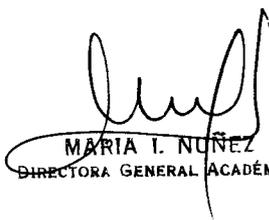
Clase 6: Comunicación de movie clips en escena. Control de reproducción de movie clip a través de tell target. Control de propiedades de movie clip a través de set property, startdrag, stopdrag.

Clase 7: Creación de plataformas navegables para web. División de la plataformas en películas independientes. Carga de películas con loadmovie. Carga por niveles y por target.

Clase 8: Adición de sonido a la película flash. Tipos de sonido en flash. Publicación de la película flash. Formatos de salida. Optimización de las películas. Creación de proyectores ejecutables.

RESOLUCIÓN Nº **34**

F. A.


MARÍA I. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA


Prof. LAURA CECILIA DORA
Secretaría Académica


Prof. SILVIA PERSIO
DECANA



ANEXO XVII
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.

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).

Equipo docente responsable: Esp. Ariel Alberto AMADIO

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 avanzados, programación en lenguaje Action Script, para la producción de plataformas de interactividad compleja.

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

Expectativas de logro:

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

Contenidos 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

Contenidos 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.

Contenidos Actitudinales:

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

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

Adquisición de respeto y cuidado por el material virtual 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.

Resol. Nº 34

Prof. SILVIA POGGIO
DECANA

Prof. LAURA CECILIA TONA
Secretaría Académica

MARTA T. NINETTI
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA



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 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 34



MARÍA T. NÚÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA

Prof. LAURA CECILIA DOÑA
Secretaría Académica

Prof. SILVIA PERSIO
DECANA



ANEXO XVIII
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).

Equipo docente responsable: Esp. Ariel Alberto AMADIO

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. Presencial.

Expectativas de logro:

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

Contenidos Conceptuales:

Técnicas básicas y avanzadas maquetación web.

Técnicas básicas y avanzadas de publicación y gestión de sitios web.

Contenidos 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.

Contenidos Actitudinales:

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

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

Adquisición de respeto y cuidado por el material virtual 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

Material Oficial de Adobe Corporation

Sitio web oficial Macromedia

Información contenida en los comandos Ayuda de los programas.

Prof. SILVIA PERSIC
DECANA

Prof. LAURA PECILIA DONA
Secretaria Académica

MARIA T. NUNEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA



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, vídeos digitales, etc.

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 N° **34**

F. A.


MARIA I. NÚÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA


Prof. LAURA CECILIA DORA
Secretaría Académica


Prof. SILVIA PERSIO
DECANA



ANEXO XIX
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).

Equipo docente responsable: Esp. Ariel Alberto AMADIO

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 sitios web que emplean bases de datos, formularios, en lenguaje PHP.

Formato curricular: Curso de extensión. Modalidad 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.

Contenidos 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.

Contenidos 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.

Contenidos Actitudinales:

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

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

Adquisición de respeto y cuidado por el material virtual 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

Material Oficial de Adobe Corporation

Sitio web oficial Macromedia

Información contenida en los comandos Ayuda de los programas.

Resol. N° 34

Prof. SILVIA PERBIO
DECANA

Prof. LAURA NEOLIA DONA
Secretaría Académica

MARIA I. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA



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, vídeos digitales, etc.

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 **34**



MARÍA I. NÚÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA

Prof. LAURA CECILIA DOÑA
Secretaría Académica

Prof. SILVIA PERSIO
DECANA



ANEXO XX
EDICIÓN DE VIDEO DIGITAL
(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)

Equipo docente responsable: Esp. Ariel Alberto AMADIO

Cupo: mínimo: DIEZ (10) – máximo: VEINTE (20) alumnos.

Síntesis explicativa de la propuesta:

Este curso busca capacitar a sus participantes en la edición de material de video digital, como así también brindar nociones generales de post-producción.

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

Expectativas de logro:

Que el alumno incorpore la operatoria de los programas para Editar, producir y post-producir video digital.

Contenidos Conceptuales

Conocimiento de las variables del video digital.

Dominio del software de edición.

Reconocimiento y uso de los distintos formatos.

Contenidos 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.

Contenidos Actitudinales:

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

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

Adquisición de respeto y cuidado por el material virtual 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 Adobe After Effects 6.5, 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:

Material Oficial de Adobe Corporation

Manuales oficiales de Adobe

Sitio web oficial Adobe

Otras consideraciones de relevancia

Requisitos:

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

Resol. Nº 34

Prof. SILVIA PIRSEO
DECANA

Prof. LAURA TORNIA
Secretaría Académica

MARÍA I. MUÑOZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA



Conocimientos sobre construcción de imágenes en formato vectorial y pixelar.
Experiencia previa en programas de digitalización e ilustración.
Conocimientos avanzados sobre el tema color, modelos de color, profundidades de bits, y modelos de color utilizados por dispositivos informáticos.
Familiarización con los formatos más utilizados de imagen, vector, sonido, vídeos digitales, etc

Contenidos conceptuales y desarrollo de clases

Clase 1: Introducción al video digital – Adobe After Effects

Generalidades del video digital. Los valores de configuración del video: tamaño de frame y velocidad de cuadro, códecs y formatos. Las etapas de trabajo: la edición y el render. Reconocimiento de la interfase de After Effects: herramientas básicas y procedimientos preliminares. El concepto de composición y sus parámetros. Ejercicio 0 – Introducción.

Clase 2: Configuración de proyecto y edición básica

El armado de líneas de edición: configuración de la composición base y adición de recursos a la paleta de proyectos. La modificación de los parámetros básicos: posición, rotación, alfa, etc. La duración de las capas y los puntos de entrada y salida. El concepto de la animación por keyframe de estas variables. Ejercicio 1- Edición básica

Clase 3: Efectos en After Effects

La adición de efectos al material de edición. Uso de la paleta de efectos y la configuración precisa de sus valores. Animación de efectos.

Ejercicio 2- Uso de efectos

Clase 4: Máscaras vectoriales y transparencia

El concepto de transparencia en el video digital. El canal alfa y el chroma key. Comportamiento de imágenes con canal alfa (PNG). Comportamiento de videos con pantalla verde o azul: eliminación selectiva de color de fondo.

Las máscaras vectoriales. Su uso y configuración del feather (difuminado). Animación de máscaras vectoriales: el morphing de máscaras. Ejercicio 3- Transparencia y Mascaras vectoriales.

Clase 5: Capas 3D

Las capas 3D en After Effects. Transformación de capas comunes a capas 3D. Las variables especiales de las capas 3D. Animación de capas 3D. Ejercicio 4- Capas 3D

Clase 6: Uso de iluminación.

Las capas de iluminación. Su configuración, las sombras arrojadas y comportamiento de las capas ante la luz. La configuración de las fuentes de iluminación: tipo de foco, y conos de proyección. Ejercicio 5- Iluminación

Clase 7: Inclusión de Sonido

La adición de sonido al proyecto de After Effects. Variables del audio digital. Características de las capas de sonido. Ejercicio 6- Sonido

Clase 8: Render. Selección de los parámetros de render. Elección de códec y formato adecuado para el render. Configuraciones de calidades de audio y video para la salida. El uso de la cola de render para la salida del trabajo. Ejercicio 7- Valores de render

RESOLUCIÓN Nº **34**

F. A.

MARIA I. NÚÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA

Prof. LAURA CECILIA DORIA
Secretaria Académica

Prof. SILVIA PERSIO
DECAÑA



ANEXO XXI
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 clases 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 clases presenciales a determinar.

Equipo docente responsable: Mgter. María Cristina PORTALUPI. Tutor: Esp. Ariel Alberto AMADIO

Cupo de participantes: VEINTICINCO (25) alumnos

Síntesis explicativa de la propuesta:

Este curso busca capacitar a los docentes en la **compresión 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 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.

Contenidos Procedimentales

Introducción a la comunicación impresa.

Compresión de los paradigmas comunicativos actuales.

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

Compresión de la pantalla, el relato y sus estructuras.

Contenidos 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.

Resol. Nº **34**

Prof. SILVIA PERSIO
DECANA

Prof. LAURA CECILIA DONA
Secretaría Académica

MARÍA T. ALVAREZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA



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° **34**



MARIA T. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA

Prof. LAURA CECILIA DOÑA
Secretaría Académica

Prof. SILVIA PERSIO
DECANA



ANEXO XXII
METODOLOGÍA PARA LA PRODUCCIÓN DE CONTENIDO EDUCATIVO
EN FORMATO MULTIMEDIAL
(Capacitación docente y egresados; Modalidad virtual)

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

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.

Equipo docente responsable: Esp. Ariel AMADÍO. Tutor: Mgter Cristina PORTALUPI

Cupo de participantes: Mínimo: 10 alumnos; Máximo: 20 alumnos.

Síntesis explicativa de la propuesta:

Este curso busca capacitar a sus participantes en la gestión de productos multimediales destinados a procesos de enseñanza – aprendizaje desde su planificación; atendiendo los aspectos comunicacionales, narrativos, organizacionales, etc.

Formato curricular: Curso de extensión.

Modalidad del curso: Semi – Presencial, modalidad b-learning

Expectativas de logro

Que el participante comprenda la necesidad de contar con metodología para la producción de contenidos multimediales de modo que se pueda alcanzar una optimización del flujo de trabajo para asegurar la calidad comunicativa y funcional del producto final. Realizar plataformas multimediales simples como material didáctico de apoyatura en los procesos enseñanza–aprendizaje.

Contenidos:

Conocimiento de los estándares más usados de documentos.

Dominio del software de producción.

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:

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

Evaluación y acreditación: Evaluación con trabajo práctico final. Acreditación: 80 % asistencia.

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

Christian Vanderdorpe, "Del papiro al Hipertexto". Fondo de Cultura Económica. 2003.

Guillem Bou Bauzá, "El guión multimedia". Anaya Multimedia, Barcelona. 1997.

Dra. SILVIA PEZOTO
DEZANA

Dra. LAURA CECILIA DORIA
Secretaría Académica

Dra. MARÍA T. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA



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

M. Elsa Bettendorf y Raquel Prestigiacomo, **"El relato audiovisual"**. Editorial LongSeller. 2002.

Lourdes Adame Goddard, **"Guionismo"**, Editorial Diana, Mexico. 1991.

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

Alejandro Piscitelli, **"Ciberculturas 2.0"**. Paidos Contextos.

Fernández-Coca, Antonio, **"Producción y diseño para la WWW"**, Paidos, Barcelona, 1999.

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

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

Otras consideraciones de relevancia

Requisitos

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

Conocimientos sobre construcción de imágenes en formato vectorial y pixelar.

Experiencia previa en programas de digitalización e ilustración.

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

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

Contenidos conceptuales y desarrollo de clases:

Clase 1: Introducción a las fases de la realización: diseño de la información, de la interacción y de la interfaz. Conceptualización de la finalidad general de cada fase.

Clase 2: Diseño de la información: análisis y síntesis para la producción de recorridos navegables.

Clase 3: Diseño de la interactividad, categorización de las necesidades de interactividad según el producto.

Clase 4: El diseño de la Interfaz. Tipos de elementos que conviven en una pantalla típica: contenidos, distractores, herramientas de navegación. Metáforas de navegación: su utilidad como mediador frente a las competencias del usuario.

Clase 5: Introducción a la animación e interactividad con Flash. Organización de la producción.

Clase 6: Técnicas de animación con flash: cuadro a cuadro e interpolaciones.

Clase 7: Conversiones entre formatos más comunes: Producción de plataformas Flash a partir de presentaciones PowerPoint.

Clase 8: Planteo y realización de trabajo práctico final

RESOLUCIÓN Nº **34**



MARÍA I. NÚÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA

Prof. LAURA CECILIA DOÑA
Secretaría Académica

Prof. SILVIA PERSIO
DECANA



ANEXO XXIII
LOS MEDIOS DIDÁCTICOS Y LOS RECURSOS EDUCATIVOS EN LOS
PRODUCTOS EDUCATIVOS MULTIMEDIALES
(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.

Equipo docente responsable

Profesores: Mgter. María Cristina PORTALUPI. Tutor Ariel Alberto AMADIO.

Cupo de participantes: Cupo: Máximo 25 – Mínimo 10 alumnos

Síntesis explicativa de la propuesta

Este curso busca establecer la relación entre los conceptos tecnología y educación e identificar el concepto de medio didáctico y recurso educativo y la incidencia de las nuevas tecnologías en el proceso educativo.

Formato curricular: Curso de extensión.

Modalidad del curso: Semi – Presencial, modalidad b - learning

Expectativas de logro

Despertar el sentido crítico hacia los medios.

Abarcar el análisis de contenido de los medios como su empleo como expresión creadora.

Conocimiento y uso de los denominados medios audiovisuales.

Pautas para convertir en conocimientos sistemáticos los saberes desorganizados que los niños y los jóvenes obtienen de los mass-media.

Un mínimo conocimiento técnico, y repensar las repercusiones en la enseñanza de los nuevos canales tanto organizativas como sobre los contenidos y las metodologías.

Contenidos Conceptuales:

1- Componentes estructurales de los medios

El sistema de símbolos (textuales, icónicos, sonoros) que utiliza.

El contenido material (software), integrado por los elementos semánticos de los contenidos, su estructuración, los elementos didácticos que se utilizan.

La plataforma tecnológica (hardware) que sirve de soporte y actúa como instrumento de mediación para acceder al material.

El entorno de comunicación con el usuario, que proporciona unos determinados sistemas de mediación en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

2- Funciones de los medios

Proporcionar información.

Guiar los aprendizajes.

Ejercitar habilidades.

Motivar, despertar y mantener el interés.

Evaluar los conocimientos y las habilidades.

Proporcionar simulaciones que ofrecen entornos para la observación, exploración y la experimentación.

Proporcionar entornos para la expresión y creación.

3- Tipología de los medios

Contenidos Procedimentales:

Comprensión de los paradigmas comunicativos actuales.

Resol. Nº **34**

Prof. SILVIA PERBIO
DECANA

Prof. LAURA CECILIA DONA
Secretaría Académica

MARIA I. NUNEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA



Adecuación de los contenidos
Considerar las características de los estudiantes
Adecuar a las características del contexto
Proponer estrategias didácticas

Contenidos 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 los nuevos paradigmas de la comunicación.

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 Universidad Nacional de Cuyo

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. SETENTA Y CINCO 75% de las actividades aprobadas.

Aprobación del trabajo final. CINCUENTA 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

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

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

Los medios didácticos y los recursos educativos.

<http://www.pangea.org/peremarques/medios.htm>

Diseño de intervenciones educativas

<http://www.pangea.org/peremarques/Interved.htm>

La selección de materiales didácticos

<http://www.pangea.org/peremarques/orienta.htm>

Otras consideraciones de relevancia: Conocimientos de Internet.

RESOLUCIÓN N° **34**

F. A.

MARIA T. NUÑEZ
DIRECTORA GENERAL ACADÉMICA

Prof. LAURA CECILIA DOÑA
Secretaría Académica

Prof. SILVIA PÈRSIO
DECANA