



MENDOZA, 17 DIC 2013

VISTO:

La nota CUDAP-FAD: 33002/13 en la que la Secretaría Académica eleva al Consejo Directivo el informe de las acciones llevadas a cabo, durante el periodo 2012-2013 por el Equipo de Tecnologías del Aprendizaje y la Comunicación de la Facultad de Artes y Diseño.

CONSIDERANDO:

Que el trabajo se ha organizado a partir de los objetivos establecidos en el proyecto de creación y de los ejes de intervención definidos en la ordenanza N° 12/12-C.D.

Que junto con el informe se eleva la propuesta de designación y/o reasignación de funciones de personal del área.

Que entre los cursos de capacitación que se dictarán en el presente Ciclo Lectivo se enuncian: *TIC, Educación Artística e Innovación Educativa; Recursos digitales para Artes Visuales y ABCDigital Artes y Diseño.*

Por ello, atento a lo aconsejado por la Comisión de Enseñanza y a lo dispuesto por este Cuerpo en sesión del día 12 de diciembre de 2013,

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

ARTÍCULO 1º.- Aprobar la conformación del Equipo Responsable de Tecnologías del Aprendizaje y la Comunicación de la Facultad de Artes y Diseño según el siguiente detalle:

**Coordinación General:**

Mgter. María de los Ángeles FORCADA

**Coordinación Pedagógica y Referente de Educación a Distancia por la FAD:**

Lic. Mariela Beatriz MELJÍN

**Equipo Pedagógico del área artística y de diseño en TAC:**

Lic. María Beatriz PERLBACH

Prof. Arturo Eduardo TASCHERET

D.G. Adolfo MARCHESINI

**Referente Tecnológico:**

A.S. Alejandro Omar GUERRA

**Administrador de Usuarios:**

Sr. Pablo Miguel NAFRA

**Apoyo Administrativo:**

Sra. Mercedes Elisa FREDES

**Referente del Laboratorio Digital Educativo:**

Mgter. María Cristina PORTALUPI

**Equipo docente del Laboratorio Digital Educativo:**

Lic. María Beatriz PERLBACH

D.I. Ciro Omar ORTIZ

Lic. Rolando Fabio MIERAS (Referente de Informática)

Resol. N° **328**

Prof. CARLOS BRAJAK  
DECANO

Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET  
SECRETARIO ACADEMICO

Téc. Univ. MARYLVA SANTOS  
Dir. General Administrativa



**Colaboradores:**

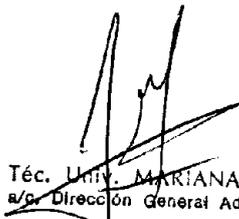
Sr. Felipe Martín GUTIÉRREZ (Secretaría Extensión)  
D.M. Nicolás Ernesto SANTÁNGELO (Secretaría Académica)  
Lic. Roberto Alejandro MANSILLA (Dirección de Informática)  
Téc. Univ. Jorge Roberto MONTERO (Dirección de Informática)

ARTÍCULO 2º.- Autorizar el dictado de los Cursos del Programa de Capacitación que se detallan en los Anexos I, II y III de la presente resolución.

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

RESOLUCIÓN Nº **3 2 8**

F. A.
EM/em.

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

  
Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET  
SECRETARIO ACADEMICO

  
Prof. CARLOS BRAJAK  
DÉCANO



## ANEXO I

### *TIC, educación artística e innovación educativa.*

**Carga horaria:**

**Presencial:** DOCE (12) horas

**Virtual:** TREINTA Y SEIS (36) horas

**Equipo responsable:**

Arturo Eduardo TASCHERET: [tasarturo@yahoo.com](mailto:tasarturo@yahoo.com)

Mariela Beatriz MELJIN: [marielameljin@hotmail.com](mailto:marielameljin@hotmail.com)

María Beatriz PERLBACH: [mperlbac@uncu.edu.ar](mailto:mperlbac@uncu.edu.ar)

**Año académico:** 2013 - 2014

**Encuadre teórico-metodológico de la propuesta**

En este programa de capacitación nos proponemos ofrecer una perspectiva interdisciplinaria que reúne los principales aportes de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en relación a las disciplinas artísticas y de diseño cuya potencialidad en términos de aprendizaje, desarrollo de la creatividad y comunicación pueden ser aprovechados en distintos espacios curriculares.

Nuestra propuesta surge a partir de la solicitud de instituciones educativas de nivel secundario, preocupadas por la capacitación docente como condición para la integración de las TIC en las prácticas de enseñanza y aprendizaje.

Las nuevas tecnologías producen un amplio impacto en las artes, vinculado con el acceso a información, con el desarrollo artístico y de diseño y posibilidades de enfrentar los desafíos culturales que demanda la sociedad actual.

El modelo pedagógico de esta propuesta se asienta en una perspectiva crítica y en el desarrollo de habilidades relacionadas con las disciplinas artísticas y que son transversales a distintas áreas del conocimiento. La orientación didáctica se sitúa en la posibilidad de resignificar los contenidos a medida que se van reconstruyendo las miradas del mundo implicadas en nuevas situaciones educativas que posibilitan las TICs.

**Objetivos**

Conocer la disponibilidad de diversos recursos y herramientas didácticas artísticas en las TIC propicias para el trabajo docente ya sean textuales, visuales, auditivas, audiovisuales, etc. generando de situaciones de aprendizaje y construcción del conocimiento.

Promover formas de interacciones múltiples y no lineales entre docente, alumno y contenido, a través del entorno de aprendizaje virtual y del uso de distintas herramientas.

**Contenidos**

**Módulo 0: Uso operativo del Campus virtual**

Definición de entorno virtual. Características principales del entorno. Herramientas de comunicación, interacción y aprendizaje.

**Módulo I: Aproximación a las nuevas tecnologías y la educación**

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y su impacto en los procesos de enseñanza y aprendizaje, fundamentalmente a partir de la web 2.0 y software libres. El e-learning y sus distintas generaciones. De las TIC a las TAC. Criterios pedagógicos para la selección de recursos tecnológicos.

**Herramientas:** Glogster; Wordle; Wiki

**Módulo II: Las artes en las nuevas tecnologías**

Fundamentos de la imagen digital, formatos. Distintas formas de obtención de imágenes. Imágenes pixelares y vectoriales, usos. Programas y herramientas básicas. Edición y posproducción. Insumos para presentaciones multimediales.

**Herramientas:** GIMP, PIXRL,

Prof. CARLOS BRAJAK  
DESGANO

Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET  
SECRETARÍA ACADÉMICA

Téc. Univ. M. ANA SANTOS  
etc. Dirección General Administrativa



**Módulo III: El sonido en las nuevas tecnologías**

Sonido analógico y digital. El editor de audio como laboratorio creativo y experimental. Diseño de sonido para aplicaciones multimediales. La música digitalizada y música de origen digital. Lenguaje MIDI básico. Archivos y formatos según aplicaciones.

**Herramientas:** Audacity,

**Actividad integradora final:** elaborar una presentación multimedial (utilizando Movie Maker, Glogster, etc.) sobre un contenido disciplinar.

**Metodología de trabajo**

La propuesta de capacitación es de carácter semipresencial, por tal motivo en cada instancia se prevé un encuentro presencial como modalidad taller. Asimismo, a través de la uncuvirtual se ofrecerá la posibilidad de acceso a la bibliografía, recursos, exploración de herramientas y la realización de producciones necesarias para aprobar cada instancia.

**Evaluación y acreditación**

80% asistencia a encuentros presenciales.

Evaluación de proceso: presentación de todas las actividades propuestas.

Evaluación final: trabajo de integración multimedial sobre un contenido disciplinar según criterios establecidos por los docentes y herramienta a elección.

**Bibliografía obligatoria**

Área Moreira, Manuel (2005) Internet en la docencia universitaria, webs docentes y aulas virtuales. Guía didáctica elaborada por el Departamento de Didáctica e Investigación Educativa, Facultad de Educación, Universidad de La Laguna, España.

Barberá, Elena (2004) La educación en la red. Barcelona. Paidós.

Barroso, Elena y Meljin, Mariela (2011) *Curso de Nuevas Tecnologías para la Educación presencial y a distancia. Módulo 3: La Tutoría en el e-learning.* Mendoza, Universidad Nacional de Cuyo, Facultad de Filosofía y Letras.

Batista, María Alejandra y otros (2007) Tecnologías de la información y la comunicación en la escuela: trazos, claves y oportunidades para su integración pedagógica. 1ª ed. Buenos Aires, Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación.

Dussel, Inés (2011) Aprender y enseñar en la cultura digital. Documento básico. Bs. As. Fundación Santillana.

Gros Salvat, Begoña (2008) Aprendizajes, conexiones y artefactos. La producción colaborativa del conocimiento. Barcelona, Gedisa editorial.

Gros Salvat, Begoña (ed.) (2011) Evolución y retos de la Educación Virtual. Construyendo el e-learning del siglo XXI. Barcelona: Editorial UOC. Capítulo 1: El modelo educativo basado en la actividad de aprendizaje.

Litwin, Edith (2000) La educación a distancia: temas para el debate de la nueva agenda educativa. Bs. As., Amorrortu.

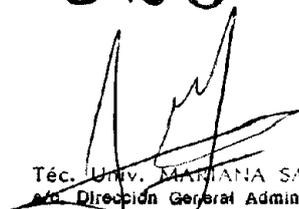
Ozollo, Fernanda y Marcela Orlando (2004) La elaboración de materiales de aprendizaje: de una secuencia lineal a una colaborativa. Mendoza, EDIUNC.

Prieto Castillo, Daniel; van de Pol, Peter (2006) *E-learning, comunicación y educación: el diálogo continúa en el ciberespacio.* Bogotá, Ed. RNTC, 2006.

RESOLUCIÓN N°

**3 2 8**

F. A.

  
Téc. Univ. MARIANA SANTOS  
Dir. Dirección General Administrativa

  
Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET  
SECRETARIO ACADEMICO

  
Prof. CARLOS BRAJAK  
DEGANO



## ANEXO II

### **ABCDigital Artes y Diseño FAD 2013.**

**Destinatarios:** Alumnos de todas las carreras de la FAD. Docentes.

**Espacio curricular:** ABCDigital Artes y Diseño FAD 2013-2014.

**Año académico:** 2013-2014

**Carga horaria:**

Presencial: DOCE (12) horas

Virtual: VEINTICUATRO (24) horas

**Equipo responsable:**

Arturo Eduardo TASCHERET, María Beatriz PERLBACH, Mariela Beatriz MELJIN, María Cristina PORTALUPI

**Tutoría:** A cargo de alumnos becarios.

**Encuadre teórico-metodológico de la propuesta:**

El presente proyecto se encuentra en consonancia con el Programa de Inclusión Socio- Digital Educativa planteado como política central de la Dirección de Educación a Distancia e Innovación Educativa de la UNCuyo. Pretende construir puentes que posibiliten la integración de las TIC a la propuesta educativa de la Facultad de Artes y Diseño.

Al mismo tiempo, responde a dos líneas priorizadas en el proyecto institucional de la unidad académica: la integración curricular y la formación de los actores institucionales en el uso de las TIC.

Fundamentalmente, la institución se compromete en un trabajo continuado y sistemático de desarrollo de las competencias pedagógico-tecnológicas en los actores institucionales (docentes y estudiantes) a fin de integrar las tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje, buscando garantizar su accesibilidad y disminuir, de alguna manera, las nuevas brechas que se instalan en la sociedad de la información y el conocimiento.

Dicha accesibilidad se considera clave para la reducción de la brecha digital, a través del acceso de todos a las tecnologías digitales, de la infraestructura para la conectividad y, principalmente, mediante la formación que posibilite interactuar con las tecnologías para la construcción del conocimiento. La accesibilidad se centra en que los actores puedan apropiarse de las tecnologías como parte de la cotidianeidad de colectivos sociales y educativos, abordadas desde criterios pedagógicos y no sólo instrumentales.

Consecuentemente, se prioriza la formación inicial y continua de estudiantes y docentes, considerados actores clave en procesos de innovación educativa. Para ambos actores institucionales, la alfabetización digital es un punto de partida básico. La misma se centra en el desarrollo de capacidades instrumentales (adquirir nociones y dominio básico de las tecnologías digital, saber manejar la tecnología); pero también se aspira, complementariamente a otras propuestas formativas de la institución, al desarrollo de capacidades pedagógicas para el trabajo docente, la enseñanza y el aprendizaje, con las tecnologías para promover la construcción social del conocimiento; apropiarse de estrategias diferenciadas que favorezcan la inclusión según las características de los sujetos y de los contextos. Por tanto se ha avanzado en la comprensión y valoración de las TIC como importantes elementos para lograr la democratización, la inclusión y la justicia social.

Si bien la mayoría de los jóvenes, denominados por algunos teóricos "nativos digitales", poseen un dominio o manejo de las herramientas digitales. No obstante, de acuerdo con el relevamiento que realizamos, dicho uso es prioritariamente recreativo y social. Los estudiantes se manejan con familiaridad con las herramientas o softwares vinculados con las disciplinas artísticas y el diseño: ya sea de edición de imágenes, de sonidos, de descargas, de edición de partituras, de videos, etc. Prácticamente la mayoría ha aprendido su manejo en forma autónoma y lo vinculan escasamente al desempeño académico.

Resol. N° **328**

Prof. CARLOS BRAJAK  
DECANO

Prof. ARTURO TASCHERET  
SECRETARIO ACADEMICO

Téc. Gaby MARIANELLY SANTOS  
Dir. Dirección General Administrativa



### Objetivos

- Introducir a la comunidad de la FAyD al uso cotidiano de las nuevas tecnologías aplicadas al arte, su enseñanza y aprendizaje.
- Reconocer y aplicar herramientas básicas ofimáticas para múltiples situaciones educativas.
- Descubrir los fundamentos y posibilidades de la imagen digital.
- Conocer y utilizar las posibilidades del audio digital y la música por ordenador, en la creación y educación.
- Presentar posibilidades y referencias sobre tecnología digital y artes escénicas – espaciales.
- Incorporar la acción y movimiento que permiten los recursos digitales.
- Introducir en el uso de entornos virtuales educativos e informativos de perfil artístico.
- Vivenciar la experiencia del trabajo multidisciplinario y colaborativo.
- Plantear el escenario actual y futuro, del arte digital y la educación con medios electrónicos.

### Contenidos

**1. Introducción: Aprendizaje electrónico: las tecnologías y la construcción del aprendizaje.** El campus virtual de la UNCuyo: sus recursos y posibilidades para la enseñanza y el aprendizaje. Softwares libres y su filosofía. Uso responsable de contenidos y recursos de la red. Licencias creative commons.

**2. Ofimática:** paquetes de software de uso libre Open Office, Office Libre. Procesador de texto. Software para presentaciones. Documentos compartidos. Recursos online para el auto aprendizaje de aplicaciones ofimáticas. Tipografías para presentaciones, pantallas. Manejo de espacios y colores.

Recursos: tutoriales de Open Office

**3. Imagen digital:** fundamentos de la imagen digital. Imágenes pixelares y vectoriales y usos. Programas y herramientas básicas. Formatos de archivos. Tareas de retoque y fotomontaje.

**4. Audio y música digital:** fundamentos del sonido, recursos para su conocimiento. Laboratorio de audio, experimentando con un editor de uso libre. Grabación y edición básica. Música, introducción al lenguaje midi y la notación. Recursos musicales para múltiples aplicaciones. Formatos adecuados a cada aplicación.

Tarea: manipulación creativa del sonido. Grabación y edición de un relato o fragmento musical. Tutoriales propios.

**5. Tecnología digital en artes escénicas y espaciales:** algunas posibilidades de performances digitales. Tratamiento de imágenes y texto, aplicadas a bocetos de vestuario, maquillaje y utilería. Diseño escenográfico digital, esquemas de escenario, luces y sonido.

**6. Arte en movimiento:** animación básica de imágenes, software de iniciación: tipos y aplicaciones. Recursos en la red para animación de presentaciones (flash, conversión de formatos) Video digital, formatos, resoluciones y tamaños. Introducción a la edición de video. La combinación y sincronización de imagen, video, sonido y texto. Posibles aplicaciones para el estudio del arte.

**6. Arte en la red:** uso consciente, responsable y optimizado de Internet. Centros de información. Sitios institucionales y comerciales. Museos, galerías, salas de concierto y eventos "on line". Distribución de material digital, legislación, derechos personales, uso comercial y educativo, licencias "creative commons".

Prof. CARLOS BRAJAK  
DECANO

Prof. ARTURO GUERRIN TASCHE  
SECRETARIO ACADEMICO

Téc. Univ. MARINA SANTOS  
ad. Dirección General Administrativa



### Metodología de trabajo

Se prevé al menos la realización de dos clases presenciales con el acompañamiento continuo de Tutoría en línea. En el campus virtual, los estudiantes dispondrán de contenidos y materiales para el aprendizaje autónomo (manuales, tutoriales y otros), recursos recomendados y evaluados. Se hará hincapié en el uso del foro y mensajería para consultas e inquietudes, valorando el aprendizaje colaborativo, mediando el tutor. Se propondrá para cada módulo una serie de actividades y aplicaciones posibles para cada disciplina artística, las cuales tienen el carácter de orientativo y no evaluativo.

### Evaluación y acreditación

El alumno deberá aprobar la totalidad de las tareas propuestas. Cada módulo presentará dos tareas que deberán ser resueltas y cargadas en el campus.

### Bibliografía obligatoria

- Area Moreira, Manuel (2005) Internet en la docencia universitaria, webs docentes y aulas virtuales. Guía didáctica elaborada por el Departamento de Didáctica e Investigación Educativa, Facultad de Educación, Universidad de La Laguna, España.
- Barberá, Elena (2004) La educación en la red. Barcelona. Paidós.
- Barroso, Elena y Meljin, Mariela (2011) *Curso de Nuevas Tecnologías para la Educación presencial y a distancia. Módulo 3: La Tutoría en el e-learning*. Mendoza, Universidad Nacional de Cuyo, Facultad de Filosofía y Letras.
- Batista, María Alejandra y otros (2007) Tecnologías de la información y la comunicación en la escuela: trazos, claves y oportunidades para su integración pedagógica. 1a ed. Buenos Aires, Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación.
- Dussel, Inés (2011) Aprender y enseñar en la cultura digital. Documento básico. Bs. As. Fundación Santillana.
- Gros Salvat, Begoña (2008) Aprendizajes, conexiones y artefactos. La producción colaborativa del conocimiento. Barcelona, Gedisa editorial.
- Litwin, Edith (2000) La educación a distancia: temas para el debate de la nueva agenda educativa. Bs. As., Amorrortu.
- Ozollo, Fernanda y Marcela Orlando (2004) La elaboración de materiales de aprendizaje: de una secuencia lineal a una colaborativa. Mendoza, Ediunc.
- Prieto Castillo, Daniel; van de Pol, Peter (2006) *E-learning, comunicación y educación: el diálogo continúa en el ciberespacio*. Bogotá, Ed. RNTC, 2006.
- Tutorial Windows Live Movie Maker. <http://explore.live.com/windows-live-movie-maker-help-center>
- Tutorial Adobe Premiere. [http://help.adobe.com/es\\_ES/premierepro/cs/using/index.html](http://help.adobe.com/es_ES/premierepro/cs/using/index.html)
- Tutorial Atube-Catcher. <http://www.slideshare.net/lalunaesmilugar/tutorial-para-bajar-videos-de-la-web-con-atube-catcher-1578504/download>
- Tutorial Free Video Converter. <http://www.softzone.es/manuales-software-2/koyote-free-video-converter-convierte-videos-de-un-formato-a-otro-con-koyote-free-video-converter/>
- Tutorial Blogger. [http://www.blogger.com/tour\\_start.g](http://www.blogger.com/tour_start.g)
- Tutorial Wordpress. <http://www.vidadigital.net/blog/2008/05/31/manual-para-wordpresscom-en-formato-pdf/>
- Tutorial You Tube. <http://www.slideshare.net/lalunaesmilugar/tutorial-de-youtube>

RESOLUCIÓN N°

**3 2 8**

F. A.

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

Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET  
SECRETARIO ACADEMICO

Prof. CARLOS BRAJAK  
DECANO



### ANEXO III Recursos digitales para Artes Visuales

**Destinatarios:** docentes de las carreras de Artes Visuales.

**Lugar de dictado:** Aula EaD, Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño.

**Duración:** DOCE (12) horas presenciales, divididas en CUATRO (4) encuentros de TRES (3) horas cada uno.

**Coordinadores:** Prof. Lic. Mariela Beatriz MELJIN; Mgter María Cristina PORTALUPI

**Docentes:** Lic. María Beatriz PERLBACH; DI Ciro Omar ORTIZ

**Síntesis explicativa de la propuesta:**

La intención de esta propuesta formativa es aportar herramientas que posibiliten a los docentes conocer y utilizar distintos recursos web existentes para el trabajo disciplinar en el área de la imagen digital. La misma surge como respuesta a necesidades planteadas por los docentes de las carreras de Artes Visuales en el marco del proceso de revisión y reformulación de los planes de estudios. En este proceso, las tecnologías se conciben no ya como una opción o alternativa de innovación, sino como una condición para estar a la altura de las exigencias de la docencia en el sistema educativo y de las posibilidades de trabajo artístico profesional.

Se propone experimentar algunas posibilidades de trabajo con herramientas digitales para la creación y edición de imágenes, así como incursionar en el ámbito multimedial, que desde las tecnologías concreta el cruce y el diálogo entre distintos lenguajes artísticos: imagen, movimiento, sonido e interacción.

La idea de la presentación desde el boceto al fotorrealismo es mostrar cómo las formas comunes de trabajo que tenemos en las carreras artísticas desde el lápiz y el papel hasta la representación final del trabajo, pueden verse potenciadas con distintas herramientas tecnológicas para la labor creativa.

**Formato curricular:** Modalidad aula-taller

**Modalidad:** Presencial

**Objetivos:**

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

**Contenidos:**

#### 1. Recursos digitales para Artes Visuales.

Introducción al flujo de trabajo con imágenes digitales.

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

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

#### 2. Desde el boceto al fotorrealismo

Desarrollo de un boceto hasta el trabajo terminado. Conocer el área de trabajo. Herramientas de selección. Capas. Distintas herramientas de dibujo en 2 y 3 dimensiones para la generación de un proyecto desde el boceto hasta el fotorrealismo.

Resol. Nº **328**

Prof. CARLOS BRAJAK  
DECANO

Prof. ARTURO  
SECRETARÍA ACADÉMICA

Téc. Univ. ANA LUISA SANTOS  
ajc. Dirección General Administrativa



**Evaluación y acreditación:**

80% de Asistencia y realización de las actividades propuestas.

**Bibliografía y cibergrafía:**

Manuales originales de los programas informáticos utilizados.

Información contenida en el comando Ayuda de las aplicaciones utilizadas.

Tutoriales interactivos incluidos en el software y en Internet.

**Otras consideraciones de relevancia:**

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

RESOLUCIÓN Nº **3 2 8**

F. A.

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

  
Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET  
SECRETARIO ACADEMICO

  
Prof. CARLOS BRAJAK  
DECANO