

Programa

1. DATOS GENERALES

GRUPO DE CARRERAS	Proyectos de Diseño		
CARRERA	Diseño Gráfico		
PLAN DE ESTUDIOS ORD. N°	02/ 06 C.S (Diseño Gráfico)		
ESPACIO CURRICULAR	Tecnología I Software		
RÉGIMEN	Cuatrimestral	CURSO	Primer año
CARGA HORARIA TOTAL	56 hs	CARGA HORARIA SEMANAL	Virtual: 3 h
FORMATO CURRICULAR	Teórica Aplicada		
AÑO ACADÉMICO	2021	CARÁCTER	Obligatorio
CORRELATIVIDADES PARA EL CURSADO	-		
CORRELATIVIDADES PARA LA EVALUACIÓN	-		
EQUIPO DE CÁTEDRA	Esp. DI Adriana Giuberti		
HORARIOS DE CLASE	Miercoles de 12 hs a 15 hs (virtual)		
HORARIOS DE CONSULTA	Martes de 10 hs a 11 hs (por video conferencia)		
MOVILIDAD ESTUDIANTIL	SI Cant. De Alumnos 2		

2. FUNDAMENTACIÓN

Algunas de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación, son, en la actualidad las herramientas fundamentales para la producción de piezas impresas. El conocer estas tecnologías permite comprender y gestionar los nuevos procesos de pre-prensa, prensa y pos-prensa digital.

- Contextualización en la industria gráfica y sus productos.

Propongo procesos de identificación y de determinación de categorías a partir de la tecnología, para identificar, en un futuro, las problemáticas de los procesos industriales, que conforman un producto.

- Introducción a la reproducción del color.

La complejidad del tema del color implica identificar sus aspectos comunicacionales, expresivos y perceptuales, conocer las implicancias y limitaciones de los sistemas de reproducción. Esta complejidad puede ser allanada a los estudiantes desde primer año.

- Introducir a los estudiantes a las aplicaciones digitales para la industria.



Para que logren competencias mínimas en las herramientas básicas y la optimización de su elección y pertinencia de su utilización.

Las que hacen necesario que los estudiantes comprendan que la factibilidad comunicativa está supeditada a la posibilidad de su reproducción por medios técnicos.

3. PROPÓSITOS / COMPETENCIAS

Los estudiantes están iniciando su carrera, su proceso de formación, lo que se pretende al finalizar este espacio curricular, es que ellos/ellas puedan:

- Comprender la pertinencia e importancia de la tecnología en la existencia de un producto de diseño.
- Familiarizarse con las herramientas disponibles para su hacer.
- Comprender la reproducción del color impreso y digital y tener acceso a la información de los estándares internacionales que la rigen.
- Desarrollar una actitud participativa y responsable.
- Interactuar con las nuevas tecnologías.
- Gestionar temas de baja complejidad, desde el trabajo en grupo y actividades colaborativas.

4. CONTENIDOS *(Ejes / Unidades)*

EJE 1:	<p>Color</p> <p>El color y su reproducción. Las imágenes imprimibles. Las imágenes pixelares y tramas de impresión.</p>
EJE 2:	<p>Originales y su reproducción.</p> <p>El concepto de imprimir. Sistemas que imprimen soportes. Sistemas que imprimen objetos, preformados, terminados y soportes.</p>
EJE 3:	<p>Aplicaciones digitales y originales de impresión.</p> <p>Edición de imágenes vectoriales. Diagramación editorial. Edición de imágenes pixelares.</p>

5. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

El trabajo del cuatrimestre se desarrollará en dos componentes:

- La clase teórica virtual asincrónica en el aula Moodle. Se utilizará videos elaborados por la cátedra para la transferencia del materia teórico que estarán a disposición de los estudiantes el día y hora de la clase.
- Trabajo en el aula virtual de Moodle, con actividades, lecturas y foros. Apuntes en formato PDF, producido por la cátedra. Formación de grupos con tutores alumnos.

Con el trabajo de estos contenido se pretende que el alumno adquiera las competencias mínimas en los procesos y herramientas que se utilizan en la profesión:

- Comprender el color en la reproducción gráfica.
- Conocer las imágenes imprimibles y su reproducción.
- Conocer los sistemas de impresión.



- Adecuar el uso de las herramientas al diseño y a la gestión del diseño.
- Realizar trabajos en los software con calidad.
- Realizar separaciones de acuerdo a las tintas seleccionadas

6. VIRTUALIDAD

- Trabajo en el aula virtual del sitio Moodle de la FAD, con actividades, lecturas y foros.
- Apuntes en formato PDF, producido por la cátedra.
- Formación de grupos con tutores alumnos/as
- Participación en un grupo de Facebook. Y whatsapp
- Documentos compatibles en línea.

7. PRÁCTICAS SOCIO-EDUCATIVAS

8. EVALUACIÓN

<p>Criterios de evaluación</p>	<p>a- Evaluación diagnóstica en el primer encuentro para determinar conocimientos previos sobre color y sus mezclas, a partir de un práctico. Y desde el diálogo determinar sus competencias con la computadora y programas que utilizan, conocen o han escuchado nombrar, y tecnología con la que cuentan</p> <p>b- Evaluación continua, en la práctica de transferencia de la teoría, y por medio del aula en el cumplimiento de las prácticas correspondiente. Se considerará:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compromiso y predisposición que tiene el/ la estudiante frente al trabajo. • Participación y responsabilidad frente a los trabajos grupales. • Iniciativa y creatividad en los trabajos solicitados. • Apropiación de nuevos conceptos. • Asistencia a clase. (<i>sujeto a consideración por emergencia sanitaria</i>) • Ingresos al aula virtual. <p>e- Actividades presenciales (momentáneamente suspendidas) y en el aula virtual de Moodle.</p> <p>d- Práctico final integrador: ejercicio que integre las operaciones mínimas de cada aplicación digital.</p>
<p>Acreditación</p>	<p>Con examen final/ promoción</p>
<p>Criterios de acreditación</p>	<p>Condiciones de regularidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Condición promocional, para lograrlos se deberá: Lograr un promedio de 7. Aprobando un examen final integrador con 60 puntos. El 70 % en asistencia (<i>sujeto a consideración por emergencia sanitaria</i>) Aprobar el 100% de los prácticos o sus recuperatorios. (<i>entrega virtual</i>) Cumplir con el 75% de las actividades en el aula virtual



Aprobar del parcial o su recuperatorio.

• **alumno regular:**

- El 70% en asistencia (sujeto a consideración por emergencia sanitaria)
- El 100% de los prácticos o su recuperatorio. (entrega virtual)
- Cumplir con el 75% de las actividades en el aula virtual.
- Aprobar el parcial o su recuperatorio.

• **alumno No regular:**

De no cumplir "**una**" de las cuatro condiciones anteriores, el estudiante deberá rendir examen final.

• **Alumno recursante:**

De no cumplir "**dos**" de las cuatro condiciones de alumno regular.

Alumno Libre por pérdida de regularidad (notificar a la cátedra esta condición antes de rendir)

7. BIBLIOGRAFÍA (Según Normas APA)

Mark Gatter (2005). *Listo para imprenta: cómo llevar los proyectos de la pantalla al papel*. Barcelona. Index Book S.L. (En biblioteca de la FAD)

Kaj Johansson, Peter Lundberg, Robert Ryberg. (2011). *Manual de producción gráfica Recetas*. Editorial Gustavo Gili . Barcelona. España

Hugo M. Santarsiero. (2009). *Producción Gráfica & Multimedia*. Buenos Aires. Hugo Máximo Santarsiero.(En biblioteca de la FAD)

Portalupi, María Cristina. Apuntes Guías . (Campus Virtual)

Lorena Arranz. *Imágenes vectoriales y mapas de bits*. Ministerio de Educación y Ciencias. España.

Laia Blasco Soplón . *Sobreimpresión : de la pantalla al papel y viceversa*, en biblioteca de la FAD

Ver en

<http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/software/software-general/293-lorena-arranz>

Juan Martínez-Val (2005) *Gutenberg y las tecnologías del arte de imprimir*. © Fundación Iberdrola. Madrid.

Ver en: http://www.fundacioniberdrola.org/webfund/gc/prod/es_ES/contenidos/docs/gutenberg.pdf

Sánchez Muñoz, Gustavo

Imagen digital. *Apuntes sobre diseño y Artes Gráficas*. Sitio web Madrid 2014

en: <http://www.gusgsm.com/html/003.html>

Videos instructivo de adobe Illustrator , Photoshop e Inndesing

<https://www.youtube.com/user/joracanu/videos>

<https://www.youtube.com/user/WhyKarlozj/videos>