



UNIVERSIDAD CAECE
DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE: TECNOLOGIA I		
CODIGO DE LA CARRERA 091	PLAN DE LA CARRERA 12D	CODIGO ASIGNATURA 1014/12D
AÑO 1º	CUATRIMESTRE 1º	VIGENCIA 2012
CARRERA: LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL		
Nº DE RESOLUCIÓN MINISTERIAL 379/03		Nº DE RESOLUCIÓN INTERNA 717/02-862/04-544/11-184/13

OBJETIVOS

Que el alumno logre:

- Comprender el medio virtual como herramienta de diseño.
- Incorporar al desarrollo proyectual los mecanismos propuestos por la herramienta digital para el desarrollo de las piezas graficas que necesiten archivos de vectorización.

CONTENIDOS MINIMOS

Antecedentes históricos científicos de las tecnologías mediáticas. Pensamiento lógico y tecnológico. Tecnología y comunicación. Comunicación mediada. Computación gráfica: programas vectoriales. Manejo de software. Sistema simple y su resolución mediada. Control de impresión.

PROGRAMA ANALITICO

Unidad 1

Tecnología y Comunicación. Historia y las nuevas tecnologías y la comunicación.
Programa de vectores: Diferencias entre un vector y un mapa de bits. Espacio de trabajo: Galerías de herramientas. Archivos y plantillas. Uso de varias mesas de trabajo. Visualización de ilustraciones. Reglas, cuadrículas, guías y marcas de recorte. Dibujo: Conceptos básicos de dibujo. Dibujo de líneas y formas sencillas. Calco de ilustraciones. Símbolos. Herramientas y conjuntos de símbolos.

Unidad 2

Impresión: Ajuste de los documentos para impresión. Color: Selección de colores. Uso y creación de muestras. Trabajo con grupos de colores (armonías). Ajuste de colores. Explicación de la gestión de color. Mantenimiento de la coherencia de los colores.

Gestión de color de imágenes importadas. Gestión de color de los documentos para la visualización en línea. Pruebas de los colores. Gestión de color de los documentos al imprimir. Trabajo con perfiles de color. Ajustes de color.

Unidad 3

Impresión: Impresión de separaciones de color. Marcas de impresora y sangrados. Impresión PostScript. Pintura: Pintar con rellenos y trazos. Pintura interactiva. Pinceles. Transparencia y modos de fusión. Degradados. Mallas. Motivos. Objetos: Selección y organización. Agrupación y expansión. Movimiento, alineación y distribución. Rotación y reflejo. Uso de las capas. Bloqueo, ocultación y eliminación. Duplicación. Reforma y transformación de objetos. Escalado y distorsión. Combinación de objetos. Cortar y dividir objetos. Máscaras de recorte. Fusión de objetos. Reforma de objetos con efectos. Objetos tridimensionales. Impresión: Impresión de degradados, mallas y fusiones de color. Impresión y almacenamiento de ilustraciones transparentes. Sobreimpresión. Reventado. Ajustes preestablecidos de impresión.

Unidad 4

Texto: Importación de texto, Creación de texto de punto, de área y en un trazado. Escalado y rotación. Ortografía. Fuentes. Aplicación de formato al texto. Espaciado entre líneas y caracteres. Caracteres especiales. Aplicación de formato a párrafos. Separación de sílabas y saltos de línea. Tabuladores. Estilos de carácter y de párrafo. Exportación de texto.

Unidad 5

Importación, exportación y almacenamiento: Importación de archivo, PDF, archivos EPS, ilustraciones de programas de edición fotográfica. Almacenamiento de ilustraciones, Exportación de ilustraciones, Creación de archivos PDF, Opciones de PDF, Información de archivo y metadatos. Creación de efectos especiales: Atributos de apariencia. Trabajo con efectos. Resumen de efectos. Sombras paralelas, resplandor y desvanecer. Creación de bosquejos y mosaicos. Estilos gráficos.

BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA

Holmes, Nigel, Lo mejor en gráfica diagramática. -- London : Rotovisión, 1993. il., 224 p.

Diseño de catálogos y folletos. -- México : Gustavo Gili, 2000. il. fotos, 207 p. ISBN: 968-887-372-1 CODEN: 4528

Tutoriales del programa a utilizar

METODOLOGÍA

Las clases impartidas constan de dos partes una teórica y otra parte práctica.

Actividades Teóricas

En la parte teórica se realizan exposiciones del docente orientadas a que el estudiante participe activamente y desarrolle habilidades para permitir una mejor comprensión en aquellos conceptos esenciales de la materia.

Actividades de Formación Práctica

Esta actividad pretende, que en cada unidad el alumno ejercite y desarrolle habilidades en el desarrollo práctico, para una mejor comprensión de lo visto en la teoría.

EVALUACIÓN: APROBACION DEL CURSADO DE LA ASIGNATURA

- Cumplimiento del 75% de asistencia a clase y de las normativas vigentes en los reglamentos de la universidad
- Aprobación de evaluaciones parciales según lo especificado en la Planificación de la materia.

EVALUACIÓN FINAL: REGIMEN DE APROBACION DE LA MATERIA

- Examen final escrito y/o oral individual, sobre todo el contenido de la materia.



MARCELA VICENTE
Coordinadora



MARIANA ORTEGA
Secretaria Académica