



PROGRAMA DE DISEÑO COMPUTARIZADO II

CARRERA: Tecnicatura Superior en Diseño Gráfico Computarizado.

CATEDRA: Diseño Computarizado II.

PROFESORA: Larrazet Jesica.

CURSO: Tercer Año.

MODALIDAD: Anual.

DIA: Lunes.

HORAS: de 20.30 hs. a 22.30 hs.

AÑO LECTIVO: 2013.

CONTENIDOS CONCEPTUALES:

UNIDAD 1: COREL DRAW

Corel Draw. Recorrido por el Área de trabajo. Imágenes vectoriales. Retoques de imágenes. Tipos de Textos. Modos de color. Opciones de texturas y rellenos interactivos. Opciones de Impresión.

UNIDAD 2: DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN VISUAL

Diseño de la comunicación visual. Comunicación publicitaria. Objetivos publicitarios. Construcción de la imagen publicitaria de la marca/producto. Identidad y diferenciación de productos a través de la comunicación visual.

UNIDAD 3: PHOTOSHOP

Photoshop. Conceptos generales. Entorno de trabajo. Capas. Ventanas. Organización. Configuración. Herramientas principales. Dibujar, pintar. Cuentagotas. Pinceles creados. Modos de fusión. Imágenes y capas. Selecciones de zonas. Herramientas marco y lazo. Ajustes de selección. Formato de textos. Mascaras. Galerías.

UNIDAD 4: TRABAJO DE IDENTIDAD

Trabajo de identidad de una empresa. Propuestas de Isologotipo. Formatos varios. Significación. Relevamiento de imagen. Aplicación de imagen, tipografía adecuada. Soportes correspondientes. Impresión.



UNIDAD 5: AFICHE PUBLICITARIO

Afiche publicitario para película (a medida real). caja de CD (medida real). Caja de DVD (medida real). Color real. Aplicación de la imagen. Tipografía adecuada, color, saturación, luz, efectos. Soportes correspondientes.

UNIDAD 6: USO/MANEJO DEL COLOR, BLANCO Y NEGRO

Uso/manejo del color, blanco y negro, ambientación en círculo cromático, creación en blanco y negro.

UNIDAD 7: CREACIÓN DE TAPA DE REVISTA

Creación de tapa de revista. Manejo de la imagen. Elementos de una revista, portadas, interiores. Estructura de una revista. Tarea de diseño. Retícula. Roger Black y sus 10 reglas. Uso/manejo de color, propuesta en positivo y negativo.

UNIDAD 8: DISEÑO DE TAPAS DE LIBRO

Diseño de tapas de libro. Manejo e interrogación de la imagen. Aplicación correcta de la imagen, del color y de la tipografía. Historia del libro. Creación. Anatomía de un libro. Tapa. Contratapa. Solapas. Lomo. Integración en diversos formatos: tapa, contratapa, solapas y lomo. Integración en diversos tamaños: máximo, mínimo y de bolsillo.

UNIDAD 9: ILLUSTRATOR

Illustrator: Interfaz, funcionamiento, creación de archivos, vistas, objetos básicos, seleccionar-copiar, transformar, reformar, relleno y trazo, capas, creación de texto, tipografía, cómo obtener imágenes, pinceles, combinación de trazados, degradados, apariencias y estilos, Máscaras, filtros, herramientas de precisión, acciones, preferencias, salidas y exportación, separaciones, exportar gráficos Web, atajos del teclado.

BIBLIOGRAFIA:

- **Manuri, Bruno.** "Diseño y comunicación visual"-Editorial Gustavo Gili, S.A.
- **Computer Arded Education argentina, S.A.** "Illustrator Cs".
- **Santarsiero, Hugo M.** "El Lado oscuro del packaging"-Producción Gráfica Ediciones, año 2004.
- **Castelli, Eugenio.** "Teoría y técnica de la información"-Editorial Plus Ultra. año 1981.



PLANIFICACIÓN DE DISEÑO COMPUTARIZADO II

CARRERA: Tecnicatura Superior en Diseño Gráfico Computarizado.

CATEDRA: Diseño Computarizado II.

PROFESORA: Larrazet Jesica.

CURSO: Tercer Año.

MODALIDAD: Anual.

DIA: Lunes.

HORAS: de 20.30 hs. a 22.30 hs.

AÑO LECTIVO: 2013.

SÍNTESIS EXPLICATIVA:

Los contenidos abordados en éste espacio curricular proponen un conjunto de saberes del manejo de herramientas de programas que posibilitarán desde la perspectiva de la imagen visual, reconociendo códigos y lenguajes, textos, discursos, fotografías y vectores, utilizados en las diferentes formas de expresión para una mejor comunicación, en cada contexto del trabajo practico. Desde aquí, se espera que los alumnos desarrollen una actitud crítica, que les ayude a interpretar y actuar creativamente en la *Cultura de la Imagen* que viven y en la que aspiran a trabajar profesionalmente, proporcionándoles la posibilidad de introducirse a conciencia a los programa de dibujos vectoriales y de tratamientos de la imagen.

EXPECTATIVAS DE LOGROS

- Recordar la correcta utilización del programa vectorial, Corel Draw y Photoshop, su entorno de trabajo y sus herramientas principales.
- Conocer cuáles son los principales campos del diseño y la comunicación visual.



- Diferenciar e identificar los productos a través de la comunicación visual.
- Saber aplicar correctamente los colores, las formas y tipografías a los diferentes diseños.
- Diseñar tarjeta personal. Identidades corporativas y dípticos. (a medida real), tapas de revistas y tapas de libros.
- Conocer cuáles son los requisitos del hardware para que Adobe Illustrator funcione.
- Reconocer los principales formatos gráficos, sus características y diferencias con otros formatos.
- Analizar el Hardware orientado al tratamiento de imágenes, desde la digitalización hasta la impresión.
- Conocer el programa Adobe Ilustrador analizando que permiten cada una de sus herramientas y utilizándolas adecuadamente para cada tipo de diseño.
- Conocer la aplicación Adobe Photoshop analizando que permiten cada una de sus herramientas y utilizándolas adecuadamente para retocar fotografías.

CONTENIDOS CONCEPTUALES:

UNIDAD 1 : COREL DRAW

Corel Draw. Recorrido por el Área de trabajo. Imágenes vectoriales. Retoques de imágenes. Tipos de Textos. Modos de color. Opciones de texturas y rellenos interactivos. Opciones de Impresión.

UNIDAD 2: DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN VISUAL

Diseño de la comunicación visual. Comunicación publicitaria. Objetivos publicitarios. Construcción de la imagen publicitaria de la marca/producto. Identidad y diferenciación de productos a través de la comunicación visual.

UNIDAD 3: PHOTOSHOP

Photoshop. Conceptos generales. Entorno de trabajo. Capas. Ventanas. Organización. Configuración. Herramientas principales. Dibujar, pintar. Cuentagotas. Pinceles creados. Modos de fusión. Imágenes y capas. Selecciones de zonas. Herramientas marco y lazo. Ajustes de selección. Formato de textos. Mascaras. Galerías.

UNIDAD 4: TRABAJO DE IDENTIDAD

Trabajo de identidad de una empresa. Propuestas de Isologotipo. Formatos varios. Significación. Relevamiento de imagen. Aplicación de imagen, tipografía adecuada. Soportes correspondientes. Impresión.



UNIDAD 5: AFICHE PUBLICITARIO

Afiche publicitario para película (a medida real). caja de CD (medida real). Caja de DVD (medida real). Color real. Aplicación de la imagen. Tipografía adecuada, color, saturación, luz, efectos. Soportes correspondientes.

UNIDAD 6: USO/MANEJO DEL COLOR, BLANCO Y NEGRO

Uso/manejo del color, blanco y negro, ambientación en círculo cromático, creación en blanco y negro.

UNIDAD 7: CREACIÓN DE TAPA DE REVISTA

Creación de tapa de revista. Manejo de la imagen. Elementos de una revista, portadas, interiores. Estructura de una revista. Tarea de diseño. Retícula. Roger Black y sus 10 reglas. Uso/manejo de color, propuesta en positivo y negativo.

UNIDAD 8: DISEÑO DE TAPAS DE LIBRO

Diseño de tapas de libro. Manejo e interrogación de la imagen. Aplicación correcta de la imagen, del color y de la tipografía. Historia del libro. Creación. Anatomía de un libro. Tapa. Contratapa. Solapas. Lomo. Integración en diversos formatos: tapa, contratapa, solapas y lomo. Integración en diversos tamaños: máximo, mínimo y de bolsillo.

UNIDAD 9: ILLUSTRATOR

Illustrator: Interfaz, funcionamiento, creación de archivos, vistas, objetos básicos, seleccionar-copiar, transformar, reformar, relleno y trazo, capas, creación de texto, tipografía, cómo obtener imágenes, pinceles, combinación de trazados, degradados, apariencias y estilos, Máscaras, filtros, herramientas de precisión, acciones, preferencias, salidas y exportación, separaciones, exportar gráficos Web, atajos del teclado.

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES:

- Elaboración individual y/o grupal de textos gráficos que integren palabra e imagen en función de la construcción de un mensaje (significado + intención comunicativa).
- Reconocimiento, descripción y análisis de los trabajos realizados en clases.
- Usos, con propósitos específicos sobre las herramientas de los programas de diseño.
- Interpretación de lectura y análisis de textos publicitarios gráficos (afiches, carteles y avisos en revistas y diarios).



- Relevamiento del entorno desde una perspectiva comunicacional.
- Análisis de productos comunicacionales

ESTRATEGIAS DIDACTICAS:

- Ejercitación mediante los programas específicos.
- Aprendizaje basado en problemas.
- Exposición y análisis de los trabajos en clases.
- Realización de ilustraciones para comunicar ideas.

CRITERIOS DE EVALUACION:

- Valoración y respeto por sus producciones y la de sus pares.
- Rangos de creatividad
- Comprensión en los procesos de las unidades.
- Proceso del alumno en las actividades propuestas frente a las dificultades del programa a trabajar.

INSTRUMENTOS DE EVALUACION:

La evaluación será en forma permanente y se evaluará el manejo de la máquina, grado de participación e interacción del alumno con el recurso, también se tendrá en cuenta el uso eficiente de las herramientas de cada programa, la precisión en el desarrollo de las actividades solicitadas y la presentación general del trabajo teniendo en cuenta la estética adecuada y pertinente), la evaluación será en forma individual, con una defensa oral con análisis de la producción.

BIBLIOGRAFIA:

- **Manuri, Bruno.** "Diseño y comunicación visual"-Editorial Gustavo Gili, S.A.
- **Computer Arded Education Argentina, S.A.** "Ilustrator Cs".
- **Santarsiero, Hugo M.** "El Lado oscuro del Packaging"-Producción Gráfica Ediciones, año 2004.
- **Castelli, Eugenio.** "Teoría y técnica de la información"-Editorial Plus Ultra. año 1981.