



PROGRAMA ANALÍTICO

Carrera: Tecnicatura Superior en Diseño Gráfico Computarizado

Espacio Curricular: DISEÑO DIGITAL I

Profesora: D.G. Pasi Claudia

Curso: 2do año.

Modalidad: Cuatrimestral

Año lectivo: 2017

CONTENIDOS CONCEPTUALES:

UNIDAD 1: Tratamiento de Imagen

Introducción a los formatos de imagen. Introducción a Photoshop. Entorno de trabajo. Modificaciones generales de la imagen. Herramientas de selección. Herramientas de pintura. Herramientas de selección avanzadas: trazados. Herramientas de texto. Capas. Retoques básicos de imagen. Retoque avanzado de imagen. Canales. Filtros de imagen. Historia. Acciones.

UNIDAD 2: Herramientas de dibujo

Herramientas de dibujo de contornos. Línea. Pluma. Relleno. Herramienta de rectángulo. Herramienta de ovalo.

UNIDAD 3: Teoría del Color.

Los colores. Paleta de colores personalizados. Los números hexadecimales. Panel de relleno. Opción de transparencia. Solido. La paleta de color: degradado lineal. Degradado radial. Mapa de bits. Herramienta de color. Bote de pintura. Cubo de pintura. Cuentagotas.

UNIDAD 4: Trabajo con Texto

Texto. Características básicas. Creación del bloque de texto. Opciones de configuración. Fuentes. Alineados. Formato. Configuración avanzada. Texto estático. Dinámico. Introducción de texto. Convertir texto en objetos vectoriales.

UNIDAD 5: Trabajo con objetos.

Seleccionar objetos. Transformaciones. Desplazamiento. Rotación. Escala. Volteado. Suavizar. Enderezar. Transformaciones avanzadas. Convertir contornos en rellenos. Expandir rellenos. Suavizar bordes. Separar. Agrupar y alinear objetos. Transformación libre. Punto de pivote. Capas. Tipos. Normal. Activa. Carpeta. Mascara. Guía de movimiento. Botones de control de capa.

UNIDAD 6: Trabajar con símbolos.

Conceptos básicos. Biblioteca Anidación. Tipos. Gráficos. Botón zona activa. Clip de película. Instancias. Características. Efectos. Intercambios. Cambio de comportamientos. Abrir como biblioteca. Componentes. Inserción. Modificación. Propiedades- edición.



UNIDAD 7: Animación

Introducción. Conceptos básicos. Línea de tiempo. Trabajo con fotogramas. Animación grafica. Animación con interpolaciones. Interpolación. Forma. Movimiento. Combinación de animaciones entre símbolos.

UNIDAD 8: Sonido.

Principios básicos del sonido digital. Tipos de sonidos. Frecuencia y muestreo. Canales de reproducción. Tamaño de archivos. Tratamiento del sonido. Incorporación. Importar. Propiedades del sonido. Panel de editar. Incorporar sonidos desde biblioteca. Asignar sonidos un botón. Sincronizar sonidos con la animación. Configurar publicación para audio.

UNIDAD 9: Flash

Introducción. Utilidad y posibilidades. Definir y utilizar la interface. Configuración del entorno. Paneles. Menús. Establecer las propiedades de la película. Uso de cuadrículas. Uso de guías. Barra de herramientas. Propiedades.

UNIDAD 10: LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN

Interactividad. Introducción al código ActionScript. Panel de Acciones. Línea de tiempo y escenas. Eventos de ratón y clip de película. Programación básica Distribución y publicación de películas. Optimización de los elementos. Opciones de exportación: El archivo .swf . Exportar como imagen. Parámetros.

BIBLIOGRAFIA.

- DE LA CRUZ HERAS, Daniel. ROMIGLIA Kali FLASH MX 2004. PROYECTOS PROFESIONALES. ANAYA MULTIMEDIA. Junio 2004.
- CRUZ HERAS y otros. DISEÑO WEB CON FLASH. Edición 2006. ANAYA MULTIMEDIA.
- ESCUDERO FERNANDEZ, Sofía. 1º edición noviembre 2005. FLASH MX. INICIACION Y REFERENCIA: McGraw-Hill.
- DE LA CRUZ HERAS Daniel y otros. Flash, PHP y MySQL. Contenidos dinámicos. Anaya multimedia. Edición 2006.
- ISSI CAMY Lázaro. FLASH MX. ANAYA MULTIMEDIA.



PLANIFICACION

Carrera: Tecnicatura Superior en Diseño Gráfico Computarizado

Espacio Curricular: DISEÑO DIGITAL I

Profesora: D.G. Pasi Claudia

Curso: 2do año.

Modalidad: Cuatrimestral

Año lectivo: 2017

Expectativas de Logros:

- Conocer cuáles son los principales objetivos del diseño y la comunicación visual.
- Diferenciar e identificar los productos a través de la comunicación visual.
- Sepa aplicar correctamente los colores, las formas y tipografías a los diferentes diseños.
- Diseñar afiches publicitarios, cajas de CD y DVD (a medida real), tapas de revistas y tapas de libros.
- Conocer cuáles son los requisitos del hardware para que Adobe Illustrator funcione.
- Conocer el conjunto de aplicaciones que se agrupan bajo el nombre de Adobe Ilustrador.
- 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: Tratamiento de Imagen

Introducción a los formatos de imagen. Introducción a Photoshop. Entorno de trabajo. Modificaciones generales de la imagen. Herramientas de selección. Herramientas de pintura. Herramientas de selección avanzadas: trazados.



Herramientas de texto. Capas. Retoques básicos de imagen. Retoque avanzado de imagen. Canales. Filtros de imagen. Historia. Acciones.

UNIDAD 2: Herramientas de dibujo

Herramientas de dibujo de contornos. Línea. Pluma. Relleno. Herramienta de rectángulo. Herramienta de ovalo.

UNIDAD 3: Teoría del Color.

Los colores. Paleta de colores personalizados. Los números hexadecimales. Panel de relleno. Opción de transparencia. Solido. La paleta de color: degradado lineal. Degradado radial. Mapa de bits. Herramienta de color. Bote de pintura. Cubo de pintura. Cuentagotas.

UNIDAD 4: Trabajo con Texto

Texto. Características básicas. Creación del bloque de texto. Opciones de configuración. Fuentes. Alineados. Formato. Configuración avanzada. Texto estático. Dinámico. Introducción de texto. Convertir texto en objetos vectoriales.

UNIDAD 5: Trabajo con objetos.

Seleccionar objetos. Transformaciones. Desplazamiento. Rotación. Escala. Volteado. Suavizar. Enderezar. Transformaciones avanzadas. Convertir contornos en rellenos. Expandir rellenos. Suavizar bordes. Separar. Agrupar y alinear objetos. Transformación libre. Punto de pivote. Capas. Tipos. Normal. Activa. Carpeta. Mascara. Guía de movimiento. Botones de control de capa.

UNIDAD 6: Trabajar con símbolos.

Conceptos básicos. Biblioteca Anidación. Tipos. Gráficos. Botón zona activa. Clip de película. Instancias. Características. Efectos. Intercambios. Cambio de comportamientos. Abrir como biblioteca. Componentes. Inserción. Modificación. Propiedades- edición.

UNIDAD 7: Animación

Introducción. Conceptos básicos. Línea de tiempo. Trabajo con fotogramas. Animación grafica. Animación con interpolaciones. Interpolación. Forma. Movimiento. Combinación de animaciones entre símbolos.

UNIDAD 8: Sonido.

Principios básicos del sonido digital. Tipos de sonidos. Frecuencia y muestreo. Canales de reproducción. Tamaño de archivos. Tratamiento del sonido. Incorporación. Importar. Propiedades del sonido. Panel de editar. Incorporar sonidos desde biblioteca. Asignar sonidos un botón. Sincronizar sonidos con la animación. Configurar publicación para audio.

UNIDAD 9: Flash

Introducción. Utilidad y posibilidades. Definir y utilizar la interface. Configuración del entorno. Paneles. Menús. Establecer las propiedades de la película. Uso de cuadrículas. Uso de guías. Barra de herramientas. Propiedades.



UNIDAD 10: LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN

Interactividad. Introducción al código ActionScript. Panel de Acciones. Línea de tiempo y escenas. Eventos de ratón y clip de película. Programación básica. Distribución y publicación de películas. Optimización de los elementos. Opciones de exportación: El archivo .swf. Exportar como imagen. Parámetros.

Desarrollo Socio Comunitario:

- Enriquecer el proceso educativo del Instituto Superior de Informática y Administración por medio del aprendizaje-servicio, con la aplicación de los conocimientos adquiridos durante la formación académica para ayudar a desarrollar el capital social de la comunidad.
- Ofrecer al estudiante la oportunidad de realizar actividades relacionadas con el ejercicio profesional, al aplicar los conocimientos y competencias adquiridos que contribuyan a la solución de problemas que confrontan las comunidades.
- Fortalecer en el estudiante, a través del aprendizaje-servicio, su condición como ciudadano donde el ser, saber, hacer y convivir se conjuguen en pro del desarrollo social.

Contenidos Procedimentales:

- Observación, comparación y clasificación de los trabajos de acuerdo con sus características.
- Comparación de los datos que aporta la investigación de cada contexto y sus imágenes.
- Análisis de los trabajos prácticos.
- Aplicación de estrategias lectoras.

Estrategias Didácticas

- Elaboración de mapas conceptuales.
- Lectura crítica de los distintos modelos culturales.
- Valoración del intercambio múltiple de ideas en la elaboración de conocimientos y como fuente de aprendizaje y flexibilidad y respeto hacia el pensamiento y producciones ajenas.
- Exposiciones orales.



RÉGIMEN DE EVALUACIÓN:

Se evaluará al alumno durante toda la cursada de la materia, este podrá regularizar con el 80% de la asistencia y los trabajos prácticos aprobados ; Diseño Digital I deberá rendirse ante un tribunal examinador con la presentación de todos los trabajos prácticos realizados para ser aprobada.

Criterios de Evaluación:

- Evidenciar profundidad y precisión en la transmisión oral y escrita de los contenidos conceptuales.
- Producción escrita: coherente, cohesiva y adecuada a la situación comunicativa.
- Aplicación de estrategias lectoras.
- Capacidad y/o habilidad para organizar la información a través de esquemas complejos.
- Diagramación correcta de las producciones solicitadas.
- Expresión oral clara, ordenada y sin ambigüedades

Instrumentos de Evaluación:

- Exámenes orales.
- Presentación de trabajos prácticos.
- Exposiciones orales individuales y grupales.

Bibliografía:

- DE LA CRUZ HERAS, Daniel. ROMIGLIA Kali FLASH MX 2004. PROYECTOS PROFESIONALES. ANAYA MULTIMEDIA. Junio 2004.
- CRUZ HERAS y otros. DISEÑO WEB CON FLASH. Edición 2006. ANAYA MULTIMEDIA.
- ESCUDERO FERNANDEZ, Sofía. 1º edición noviembre 2005. FLASH MX. INICIACION Y REFERENCIA: McGraw-Hill.
- DE LA CRUZ HERAS Daniel y otros. Flash, PHP y MySQL. Contenidos dinámicos. Anaya multimedia. Edición 2006.
- ISSI CAMY Lázaro. FLASH MX. ANAYA MULTIMEDIA.