



ESCUELA DE COMERCIO MARTÍN ZAPATA - UNCUYO

PROGRAMA ANUAL 2018

ORIENTACIÓN: <i>Informática</i>	CICLO LECTIVO: 2018
NOMBRE DEL ESPACIO CURRICULAR: <i>Diseño Gráfico Digital</i>	
ÁREA: <i>informática</i>	AÑO: <i>4º secundario</i>
FORMATO: <i>Taller</i>	CICLO: 2017
CURSO/S: <i>4º 3º - 4º 7º</i>	TURNO: <i>Mañana</i>
PROFESORES A CARGO: <i>Herminia A. Fernández</i>	HORAS SEMANALES: 3 <i>horas</i>

CAPACIDADES

- ♦ Asimilar y utilizar correctamente menú y herramientas del software de imagen vectorizada como herramienta tecnológica del diseño gráfico.
- ♦ Asimilar y utilizar correctamente menú y herramientas del software de imagen de mapas de bits como herramienta tecnológica del diseño gráfico.
- ♦ Reconocerse como un receptor crítico del mundo gráfico que nos rodea.
- ♦ Comprender el papel del diseño gráfico en la comunicación visual, la importancia y responsabilidad del diseñador gráfico en la sociedad y el medio ambiente, como hacedor de mensajes.
- ♦ Conocer y comprender el lenguaje gráfico y recursos tecnológicos.
- ♦ Aplicar estrategias del diseño gráfico en función de metas comunicativas, bajo una metodología proyectual, con previa evaluación para determinar la factibilidad de realización y funcionamiento.

APRENDIZAJES

- Manejar las herramientas y parte del menú del software de imagen vectorizada. Importar y exportar archivos o partes, a otros programas o aplicaciones bajo Windows. Aplicar el uso correcto del software para realizar piezas de diseño gráfico.
- Manejar las herramientas y parte del menú del software de imagen de mapas de bits. Importar y exportar archivos o partes, a otros programas o aplicaciones bajo Windows. Aplicar el uso correcto del software para realizar piezas de diseño gráfico.
- Comprender la relación entre diseño y comunicación visual. Identificar los elementos visuales. Aprender a organizarlos como figura y fondo. Reconocer familias tipográficas para formar textos en composiciones de diseño gráfico. Experimentar percepción y significado del mundo gráfico que nos rodea para diseñar con creatividad piezas gráficas para la comunicación visual.
- Realizar un mensaje gráfico. Conocer los diferentes métodos de impresión digital. Reconocer los diferentes soportes del diseño gráfico.

SABERES

UNIDAD 1:

Software de imagen vectorizada como herramienta de diseño gráfico asistido por computación: herramientas y parte del menú. Importar y exportar archivos o partes, a otros programas o aplicación bajo Windows. Aplicar el uso correcto para el diseño gráfico.



UNIDAD 2:

Software de imagen de mapas de bits como herramienta de diseño gráfico asistido por computación: herramientas y parte del menú. Corrección de fotografías. Importar y exportar archivos o partes, a otros programas o aplicación bajo Windows. Aplicar el uso correcto para el diseño gráfico.

UNIDAD 3:

Diseño y comunicación. Elementos visuales. Organización de los elementos visuales: figura y fondo. Texto: familias tipográficas. Percepción y significado. Creatividad y comunicación. Relación entre producto de comunicación y receptores.

Logotipo, isotipo, marca. Función que cumple la marca en el medio. Otras piezas gráficas
Soporte del diseño gráfico, métodos de impresión digital.

CONDICIONES DE APROBACIÓN

- ♦ Tener la carpeta de Trabajos Prácticos completa, corregidos y aprobados por el profesor titular, como así también las maquetas y/o prototipos desarrollados a lo largo del año.
MODO DE EVALUACIÓN DE LOS TRABAJOS PRÁCTICOS:
El alumno debe presentar en fecha y forma los trabajos prácticos, si el alumno no lo entrega en la fecha estipulada por el profesor, se dará una fecha posterior (fecha de recuperatorio) pero se le restará el 10 % de la calificación final. No se le restará este porcentaje si el alumno presenta un certificado médico y el trabajo práctico el día que se reincorpore en la materia.
Porcentajes de la evaluación de los T. Prácticos: Proceso: 70%
Presentación: 20%
Fecha de entrega 10%
- ♦ Evaluación teórico y/o práctico de cada unidad.
- ♦ Aprobar examen cuatrimestral integrador.
- ♦ **CONDICIONES PARA RENDIR COMO ALUMNO REGULAR:** El alumno que se presente a rendir como **regular**, debe presentar la carpeta de trabajos prácticos completa. Los errores cometidos en los trabajos prácticos deben estar corregidos por el alumno y visados por el profesor titular, como así también las maquetas y/o prototipos desarrollados a lo largo del año. El examen consistirá en una prueba sobre los trabajos prácticos y sobre la teoría desarrollada durante el año.

BIBLIOGRAFÍA DEL ALUMNO

- ♦ Apuntes de la cátedra.
- ♦ Tutoriales de los softwares.
- ♦ **SANTARSIERO, Hugo M.** Producción gráfica, sistemas de impresión. Buenos Aires. Ed. Producción gráfica ediciones 2005.