

PROGRAMA DE: Tecnología Digital para el Diseño I**CÓDIGO: 204**

HORAS DE CLASE				DOCENTE RESPONSABLE
TEÓRICAS		PRÁCTICAS		DOCENTE COLABORADOR
p/semana	p/cuatrim.	p/semana	p/cuatrim.	
2	32	2	32	D.I. Danna Lorena Gallego
				D.C.V. Ana Paula Silvina Giunta

DESCRIPCIÓN:

Los grandes cambios que se producen a nivel mundial están modificando la vida y el trabajo de las personas, lo cual obliga a las empresas a actualizar los equipos, los procesos y las tecnologías para mantener la competitividad y a su vez ser innovadoras.

Así, el uso eficiente de las tecnologías digitales, se convierte en un conocimiento fundamental para los profesionales del área de diseño, porque agrega valor, precisión y acorta los tiempos de producción al producto, desde su concepción hasta su comercialización.

Es por esto, que esta asignatura tiene como objetivo brindar conocimientos y sobre todo herramientas a los alumnos que usarán de ahora en más: tanto en su período de estudiantes como en su vida profesional.

PROGRAMA SINTÉTICO:**UNIDAD TEMÁTICA I: Uso eficiente del software de vectores****UNIDAD TEMÁTICA II: Uso eficiente del software de creación y tratamiento de imágenes.****UNIDAD TEMÁTICA III: Uso básico de software de modelado 3D****PROGRAMA ANALÍTICO:****UNIDAD TEMÁTICA I: Uso eficiente del software de vectores**

1. Presentación del espacio de trabajo. Uso de la interfaz gráfica del programa.
2. Uso de barra de herramientas, menú, panel de control, ventanas.
3. Reglas, guías, guías inteligentes, grilla o cuadrícula.
4. Herramientas de navegación: mano, zoom,
5. Preferencias.

6. Creación de archivos: características y resolución según finalidad de la pieza gráfica.
7. Guardado de archivos: formatos, extensiones. Exportar.
8. Inclusión de imágenes de bits al archivo: enlazar, incrustar.

Vigencia a partir
del año:

2021

PROGRAMA DE: Tecnología Digital para el Diseño I**CÓDIGO: 204**

9. Herramientas de selección de objetos: selección, selección directa, varita mágica, lazo.
10. Herramientas de dibujo y sus variantes: pluma, segmento de línea, herramienta formas, pincel.
11. Herramientas de transformación: escalar, rotar, reflejar, distorsionar, transformación libre.

12. Uso de paneles de color: relleno, contorno, muestras, degradados, bibliotecas.
13. Uso del panel de transparencia y modos de fusión, busca trazos y alineación en Illustrator.
14. Uso del panel capas.
15. Uso de la máscara de recorte.

16. Herramienta de Texto: Uso de las cajas y creación de columnas de texto. Atributos. Estilos.
17. Herramientas símbolos, patrones.
18. Herramienta Malla.
19. Herramienta Perspectiva.

UNIDAD TEMÁTICA II: Uso eficiente del software de creación y tratamiento de imágenes.

1. Diferencia entre imágenes de bits y de vectores.
2. Espacios de color: Diferencias.
3. Presentación del espacio de trabajo. Uso de la interfaz gráfica del programa.
4. Uso de barra de herramientas, menú, panel de control, ventanas.
5. Herramientas de navegación.
6. Preferencias.

7. Creación de archivos: características y resolución.
8. Guardado de archivos: formatos, extensiones.

9. Barra de Herramientas: Selección. Corrección. Pinceles. Clonación. Borradores. Degradado. Pintura.
10. Desenfoco, enfoque y mancha. Sobreexponer, subexponer y esponja. Pluma. Texto. Formas.

11. Herramientas de dibujo y sus variantes: pluma, segmento de línea, herramienta formas, pincel.
12. Herramientas de transformación: escalar, rotar, reflejar, distorsionar, transformación libre.

13. Uso del panel capas. Mascara de capas, vectoriales, de ajustes, rápida, de recorte.
14. Uso de panel canales. Trazados.

15. Uso de paneles de color: relleno, contorno, muestras, degradados.

16. Retoque de imagen: optimización de una imagen, ajustes de color.

UNIDAD TEMÁTICA III: Uso básico de software de modelado 3D

1. Entorno de trabajo: Selección de Barras de herramientas.
2. Vistas activas y planos de trabajo.
3. Comandos de dibujo de líneas y arcos. Círculos y elipses. Polígonos.
4. Recortar y partir objetos.
5. Radios de empalme.
6. Unir y descomponer objetos.
7. Creación y edición de capas.
8. Edición de propiedades de objetos.
9. Herramientas de acotación.

**Vigencia a partir
del año:**

2021

PROGRAMA DE: Tecnología Digital para el Diseño I**CÓDIGO: 204**

10. Mover y copiar objetos.
11. Visualización en perspectiva (ejes XYZ).
12. Coordenadas en el espacio (planos XZ_YZ).
13. Operaciones de rotación 2D y 3D.
14. Extrusión de curvas planas.
15. Herramientas de generación de sólidos básicas.
16. Operaciones booleanas (unión, sustracción, intersección).

**Vigencia a partir
del año:**

2021

PROGRAMA DE: Tecnología Digital para el Diseño I**CÓDIGO: 204****BIBLIOGRAFÍA:**

- *Adobe Illustrator* https://helpx.adobe.com/es/pdf/illustrator_reference.pdf
- *Adobe Photoshop, Ayuda y tutoriales.* https://helpx.adobe.com/es/pdf/photoshop_reference.pdf
- *Rhinoceros 5.* <https://www.rhino3d.com/tutorials>

PROGRAMA DE: Tecnología Digital para el Diseño I**CÓDIGO: 204**

El presente Programa se ha elaborado bajo responsabilidad de las/los docentes cuyas firmas se exponen a continuación. Las autoridades de cada Facultad, y de la Secretaría General Académica o Dirección de Coordinación Educativa de esta Universidad suscriben prestando conformidad.

**Vigencia a partir
del año:**

2021



G O B I E R N O D E L A P R O V I N C I A D E B U E N O S A I R E S
2021 - Año de la Salud y del Personal Sanitario

Hoja Adicional de Firmas
Anexo de Firma Conjunta

Número:

Referencia: Programa "Tecnología Digital para el Diseño I" (cod.204)

El documento fue importado por el sistema GEDO con un total de 5 pagina/s.