

FACULTAD: DESARROLLO LOCAL Y REGIONAL

CD DLR

82

PROGRAMA DE: Tecnología Digital para el Diseño II

05 MAY 2017

CÓDIGO: 205

HORAS DE CLASE				DOCENTE RESPONSABLE
TEÓRICAS		PRÁCTICAS		D.I. Gallego, Danna Lorena
p/semana	p/cuatrim.	p/semana	p/cuatrim.	
2	32	1	16	DOCENTE COLABORADOR
				D.I. Mené, Rodrigo Ezequiel

DESCRIPCIÓN:

El uso de tecnologías digitales para el diseño se ha convertido en un conocimiento fundamental para los profesionales del área, dado que facilita las tareas del diseñador brindando herramientas de dibujo, edición y creación, agregando valor al proyecto desde su concepción hasta su comercialización.

La actualización del conocimiento en *softwares* de diseño resulta indispensable para el desarrollo de empresas, emprendimientos independientes o servicios *freelance* en el área.

A su vez, le brinda un valor agregado como profesional diferenciándose de la persona que sólo es idónea en los programas pero carece de estudio en el campo del diseño. Por eso es importante poder aplicar y combinar las incumbencias de la materia con otras asignaturas tales como Tecnología Digital para el Diseño I, Fundamentos del Diseño, Morfología Básica, Dibujo 1 e inclusive con Historia del Diseño (para entender de dónde se proviene y a dónde se puede llegar).

Esta materia le permitirá afianzar los lazos con lo estudiado en **Tecnología Digital para el Diseño I** e introducirse de manera definitiva en la temática. A su vez, desarrollar un método para entender programas similares o complementarios, teniendo en cuenta pautas generales a la hora de capacitarse en el mismo.

PROGRAMA SINTÉTICO:

UNIDAD I: Uso eficiente de software de vectores.

UNIDAD II: Uso eficiente de software de modelado 3D.

UNIDAD III: Uso eficiente de software de creación y edición de imágenes.

Vigencia años: 2017

FACULTAD: DESARROLLO LOCAL Y REGIONAL

CD DLR

8 2

PROGRAMA DE: Tecnología Digital para el Diseño II

0 5 MAY 2017

CÓDIGO: 205

PROGRAMA ANALÍTICO:

UNIDAD I: Uso eficiente de software de vectores.

1. Conocimiento afianzado para la utilización del programa. Reconocimiento del área de trabajo. Desplazamiento por el documento.
2. Diferencia entre gráficos vectoriales y mapa de bits.
3. Entorno del programa: manejo de herramientas, paletas, barras, vistas, cajas flotantes.
4. Manipulación de archivos. Guardar, importar y exportar.
5. Conocimiento del panel Capas.
6. Herramientas de dibujo: el trazado, contorno y relleno. Trabajo con objetos. Dibujo a mano alzada. Herramientas pincel y lápiz. Herramienta pluma.
7. El color: plano, degradado, transparencias.
8. Textos, estilos.
9. Modificación de objetos. Manipulación de nodos. Apariencia y efectos. Estilos gráficos.
10. Impresión de documentos.

UNIDAD II: Uso eficiente de software de modelado 3D.

11. Conocimiento afianzado para la utilización del programa. Reconocimiento del área de trabajo. Desplazamiento por el documento.
12. Creación, edición y análisis de documentos.
13. Renderizado. Animación y curvas Nurbs superficies y sólidos, nubes de puntos y mallas poligonales.

UNIDAD III: Uso eficiente de software de creación y edición de imágenes.

14. Conocimiento afianzado para utilización del programa. Reconocimiento del área de trabajo. Desplazamiento por el documento.
15. Entorno del programa: manejo de herramientas, paletas, barras, vistas, cajas flotantes.
16. Manipulación de archivos. Ventana Historial. Calidad y resolución de la imagen (dpi) web/impresión. Modos de color: RGB, CMYK, escala de grises, duotono, mapa de bits.
17. Optimización de una imagen. Herramientas de selección. Herramienta de recorte/encuadre. Ajustes y tonalización de imagen. Tampón de clonar. Pinceles. Filtros básicos. Optimizar escaneados.
18. Fotomontaje: manejo de capas. Transformación de capas. Propiedades. Estilo de capa: Efectos. Trazados: lograr un recorte profesional de imágenes.
19. Capa de texto. Edición de texto: formato, fuente, cuerpo, alineaciones. Rasterizar texto.
20. Herramienta de pluma, creación de trazados.

Vigencia años: 2017

UNIVERSIDAD PROVINCIAL DEL SUDOESTE

FACULTAD: DESARROLLO LOCAL Y REGIONAL

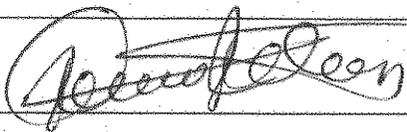
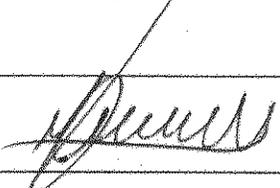
CD DLR 82

PROGRAMA DE: Tecnología Digital para el Diseño II 05 MAY 2017

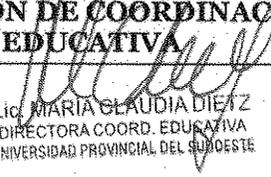
CÓDIGO: 205

BIBLIOGRAFÍA:

- Adobe Systems. (2013). *Adobe Illustrator, Ayuda y tutoriales*. Recuperado en 2013. http://help.adobe.com/archive/es/illustrator/cs6/illustrator_reference.pdf
- Adobe Systems. (2014). *Adobe Photoshop, Ayuda y tutoriales*. Recuperado en 2014. https://helpx.adobe.com/es/pdf/photoshop_reference.pdf
- Rhinoceros 5. (2015). *Aprender a utilizar Rhino*. Recuperado en 2015. <https://www.rhino3d.com/tutorials>
- Kevin Henry "Dibujo para diseñadores de producto", Capítulo 8, Exploración de las formas en el espacio. Ed.Promoprees.

DOCENTE RESPONSABLE	FIRMA
D.I. GALLEGO, Danna Lorena	
DOCENTE COLABORADOR	
D.I. MENÉ, Rodrigo Ezequiel	

VISADO

DECANO DE FACULTAD	SECRETARIO GENERAL ACADÉMICO/ DIRECCIÓN DE COORDINACIÓN EDUCATIVA
 MS. GONZALO SEMILLA DECANO FACULTAD DE DESARROLLO LOCAL Y REGIONAL UNIVERSIDAD PROVINCIAL DEL SUDOESTE	 Lic. MARIA CLAUDIA DIETZ DIRECTORA COORD. EDUCATIVA UNIVERSIDAD PROVINCIAL DEL SUDOESTE

FECHA: 05-05-2017	RESOLUCION: CD DUR N° 82177	FECHA:
-------------------	--------------------------------	--------

Vigencia años:	2017
----------------	------