



**PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR**

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		053	BACHILLERATO FIGARI		
PLAN		2008	2008		
SECTOR DE ESTUDIO		810	ARTES Y ARTESANÍAS		
ORIENTACIÓN		368	ESCULTURA		
MODALIDAD		-----	PRESENCIAL		
AÑO		1º	1º		
TRAYECTO		-----	-----		
SEMESTRE		-----	-----		
MÓDULO		-----	-----		
ÁREA DE ASIGNATURA		735	TALLER DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL		
ASIGNATURA		1117	DISEÑO ASISTIDO		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		-----			
MODALIDAD DE APROBACIÓN		SEGÚN REGLAMENTO			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales:96	Horas semanales:3		Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación: 10/08/2017	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº	Res. Nº	Acta Nº	Fecha __/__/__

FUNDAMENTACIÓN

La creación hace parte del desarrollo del hombre y su realidad, influenciado por su entorno cultural y momento histórico.

Educar es un proceso que coloca al individuo en contacto con los valores de la cultura a la que pertenece y amplía la comprensión de esta, adquiriendo una personalidad cultural.

La educación del sujeto debe partir de su realidad existencial, de sus propias vivencias, sin sustentar una actitud pasiva.

Desde esta concepción, el énfasis se ha puesto en desarrollar una educación que valore y respete las diferencias individuales, como una oportunidad para optimizar el desarrollo personal y social y no como un obstáculo en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Este espacio permitirá la atención a la diversidad que es una particularidad de la Escuela Pedro Figari y la inclusión a través de la adquisición del conocimiento, no sólo del saber sino del saber hacer.

En el camino del acercamiento del tratamiento de la imagen y la comunicación visual a través de la información se encuentra este curso.

Se pretende brindar una alfabetización en informática, permitiendo el acceso al conocimiento de las herramientas digitales y a los procesos asociados a las mismas, a través de la interacción con las distintas aplicaciones con las que trabajará.

A su vez apuntará a sensibilizar y apropiarse de los saberse técnicos y tecnológicos para potenciar y desarrollar el saber de los individuos, respetando la creatividad del estudiante.

En la actualidad, la imagen ha adquirido gran relevancia y el estudiante logra comprenderla, cuando construye un aprendizaje significativo del conocer (saber ver, observar, crear, reflexionar); donde la educación plástica incide profundamente en ello.

Diseño, en inglés Design se aproxima a idea, proyectar, plan y en italiano Disegno significa dibujo.

En nuestro caso para nuestra escuela artística, sería una perfecta mezcla entre la idea (a lo que deseamos llegar) y el dibujo que es una herramienta (fundamental) que el diseñador utiliza para visualizar sus ideas.

Hoy el artesano - artista se perfila como un profesional cualificado y multidisciplinar y su actividad se resume en la PREFIGURACIÓN DEL ENTORNO FÍSICO Y SIMBOLICO DEL SER HUMANO, una actividad proyectual que configura la apariencia formal de objetos y mensajes.

Debido a los avances tecnológicos, la computadora y en especial los avances que permiten diseñar, pasaron a ser herramientas importantes dentro del campo del arte, lográndose importantes resultados, donde lo creativo incide en las cualidades de la imagen y de los objetos.

En la currícula de la Escuela de Artes y Artesanías Dr. Pedro Figari, nos dedicaremos principalmente al diseño de imagen y creación de objetos.

La asignatura Diseño Asistido es dictada en diversos cursos, tales como, Escultura, Cerámica, Joyería, Talla en madera y Dibujo y Pintura. (Formación Profesional y Bachillerato Artístico).

OBJETIVOS GENERALES

- Fomentar el desarrollo de habilidades que le permitan al alumno enfrentar los cambios tecnológicos y la incertidumbre que estos generan con sentido proactivo frente a su realidad.
- Valoración por el trabajo y las ideas propias y ajenas.
- Desarrollo e incorporación del lenguaje informático, al proceso creativo profundizando los contenidos adquiridos en 1er año.
- Incentivar la curiosidad y el deseo de aprender.
- Destacar la importancia y el enriquecimiento personal de la adquisición de conocimientos para lograr una visión creativa y amplia.

- Profundizar el conocimiento de los recursos informáticos, como redes (grupo de aula, grupo de la Escuela Figari, redes, foros de artistas y artesanos mundiales)
- Observar y modificar el resultado de la actividad a través de una mirada crítica y reflexiva.
- Dominar habilidades, destrezas y la construcción de conocimientos a través del lenguaje digital.
- Formación del estudiante, desde sus capacidades creativas y comunicativas.
- Destacar la importancia de las Nuevas Tecnologías a Comunicación y la Información
- Favorecer el desarrollo de su creatividad, aplicada a las TICS.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Manejo responsable del uso de la computadora, programas e información.
- Promover el empleo de las nuevas modalidades visuales e instrumentos de diseño y composición de imágenes.
- Potenciar las posibilidades de exhibir diseños e imágenes digitalizadas de las piezas cerámicas, pinturas, joyas, esculturas y piezas talladas realizadas por los alumnos.
- Orientar al estudiante en el proceso de diseño.
- Formación técnica sobre el diseño en todos sus aspectos.
- Reconocer la variedad de aplicaciones informáticas en el área del diseño. Uso de scanner, impresora, tableta digital, cámara, etc.
- Empleo de las herramientas correspondientes, frente al planteo de situaciones – problema.
- Aplicar elementos, procesos y métodos de proyecto.
- Relacionar las producciones propias y ajenas, su intención y el significado de los mensajes.
- Informar sobre las ofertas del sistema educativo de capacitación como cursos, concursos, seminarios, visitas a museos y salas de exposiciones,

- Introducción foros virtuales, tutoriales, instalación de programas, etc.
- Tratamiento del volumen mediante la imagen digital.
- Introducción al diseño 3D.
- Introducción a la animación.

Parece fundamental lograr estos objetivos, llevando al alumno a la plataforma digital.

Así como el dibujo es considerado una herramienta fundamental, los programas de diseño, ya sean de imagen, de vectores, de realidad virtual, o de 3D, etc.

Serán el vehículo para cumplir con estos objetivos.

En cuanto a los programas para segundo año se trabajará con programas para manejo de imagen vectorial, pixelar y 3D.

COMPETENCIAS

Destrezas necesarias en el manejo del teclado, el mouse y todos los periféricos posibles (tableta gráfica, scanner, impresora, cámara digital).

- Elaborar y presentar documentos, tarjeta personal, carpeta, tratamiento fotográfico, afiche para implementarlos en trabajos curriculares, proyecto de egreso y en el mercado laboral.
- Complementar la imagen gráfica de las piezas creadas en Taller.
- Almacenar la información obtenida en forma organizada.
- Recuperar la información almacenada sin dificultades.
- Crear presentaciones digitales aplicables al ámbito laboral.
- Dominio de la herramienta informática, para expresar sus ideas.

CONTENIDOS

Nos basamos en programas vectoriales para realizar creaciones gráficas de armado, dibujo y representación y presentación de los mismos, programas comerciales y de software libre tanto on line, como instalables

UNIDAD 1: PROFUNDIZACIÓN A LAS HERRAMIENTAS VECTORIALES

Operaciones complejas de dibujo vectorial

Cambio de los modos de color

Administración de proyectos

Impresión

Publicación en PDF

Importación y exportación de archivos

UNIDAD 2: PROFUNDIZACIÓN TRATAMIENTOS DE IMÁGENES PIXELARES

Filtros

Operaciones complejas de fotomontajes y retoque digital

Automatización de tareas

Animación

UNIDAD 3: INTRODUCCIÓN A PROGRAMAS 3D

Se trabajará con programas 3D.

Proyección del volumen en el espacio.

La observación de la pieza desde distintos puntos de vista, es indispensable para el proceso de aprendizaje del estudiante, el proceso creativo y técnico de la pieza planteada a resolver (visualización de sus bocetos en 3D).

Seleccionar objetos

Arrastrar objetos

Rotar objetos

Escalar objetos.

Edición de objetos

Vistas: frontal, lateral, perspectiva.

Modos de visualización

Texturas

Luces

Modos de sombreado.

Actividades sugeridas, adaptándolas a la especificidad de la especialidad.

Diseño de objetos geométricos básicos.

Ejercicios de figuras de formas libres (curvas, editar superficies, modelo con luces).

Tratamiento del diseño volumétrico mediante la imagen digital. Proyección de piezas; aporte fundamental para el proceso creativo del estudiante de arte.

Manipular vistas y ver modelo desde diferentes ángulos.

Recorrido de cámaras (puntos de vistas).

Identidad visual de un emprendimiento

PAUTAS METODOLÓGICAS

Se sugiere para el abordaje de los diferentes temas seguir una metodología de Taller, trabajando con grupos de estudiantes en un número adecuado y cuidando la individualidad de cada alumno.

Podrán utilizarse otras técnicas acordes con las diferentes unidades temáticas, donde sin descuidar la atención personalizada del alumno y atendido a sus particularidades, se potencien los beneficios que conllevan el aprendizaje en conjunto y la investigación colectiva.

La metodología es emplear técnicas que favorezcan el desarrollo de la reflexión personal, que contribuyan a la comunicación interpersonal mediante el intercambio de ideas y que fomente el desarrollo de los procesos metacognitivos.

Por esta razón se recomienda:

- Buscar el involucramiento del alumno, y desde sus posturas personales primarias.
- Realizar propuestas de trabajos personal y/o colectivo, a través de la reflexión sobre diversas pautas, que le permitan el conocimiento de sí mismo.
- Exponer por parte del docente conceptos que fundamenten los diversos temas.
- por ejemplo el soporte ceibal.
- Es importante destacar que la metodología busque la participación del alumno integrado a un grupo, respetando reglas del debate, diferencias y argumentando

su posición personal.

- Los temas que forman el programa de Diseño Asistido no implican un seguimiento que respete dicho orden, el profesor organizará y desarrollará de acuerdo a su metodología de trabajo y las necesidades personales y del grupo, atendiendo la diversidad de formaciones previas y las particularidades de cada proyecto.
- Se plantearán ejercicios donde se utilizarán las posibilidades que aportan los programas así como ejercicios de corte real, donde se aplicarán los conocimientos adquiridos en forma combinada, como afiches, diseños de esculturas, presentación de carpeta, diseño de símbolos y pictogramas, etc.
- Entrega de repartidos con teórico correspondiente, a lo largo del curso, acerca de temas expuestos en clase.
- Se discutirán temas tales como composición, color, forma, etc.
- Será vital la coordinación con otras asignaturas, principalmente con Taller, para responder a las necesidades de cada curso.
- La especificidad del recurso informático, impone la exposición teórica de conceptos, reafirmada en trabajos prácticos realizados en los programas dados a lo largo del curso

Es fundamental para cumplir con estos puntos:

Los grupos no deben superar los 2 alumnos por PC, para lograr un seguimiento mínimo y poder brindar esa atención necesaria y que el alumno tenga contacto directo con la computadora.

Será de vital importancia contar con un aula con los dispositivos informáticos imprescindibles, como:

PC con los programas instalados que la asignatura requiera, escáner, impresora, etc

Conexión Internet permanente

Conexión local en red entre todas las computadoras.

Técnico de apoyo permanente para asistir en hardware y software.

Se valorará que el docente esté actualizado.

BIBLIOGRAFÍA

- Roser, Juanola y Terradellas, 2000, “Imagen Visual. Formación en Artes Visuales” Tomo I y III, Ed Vicens Vives, España.
- Polleri A., Rovira M., Lissardy B., 1993, “El Lenguaje Gráfico Plástico”, Ed Banda Oriental, Uruguay.
- W. Kandinsky ,“Punto y Línea sobre el Plano”, 2003, ed. Paidós, Argentina.
- Figari Pedro, “Arte, Estética, Ideal”, 1960, Uruguay.
- Magdalena Droste, “BAUHAUS”, 2006, ed Taschen, Alemania
- “Diseñando con las manos Proyecto y procesos en la artesanía del sXXI”, ed. Fundación española para la innovación en la Artesanía, 2011, España
- Josef Albers, “Interacción del color”, 1974, ed Alianza Forma, España
- Báez Mónica y otros ”El modelo CEIBAL. Nuevas tendencias para el aprendizaje”, -- Ceibal ANEP, 2011, Uruguay.
- Lupton E y Cole Phillips J, “Diseño gráfico. Nuevos Fundamentos”, ed Gustavo Gili, 2016, España.
- Munari Bruno, “Como nacen los Objetos”, 2016, ed Gustavo Gili, España.
- Julier G., “La cultura del diseño”, 2088, ed G.Gili, España
- Guía de Usuario PHOTOSHOP · Adobe.com, 2014
- COREL Tutoriales · corelclub.org
- Los mejores tutoriales de ADOBE ILLUSTRATOR CC & CS6



**PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR**

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		053	BACHILLERATO FIGARI		
PLAN		2008	2008		
SECTOR DE ESTUDIO		810	ARTES Y ARTESANÍAS		
ORIENTACIÓN		368	ESCULTURA		
MODALIDAD		-----	PRESENCIAL		
AÑO		2º	2º		
TRAYECTO		-----	-----		
SEMESTRE		-----	-----		
MÓDULO		-----	-----		
ÁREA DE ASIGNATURA		735	TALLER DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL		
ASIGNATURA		1117	DISEÑO ASISTIDO		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		-----			
MODALIDAD DE APROBACIÓN		SEGÚN REGLAMENTO			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales:64	Horas semanales:2		Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación: 10/08/2017	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº	Res. Nº	Acta Nº	Fecha __/__/__

FUNDAMENTACIÓN

La creación hace parte del desarrollo del hombre y su realidad, influenciado por su entorno cultural y momento histórico.

Educar es un proceso que coloca al individuo en contacto con los valores de la cultura a la que pertenece y amplía la comprensión de esta, adquiriendo una personalidad cultural.

La educación del sujeto debe partir de su realidad existencial, de sus propias vivencias, sin sustentar una actitud pasiva.

Desde esta concepción, el énfasis se ha puesto en desarrollar una educación que valore y respete las diferencias individuales, como una oportunidad para optimizar el desarrollo personal y social y no como un obstáculo en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Este espacio permitirá la atención a la diversidad que es una particularidad de la Escuela Pedro Figari y la inclusión a través de la adquisición del conocimiento, no sólo del saber sino del saber hacer.

En el camino del acercamiento del tratamiento de la imagen y la comunicación visual a través de la información se encuentra este curso.

Se pretende brindar una alfabetización en informática, permitiendo el acceso al conocimiento de las herramientas digitales y a los procesos asociados a las mismas, a través de la interacción con las distintas aplicaciones con las que trabajará.

A su vez apuntará a sensibilizar y apropiarse de los saberes técnicos y tecnológicos para potenciar y desarrollar el saber de los individuos, respetando la creatividad del estudiante.

En la actualidad, la imagen ha adquirido gran relevancia y el estudiante logra comprenderla, cuando construye un aprendizaje significativo del conocer (saber ver, observar, crear, reflexionar); donde la educación plástica incide profundamente en ello.

Diseño, en inglés Design se aproxima a idea, proyectar, plan y en italiano Disegno significa dibujo.

En nuestro caso para nuestra escuela artística, sería una perfecta mezcla entre la idea (a lo que deseamos llegar) y el dibujo que es una herramienta (fundamental) que el diseñador utiliza para visualizar sus ideas.

Hoy el artesano - artista se perfila como un profesional cualificado y multidisciplinar y su actividad se resume en la PREFIGURACIÓN DEL ENTORNO FÍSICO Y SIMBOLICO DEL SER HUMANO, una actividad proyectual que configura la apariencia formal de objetos y mensajes.

Debido a los avances tecnológicos, la computadora y en especial los avances que permiten diseñar, pasaron a ser herramientas importantes dentro del campo del arte, lográndose importantes resultados, donde lo creativo incide en las cualidades de la imagen y de los objetos.

En la currícula de la Escuela de Artes y Artesanías Dr. Pedro Figari, nos dedicaremos principalmente al diseño de imagen y creación de objetos.

La asignatura Diseño Asistido es dictada en diversos cursos, tales como, Escultura, Cerámica, Joyería, Talla en madera y Dibujo y Pintura. (Formación Profesional y Bachillerato Artístico).

OBJETIVOS GENERALES

- Fomentar el desarrollo de habilidades que le permitan al alumno enfrentar los cambios tecnológicos y la incertidumbre que estos generan con sentido proactivo frente a su realidad.
- Valoración por el trabajo y las ideas propias y ajenas.
- Desarrollo e incorporación del lenguaje informático, al proceso creativo profundizando los contenidos adquiridos en 1er año.
- Incentivar la curiosidad y el deseo de aprender.
- Destacar la importancia y el enriquecimiento personal de la adquisición de conocimientos para lograr una visión creativa y amplia.

- Profundizar el conocimiento de los recursos informáticos, como redes (grupo de aula, grupo de la Escuela Figari, redes, foros de artistas y artesanos mundiales)
- Observar y modificar el resultado de la actividad a través de una mirada crítica y reflexiva.
- Dominar habilidades, destrezas y la construcción de conocimientos a través del lenguaje digital.
- Formación del estudiante, desde sus capacidades creativas y comunicativas.
- Destacar la importancia de las Nuevas Tecnologías a Comunicación y la Información
- Favorecer el desarrollo de su creatividad, aplicada a las TICS.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Manejo responsable del uso de la computadora, programas e información.
- Promover el empleo de las nuevas modalidades visuales e instrumentos de diseño y composición de imágenes.
- Potenciar las posibilidades de exhibir diseños e imágenes digitalizadas de las piezas cerámicas, pinturas, joyas, esculturas y piezas talladas realizadas por los alumnos.
- Orientar al estudiante en el proceso de diseño.
- Formación técnica sobre el diseño en todos sus aspectos.
- Reconocer la variedad de aplicaciones informáticas en el área del diseño. Uso de scanner, impresora, tableta digital, cámara, etc.
- Empleo de las herramientas correspondientes, frente al planteo de situaciones – problema.
- Aplicar elementos, procesos y métodos de proyecto.
- Relacionar las producciones propias y ajenas, su intención y el significado de los mensajes.
- Informar sobre las ofertas del sistema educativo de capacitación como cursos, concursos, seminarios, visitas a museos y salas de exposiciones,

- Introducción foros virtuales, tutoriales, instalación de programas, etc.
- Tratamiento del volumen mediante la imagen digital.
- Introducción al diseño 3D.
- Introducción a la animación.

Parece fundamental lograr estos objetivos, llevando al alumno a la plataforma digital.

Así como el dibujo es considerado una herramienta fundamental, los programas de diseño, ya sean de imagen, de vectores, de realidad virtual, o de 3D, etc.

Serán el vehículo para cumplir con estos objetivos.

En cuanto a los programas para segundo año se trabajará con programas para manejo de imagen vectorial, pixelar y 3D.

COMPETENCIAS

Destrezas necesarias en el manejo del teclado, el mouse y todos los periféricos posibles (tableta gráfica, scanner, impresora, cámara digital).

- Elaborar y presentar documentos, tarjeta personal, carpeta, tratamiento fotográfico, afiche para implementarlos en trabajos curriculares, proyecto de egreso y en el mercado laboral.
- Complementar la imagen gráfica de las piezas creadas en Taller.
- Almacenar la información obtenida en forma organizada.
- Recuperar la información almacenada sin dificultades.
- Crear presentaciones digitales aplicables al ámbito laboral.
- Dominio de la herramienta informática, para expresar sus ideas.

CONTENIDOS

Nos basamos en programas vectoriales para realizar creaciones gráficas de armado, dibujo y representación y presentación de los mismos, programas comerciales y de software libre tanto on line, como instalables

UNIDAD 1: PROFUNDIZACIÓN A LAS HERRAMIENTAS VECTORIALES

Operaciones complejas de dibujo vectorial

Cambio de los modos de color

Administración de proyectos

Impresión

Publicación en PDF

Importación y exportación de archivos

UNIDAD 2: PROFUNDIZACIÓN TRATAMIENTOS DE IMÁGENES PIXELARES

Filtros

Operaciones complejas de fotomontajes y retoque digital

Automatización de tareas

Animación

UNIDAD 3: INTRODUCCIÓN A PROGRAMAS 3D

Se trabajará con programas 3D.

Proyección del volumen en el espacio.

La observación de la pieza desde distintos puntos de vista, es indispensable para el proceso de aprendizaje del estudiante, el proceso creativo y técnico de la pieza planteada a resolver (visualización de sus bocetos en 3D).

Seleccionar objetos

Arrastrar objetos

Rotar objetos

Escalar objetos.

Edición de objetos

Vistas: frontal, lateral, perspectiva.

Modos de visualización

Texturas

Luces

Modos de sombreado.

Actividades sugeridas, adaptándolas a la especificidad de la especialidad.

Diseño de objetos geométricos básicos.

Ejercicios de figuras de formas libres (curvas, editar superficies, modelo con luces).

Tratamiento del diseño volumétrico mediante la imagen digital. Proyección de piezas; aporte fundamental para el proceso creativo del estudiante de arte.

Manipular vistas y ver modelo desde diferentes ángulos.

Recorrido de cámaras (puntos de vistas).

Identidad visual de un emprendimiento

PAUTAS METODOLÓGICAS

Se sugiere para el abordaje de los diferentes temas seguir una metodología de Taller, trabajando con grupos de estudiantes en un número adecuado y cuidando la individualidad de cada alumno.

Podrán utilizarse otras técnicas acordes con las diferentes unidades temáticas, donde sin descuidar la atención personalizada del alumno y atendido a sus particularidades, se potencien los beneficios que conllevan el aprendizaje en conjunto y la investigación colectiva.

La metodología es emplear técnicas que favorezcan el desarrollo de la reflexión personal, que contribuyan a la comunicación interpersonal mediante el intercambio de ideas y que fomente el desarrollo de los procesos metacognitivos.

Por esta razón se recomienda:

- Buscar el involucramiento del alumno, y desde sus posturas personales primarias.
- Realizar propuestas de trabajos personal y/o colectivo, a través de la reflexión sobre diversas pautas, que le permitan el conocimiento de sí mismo.
- Exponer por parte del docente conceptos que fundamenten los diversos temas.
- por ejemplo el soporte ceibal.
- Es importante destacar que la metodología busque la participación del alumno

integrado a un grupo, respetando reglas del debate, diferencias y argumentando su posición personal.

- Los temas que forman el programa de Diseño Asistido no implican un seguimiento que respete dicho orden, el profesor organizará y desarrollará de acuerdo a su metodología de trabajo y las necesidades personales y del grupo, atendiendo la diversidad de formaciones previas y las particularidades de cada proyecto.
- Se plantearán ejercicios donde se utilizarán las posibilidades que aportan los programas así como ejercicios de corte real, donde se aplicarán los conocimientos adquiridos en forma combinada, como afiches, diseños de esculturas, presentación de carpeta, diseño de símbolos y pictogramas, etc.
- Entrega de repartidos con teórico correspondiente, a lo largo del curso, acerca de temas expuestos en clase.
- Se discutirán temas tales como composición, color, forma, etc.
- Será vital la coordinación con otras asignaturas, principalmente con Taller, para responder a las necesidades de cada curso.
- La especificidad del recurso informático, impone la exposición teórica de conceptos, reafirmada en trabajos prácticos realizados en los programas dados a lo largo del curso

Es fundamental para cumplir con estos puntos:

Los grupos no deben superar los 2 alumnos por PC, para lograr un seguimiento mínimo y poder brindar esa atención necesaria y que el alumno tenga contacto directo con la computadora.

Será de vital importancia contar con un aula con los dispositivos informáticos imprescindibles, como:

PC con los programas instalados que la asignatura requiera, escáner, impresora, etc

Conexión Internet permanente

Conexión local en red entre todas las computadoras.

Técnico de apoyo permanente para asistir en hardware y software.

Se valorará que el docente esté actualizado.

BIBLIOGRAFÍA

- Roser, Juanola y Terradellas, 2000, “Imagen Visual. Formación en Artes Visuales” Tomo I y III, Ed Vicens Vives, España.
- Polleri A., Rovira M., Lissardy B., 1993, “El Lenguaje Gráfico Plástico”, Ed Banda Oriental, Uruguay.
- W. Kandinsky , “Punto y Línea sobre el Plano”, 2003, ed. Paidós, Argentina.
- Figari Pedro, “Arte, Estética, Ideal”, 1960, Uruguay.
- Magdalena Droste, “BAUHAUS”, 2006, ed Taschen, Alemania
- “Diseñando con las manos Proyecto y procesos en la artesanía del sXXI”, ed. Fundación española para la innovación en la Artesanía, 2011, España
- Josef Albers, “Interacción del color”, 1974, ed Alianza Forma, España
- Báez Mónica y otros ”El modelo CEIBAL. Nuevas tendencias para el aprendizaje”, -- Ceibal ANEP, 2011, Uruguay.
- Lupton E y Cole Phillips J, “Diseño gráfico. Nuevos Fundamentos”, ed Gustavo Gili, 2016, España.
- Munari Bruno, “Como nacen los Objetos”, 2016, ed Gustavo Gili, España.
- Julier G., “La cultura del diseño”, 2088, ed G.Gili, España
- Guía de Usuario PHOTOSHOP Adobe.com, 2014
- COREL Tutoriales corelclub.org
- Los mejores tutoriales de ADOBE ILLUSTRATOR CC & CS6



Consejo de Educación
Técnico Profesional
Universidad del Trabajo del Uruguay

**PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR**

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		053	BACHILLERATO FIGARI		
PLAN		2008	2008		
SECTOR DE ESTUDIO		810	ARTES Y ARTESANÍAS		
ORIENTACIÓN		168	CERÁMICA		
MODALIDAD		-----	PRESENCIAL		
AÑO		1º	1º		
TRAYECTO		-----	-----		
SEMESTRE		-----	-----		
MÓDULO		-----	-----		
ÁREA DE ASIGNATURA		735	TALLER DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL		
ASIGNATURA		1117	DISEÑO ASISTIDO		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		-----			
MODALIDAD DE APROBACIÓN		SEGÚN REGLAMENTO			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales:96	Horas semanales:3		Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación:10//08//17	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº	Res. Nº	Acta Nº	Fecha __/__/__

FUNDAMENTACIÓN

La creación hace parte del desarrollo del hombre y su realidad, influenciado por su entorno cultural y momento histórico.

Educar es un proceso que coloca al individuo en contacto con los valores de la cultura a la que pertenece y amplía la comprensión de esta, adquiriendo una personalidad cultural.

La educación del sujeto debe partir de su realidad existencial, de sus propias vivencias, sin sustentar una actitud pasiva.

Desde esta concepción, el énfasis se ha puesto en desarrollar una educación que valore y respete las diferencias individuales, como una oportunidad para optimizar el desarrollo personal y social y no como un obstáculo en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Este espacio permitirá la atención a la diversidad que es una particularidad de la Escuela Pedro Figari y la inclusión a través de la adquisición del conocimiento, no sólo del saber sino del saber hacer.

En el camino del acercamiento del tratamiento de la imagen y la comunicación visual a través de la información se encuentra este curso.

Se pretende brindar una alfabetización en informática, permitiendo el acceso al conocimiento de las herramientas digitales y a los procesos asociados a las mismas, a través de la interacción con las distintas aplicaciones con las que trabajará.

A su vez apuntará a sensibilizar y apropiarse de los saberse técnicos y tecnológicos para potenciar y desarrollar el saber de los individuos, respetando la creatividad del estudiante.

En la actualidad, la imagen ha adquirido gran relevancia y el estudiante logra comprenderla, cuando construye un aprendizaje significativo del conocer (saber ver, observar, crear, reflexionar); donde la educación plástica incide profundamente en ello.

Diseño, en inglés Design se aproxima a idea, proyectar, plan y en italiano Disegno significa dibujo.

En nuestro caso para nuestra escuela artística, sería una perfecta mezcla entre la idea (a lo que deseamos llegar) y el dibujo que es una herramienta (fundamental) que el diseñador utiliza para visualizar sus ideas.

Hoy el artesano - artista se perfila como un profesional cualificado y multidisciplinar y su actividad se resume en la PREFIGURACIÓN DEL ENTORNO FÍSICO Y SIMBOLICO DEL SER HUMANO, una actividad proyectual que configura la apariencia formal de objetos y mensajes.

Debido a los avances tecnológicos, la computadora y en especial los avances que permiten diseñar, pasaron a ser herramientas importantes dentro del campo del arte, lográndose importantes resultados, donde lo creativo incide en las cualidades de la imagen y de los objetos.

En la currícula de la Escuela de Artes y Artesanías Dr. Pedro Figari, nos dedicaremos principalmente al diseño de imagen y creación de objetos.

La asignatura Diseño Asistido es dictada en diversos cursos, tales como, Escultura, Cerámica, Joyería, Talla en madera y Dibujo y Pintura. (Formación Profesional y Bachillerato Artístico).

OBJETIVOS GENERALES

- Fomentar el desarrollo de habilidades que le permitan al alumno adaptarse a los cambios tecnológicos y la incertidumbre que estos generan con espíritu creativo.
- Valoración por el trabajo y las ideas propias y ajenas.
- Desarrollo e incorporación del lenguaje informático, al proceso creativo.
- Reconocimiento de herramientas actuales de expresión.
- Incentivar la curiosidad y el deseo de aprender.

- Destacar la importancia y el enriquecimiento personal de la adquisición de conocimientos para lograr una visión creativa y amplia.
- Acercar a las personas a la información a través de los recursos informáticos, como redes culturales y educativas.
- Observar y modificar el resultado de la actividad a través de una mirada crítica y reflexiva.
- Favorecer destrezas, habilidades, y la construcción de conocimientos a través de medios digitales.
- Formación del estudiante, desde sus capacidades creativas y comunicativas.
- Favorecer el desarrollo de su creatividad, aplicada a las TICS.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Reconocer los componentes básicos de la computadora.
- Promover entre los alumnos una cultura de prevención sobre el adecuado uso y cuidado de los equipos informáticos en el aula.
- Promover el empleo de las nuevas modalidades visuales e instrumentos de diseño y composición de imágenes.
- Potenciar las posibilidades de exhibir diseños e imágenes digitalizadas de las
- piezas cerámicas, pinturas, dibujos, esculturas y/ o piezas talladas, joyas y demás obras realizadas por el alumno.
- Aportar conocimiento de programas de diseño, vinculados directamente a la orientación elegida por los estudiantes, en estrecho vínculo con los Profesores de Taller y lograr que los alumnos sean capaces de apreciar las posibilidades del recurso informático en todas las etapas del proceso creativo.
- Empleo de las herramientas correspondientes, frente al planteo de situaciones – problema.
- Aplicar con soltura procesos y métodos de proyectación.
- Relacionar las producciones propias y ajenas, con el contexto en que fueron generadas, su intención y el significado de los mensajes.

Parece fundamental lograr estos objetivos, llevando al alumno a la plataforma digital, haciendo un correcto uso de estos medios.

Así como el dibujo es considerado una herramienta fundamental, los programas computacionales, ya sean de imagen, de vectores, de realidad virtual, o de 3D, etc. Serán el vehículo para cumplir con estos objetivos.

En cuanto a los programas para primer año se trabajará con programas para manejo de imagen vectorial y pixelar. También estaremos inmersos en el software libre.

COMPETENCIAS

- Reconocer los componentes básicos del computador personal
- Conocer y practicar cuidados y hábitos para el buen uso del computador personal.
- Obtener las destrezas necesarias en el manejo del teclado, el mouse y todos los periféricos posibles (tableta gráfica, scanner, impresora, cámara digital).
- Presentar adecuadamente un texto utilizando las herramientas que el procesador de texto ofrece.
- Proponer ante una producción del Taller respectivo, el uso adecuado de la imagen, diseño y composición.
- Almacenar la información obtenida en forma organizada.
- Recuperar la información almacenada sin dificultades.
- Crear presentaciones digitales aplicables al ámbito laboral.
- Dominio de la herramienta informática, para expresar sus ideas.

CONTENIDOS

PROGRAMAS DE GRÁFICOS VECTORIALES

Nos basamos en programas vectoriales para realizar creaciones gráficas de armado, dibujo y representación y presentación de los mismos, programas comerciales y de software libre tanto on line, como instalables

MÓDULO I: PROFUNDIZACIÓN A LAS HERRAMIENTAS VECTORIALES

Procedimientos iniciales, primeras herramientas, preparación de página y mesa de trabajo.

Operaciones con líneas, contornos y pinceladas

Dibujo de formas

Operaciones con objetos

Asignación de forma a objetos

Operaciones con símbolos

Relleno de objetos

Operaciones con colores: modos de color, RGB, CMYK, HEXADECIMAL, etc

Administración de color para visualización, entrada y salida

Aplicación de efectos tridimensionales a objetos

Cambio de la transparencia de objetos

Uso de lentes con objetos

Operaciones con páginas y herramientas de diseño

Adición y asignación de formato al texto

Operaciones con texto artístico y de párrafo.

Administración de fuentes

Utilización de las herramientas de escritura

Enlace e incorporación de objetos

Importación y exportación de archivos

Formatos de archivo

Operaciones con estilos de gráficos, texto y color

Personalización de la aplicación

Impresiones

Actividades sugeridas, adaptándolas a la especificidad de cada especialidad.

- Desarrollo de destreza, aplicando diversas herramientas, distintos tipos de rellenos (lisos, multiplicidad de colores, rellenos de textura), escalarlos, cambios de posición, etc.
- Sistema de representación, aplicados a la ideación y concreción de diseños proyectuales (diseños de piezas a realizarse en Taller).
- Elementos del dibujo (gramática del diseño) y la representación técnica para la generación de formas y volúmenes.

- Realización de carpeta - catálogo con croquis correspondientes de las piezas realizadas o a realizarse en Taller.
- Realización de la imagen personal como tarjeta personal, sobre, hoja carta, álbum de fotos virtual, herramientas de presentación al medio, para su futura inserción laboral.

PROGRAMAS DE TRATAMIENTOS DE IMÁGENES PIXELARES

Nos basamos en programas pixelares orientados al tratamiento y manipulación de imágenes.

MÓDULO II: INTRODUCCIÓN A LOS PROGRAMAS PIXELARES

Espacio de trabajo

Herramientas de selección

Resolución

Apertura e importación de imágenes

Color, gestión de color, ajustes de color y tono

Retoque y operaciones de transformación

Capas

Pintura digital

Herramientas de texto

Guardar y exportar imágenes

Impresión

Actividades sugeridas, adaptándolas a la especificidad de cada especialidad.

Creación de dibujos y pinturas digitales.

Collage y fotomontaje.

Registro digital de trabajos realizados en Taller.

Afiche: características, tipografía.

Se pretende que el estudiante utilice trabajos creados en el Taller, a través de imágenes digitales, para aplicarlos en los ejercicios planteados en la asignatura Diseño Asistido.

La intención es que el estudiante desarrolle la capacidad de procesar imágenes para futuros proyectos.

Los ejercicios y proyectos se adecuan con una intención de acercamiento al curso – oficio que haya optado el alumno.

Se plantean ejercicios generales para todas las orientaciones y ejercicios específicos para cada orientación, guiándolo con propuestas de imágenes de esculturas, pinturas, cerámicas, joyas, tallas en madera, etc.

PAUTAS METODOLÓGICAS

Se sugiere para el abordaje de los diferentes temas seguir una metodología de Taller, trabajando con grupos de estudiantes en un número adecuado y cuidando la individualidad de cada alumno.

Podrán utilizarse otras técnicas acordes con las diferentes unidades temáticas, donde sin descuidar la atención personalizada del alumno y atendido a sus particularidades, se potencien los beneficios que conllevan el aprendizaje en conjunto y la investigación colectiva.

La metodología es emplear técnicas que favorezcan el desarrollo de la reflexión personal, que contribuyan a la comunicación interpersonal mediante el intercambio de ideas y que fomente el desarrollo de los procesos metacognitivos.

Por esta razón se recomienda:

- Buscar el involucramiento del alumno, y desde sus posturas personales primarias.
- Realizar propuestas de trabajos personal y/o colectivo, a través de la reflexión sobre diversas pautas, que le permitan el conocimiento de sí mismo.
- Exponer por parte del docente conceptos que fundamenten los diversos temas.
- Actualización permanente utilizando los distintos instrumentos didácticos, como por ejemplo el soporte ceibal.
- Es importante destacar que la metodología busque la participación del alumno integrado a un grupo, respetando reglas del debate, diferencias y argumentando su posición personal.
- Los temas que forman el programa de Diseño Asistido no implican un seguimiento que respete dicho orden, el profesor organizará y desarrollará de acuerdo a

su metodología de trabajo y las necesidades personales y del grupo, atendiendo la diversidad de formaciones previas y las particularidades de cada proyecto.

- Se plantearán ejercicios donde se utilizarán las posibilidades que aportan los programas así como ejercicios de corte real, donde se aplicarán los conocimientos adquiridos en forma combinada, como afiches, diseños de esculturas, presentación de carpeta, diseño de símbolos y pictogramas, etc.
- Entrega de repartidos con teórico correspondiente, a lo largo del curso, acerca de temas expuestos en clase.
- Se discutirán temas tales como composición, color, forma, etc.

Será vital la coordinación con otras asignaturas, principalmente con Taller, para responder a las necesidades de cada curso.

- La especificidad del recurso informático, impone la exposición teórica de conceptos, reafirmada en trabajos prácticos realizados en los programas dados a lo largo del curso

Es fundamental para cumplir con estos puntos:

Los grupos no deben superar los 2 alumnos por PC, para lograr un seguimiento mínimo y poder brindar esa atención necesaria y que el alumno tenga contacto directo con la computadora.

Será de vital importancia contar con un aula con los dispositivos informáticos imprescindibles, como:

PC con los programas instalados que la asignatura requiera, escáner, impresora, etc

Conexión Internet permanente

Conexión local en red entre todas las computadoras.

Técnico de apoyo permanente para asistir en hardware y software.

Se valorará que el docente esté actualizado.

BIBLIOGRAFÍA

- Roser, Juanola y Terradellas, 2000, “Imagen Visual. Formación en Artes Visuales” Tomo I y III, Ed Vicens Vives, España.
- Polleri A., Rovira M., Lissardy B., 1993, “El Lenguaje Gráfico Plástico”, Ed Banda Oriental, Uruguay.
- W. Kandinsky ,“Punto y Línea sobre el Plano”, 2003, ed. Paidós, Argentina.
- Figari Pedro, “Arte, Estética, Ideal”, 1960, Uruguay.
- Magdalena Droste, “BAUHAUS”, 2006, ed Taschen, Alemania
- “Diseñando con las manos Proyecto y procesos en la artesanía del sXXI”, ed. Fundación española para la innovación en la Artesanía, 2011, España
- Josef Albers, “Interacción del color”, 1974, ed Alianza Forma, España
- Báez Mónica y otros”El modelo CEIBAL. Nuevas tendencias para el aprendizaje”, -- Ceibal ANEP, 2011, Uruguay.
- Lupton E y Cole Phillips J, “Diseño gráfico. Nuevos Fundamentos”, ed Gustavo Gili, 2016, España.
- Munari Bruno, “Como nacen los Objetos”, 2016, ed Gustavo Gili, España.
- Julier G., “La cultura del diseño”, 2088, ed G.Gili, España
- Guía de Usuario PHOTOSHOP Adobe.com, 2014
- COREL Tutoriales corelclub.org
- Los mejores tutoriales de ADOBE ILLUSTRATOR CC & CS6



Consejo de Educación
Técnico Profesional
Universidad del Trabajo del Uruguay

**PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR**

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		053	BACHILLERATO FIGARI		
PLAN		2008	2008		
SECTOR DE ESTUDIO		810	ARTES Y ARTESANÍAS		
ORIENTACIÓN		168	CERÁMICA		
MODALIDAD		-----	PRESENCIAL		
AÑO		2º	2º		
TRAYECTO		-----	-----		
SEMESTRE		-----	-----		
MÓDULO		-----	-----		
ÁREA DE ASIGNATURA		735	TALLER DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL		
ASIGNATURA		1117	DISEÑO ASISTIDO		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		-----			
MODALIDAD DE APROBACIÓN		SEGÚN REGLAMENTO			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales:64	Horas semanales:2		Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación:10/08/2017	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº	Res. Nº	Acta Nº	Fecha __/__/__

FUNDAMENTACIÓN

La creación hace parte del desarrollo del hombre y su realidad, influenciado por su entorno cultural y momento histórico.

Educar es un proceso que coloca al individuo en contacto con los valores de la cultura a la que pertenece y amplía la comprensión de esta, adquiriendo una personalidad cultural.

La educación del sujeto debe partir de su realidad existencial, de sus propias vivencias, sin sustentar una actitud pasiva.

Desde esta concepción, el énfasis se ha puesto en desarrollar una educación que valore y respete las diferencias individuales, como una oportunidad para optimizar el desarrollo personal y social y no como un obstáculo en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Este espacio permitirá la atención a la diversidad que es una particularidad de la Escuela Pedro Figari y la inclusión a través de la adquisición del conocimiento, no sólo del saber sino del saber hacer.

En el camino del acercamiento del tratamiento de la imagen y la comunicación visual a través de la información se encuentra este curso.

Se pretende brindar una alfabetización en informática, permitiendo el acceso al conocimiento de las herramientas digitales y a los procesos asociados a las mismas, a través de la interacción con las distintas aplicaciones con las que trabajará.

A su vez apuntará a sensibilizar y apropiarse de los saberes técnicos y tecnológicos para potenciar y desarrollar el saber de los individuos, respetando la creatividad del estudiante.

En la actualidad, la imagen ha adquirido gran relevancia y el estudiante logra comprenderla, cuando construye un aprendizaje significativo del conocer (saber ver, observar, crear, reflexionar); donde la educación plástica incide profundamente en ello.

Diseño, en inglés Design se aproxima a idea, proyectar, plan y en italiano Disegno significa dibujo.

En nuestro caso para nuestra escuela artística, sería una perfecta mezcla entre la idea (a lo que deseamos llegar) y el dibujo que es una herramienta (fundamental) que el diseñador utiliza para visualizar sus ideas.

Hoy el artesano - artista se perfila como un profesional cualificado y multidisciplinar y su actividad se resume en la PREFIGURACIÓN DEL ENTORNO FÍSICO Y SIMBOLICO DEL SER HUMANO, una actividad proyectual que configura la apariencia formal de objetos y mensajes.

Debido a los avances tecnológicos, la computadora y en especial los avances que permiten diseñar, pasaron a ser herramientas importantes dentro del campo del arte, lográndose importantes resultados, donde lo creativo incide en las cualidades de la imagen y de los objetos.

En la currícula de la Escuela de Artes y Artesanías Dr. Pedro Figari, nos dedicaremos principalmente al diseño de imagen y creación de objetos.

La asignatura Diseño Asistido es dictada en diversos cursos, tales como, Escultura, Cerámica, Joyería, Talla en madera y Dibujo y Pintura. (Formación Profesional y Bachillerato Artístico).

OBJETIVOS GENERALES

- Fomentar el desarrollo de habilidades que le permitan al alumno enfrentar los cambios tecnológicos y la incertidumbre que estos generan con sentido proactivo frente a su realidad.
- Valoración por el trabajo y las ideas propias y ajenas.
- Desarrollo e incorporación del lenguaje informático, al proceso creativo profundizando los contenidos adquiridos en 1er año.
- Incentivar la curiosidad y el deseo de aprender.
- Destacar la importancia y el enriquecimiento personal de la adquisición de conocimientos para lograr una visión creativa y amplia.

- Profundizar el conocimiento de los recursos informáticos, como redes (grupo de aula, grupo de la Escuela Figari, redes, foros de artistas y artesanos mundiales)
- Observar y modificar el resultado de la actividad a través de una mirada crítica y reflexiva.
- Dominar habilidades, destrezas y la construcción de conocimientos a través del lenguaje digital.
- Formación del estudiante, desde sus capacidades creativas y comunicativas.
- Destacar la importancia de las Nuevas Tecnologías a Comunicación y la Información
- Favorecer el desarrollo de su creatividad, aplicada a las TICS.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Manejo responsable del uso de la computadora, programas e información.
- Promover el empleo de las nuevas modalidades visuales e instrumentos de diseño y composición de imágenes.
- Potenciar las posibilidades de exhibir diseños e imágenes digitalizadas de las piezas cerámicas, pinturas, joyas, esculturas y piezas talladas realizadas por los alumnos.
- Orientar al estudiante en el proceso de diseño.
- Formación técnica sobre el diseño en todos sus aspectos.
- Reconocer la variedad de aplicaciones informáticas en el área del diseño. Uso de scanner, impresora, tableta digital, cámara, etc.
- Empleo de las herramientas correspondientes, frente al planteo de situaciones – problema.
- Aplicar elementos, procesos y métodos de proyecto.
- Relacionar las producciones propias y ajenas, su intención y el significado de los mensajes.
- Informar sobre las ofertas del sistema educativo de capacitación como cursos, concursos, seminarios, visitas a museos y salas de exposiciones,
- Introducción foros virtuales, tutoriales, instalación de programas, etc.

- Tratamiento del volumen mediante la imagen digital.
- Introducción al diseño 3D.
- Introducción a la animación.

Parece fundamental lograr estos objetivos, llevando al alumno a la plataforma digital.

Así como el dibujo es considerado una herramienta fundamental, los programas de diseño, ya sean de imagen, de vectores, de realidad virtual, o de 3D, etc.

Serán el vehículo para cumplir con estos objetivos.

En cuanto a los programas para segundo año se trabajará con programas para manejo de imagen vectorial, pixelar y 3D.

COMPETENCIAS

Destrezas necesarias en el manejo del teclado, el mouse y todos los periféricos posibles (tableta gráfica, scanner, impresora, cámara digital).

- Elaborar y presentar documentos, tarjeta personal, carpeta, tratamiento fotográfico, afiche para implementarlos en trabajos curriculares, proyecto de egreso y en el mercado laboral.
- Complementar la imagen gráfica de las piezas creadas en Taller.
- Almacenar la información obtenida en forma organizada.
- Recuperar la información almacenada sin dificultades.
- Crear presentaciones digitales aplicables al ámbito laboral.
- Dominio de la herramienta informática, para expresar sus ideas.

CONTENIDOS

Nos basamos en programas vectoriales para realizar creaciones gráficas de armado, dibujo y representación y presentación de los mismos, programas comerciales y de software libre tanto on line, como instalables

UNIDAD 1: PROFUNDIZACIÓN A LAS HERRAMIENTAS VECTORIALES

Operaciones complejas de dibujo vectorial

Cambio de los modos de color

Administración de proyectos

Impresión

Publicación en PDF

Importación y exportación de archivos

UNIDAD 2: PROFUNDIZACIÓN TRATAMIENTOS DE IMÁGENES PIXELARES

Filtros

Operaciones complejas de fotomontajes y retoque digital

Automatización de tareas

Animación

UNIDAD 3: INTRODUCCIÓN A PROGRAMAS 3D

Se trabajará con programas 3D.

Proyección del volumen en el espacio.

La observación de la pieza desde distintos puntos de vista, es indispensable para el proceso de aprendizaje del estudiante, el proceso creativo y técnico de la pieza planteada a resolver (visualización de sus bocetos en 3D).

Seleccionar objetos

Arrastrar objetos

Rotar objetos

Escalar objetos.

Edición de objetos

Vistas: frontal, lateral, perspectiva.

Modos de visualización

Texturas

Luces

Modos de sombreado.

Actividades sugeridas, adaptándolas a la especificidad de la especialidad.

Diseño de objetos geométricos básicos.

Ejercicios de figuras de formas libres (curvas, editar superficies, modelo con luces).

Tratamiento del diseño volumétrico mediante la imagen digital. Proyección de piezas; aporte fundamental para el proceso creativo del estudiante de arte.

Manipular vistas y ver modelo desde diferentes ángulos.

Recorrido de cámaras (puntos de vistas).

Identidad visual de un emprendimiento

PAUTAS METODOLÓGICAS

Se sugiere para el abordaje de los diferentes temas seguir una metodología de Taller, trabajando con grupos de estudiantes en un número adecuado y cuidando la individualidad de cada alumno.

Podrán utilizarse otras técnicas acordes con las diferentes unidades temáticas, donde sin descuidar la atención personalizada del alumno y atendido a sus particularidades, se potencien los beneficios que conllevan el aprendizaje en conjunto y la investigación colectiva.

La metodología es emplear técnicas que favorezcan el desarrollo de la reflexión personal, que contribuyan a la comunicación interpersonal mediante el intercambio de ideas y que fomente el desarrollo de los procesos metacognitivos.

Por esta razón se recomienda:

- Buscar el involucramiento del alumno, y desde sus posturas personales primarias.
- Realizar propuestas de trabajos personal y/o colectivo, a través de la reflexión sobre diversas pautas, que le permitan el conocimiento de sí mismo.
- Exponer por parte del docente conceptos que fundamenten los diversos temas.
- Actualización permanente utilizando los distintos instrumentos didácticos, como por ejemplo el soporte ceibal.
- Es importante destacar que la metodología busque la participación del alumno integrado a un grupo, respetando reglas del debate, diferencias y argumentando su

posición personal.

- Los temas que forman el programa de Diseño Asistido no implican un seguimiento que respete dicho orden, el profesor organizará y desarrollará de acuerdo a su metodología de trabajo y las necesidades personales y del grupo, atendiendo la diversidad de formaciones previas y las particularidades de cada proyecto.
- Se plantearán ejercicios donde se utilizarán las posibilidades que aportan los programas así como ejercicios de corte real, donde se aplicarán los conocimientos adquiridos en forma combinada, como afiches, diseños de esculturas, presentación de carpeta, diseño de símbolos y pictogramas, etc.
- Entrega de repartidos con teórico correspondiente, a lo largo del curso, acerca de temas expuestos en clase.
- Se discutirán temas tales como composición, color, forma, etc.

Será vital la coordinación con otras asignaturas, principalmente con Taller, para responder a las necesidades de cada curso.

- La especificidad del recurso informático, impone la exposición teórica de conceptos, reafirmada en trabajos prácticos realizados en los programas dados a lo largo del curso

Es fundamental para cumplir con estos puntos:

Los grupos no deben superar los 2 alumnos por PC, para lograr un seguimiento mínimo y poder brindar esa atención necesaria y que el alumno tenga contacto directo con la computadora.

Será de vital importancia contar con un aula con los dispositivos informáticos imprescindibles, como:

PC con los programas instalados que la asignatura requiera, escáner, impresora, etc

Conexión Internet permanente

Conexión local en red entre todas las computadoras.

Técnico de apoyo permanente para asistir en hardware y software.

Se valorará que el docente esté actualizado.

1960-1961

The first part of the report deals with the general situation in the country. It is a very interesting and informative study of the country's development. The second part of the report deals with the specific situation in the country. It is a very interesting and informative study of the country's development. The third part of the report deals with the specific situation in the country. It is a very interesting and informative study of the country's development. The fourth part of the report deals with the specific situation in the country. It is a very interesting and informative study of the country's development. The fifth part of the report deals with the specific situation in the country. It is a very interesting and informative study of the country's development. The sixth part of the report deals with the specific situation in the country. It is a very interesting and informative study of the country's development. The seventh part of the report deals with the specific situation in the country. It is a very interesting and informative study of the country's development. The eighth part of the report deals with the specific situation in the country. It is a very interesting and informative study of the country's development. The ninth part of the report deals with the specific situation in the country. It is a very interesting and informative study of the country's development. The tenth part of the report deals with the specific situation in the country. It is a very interesting and informative study of the country's development.

BIBLIOGRAFÍA

- Roser, Juanola y Terradellas, 2000, “Imagen Visual. Formación en Artes Visuales” Tomo I y III, Ed Vicens Vives, España.
- Polleri A., Rovira M., Lissardy B., 1993, “El Lenguaje Gráfico Plástico”, Ed Banda Oriental, Uruguay.
- W. Kandinsky, “Punto y Línea sobre el Plano”, 2003, ed. Paidós, Argentina.
- Figari Pedro, “Arte, Estética, Ideal”, 1960, Uruguay.
- Magdalena Droste, “BAUHAUS”, 2006, ed Taschen, Alemania
- “Diseñando con las manos Proyecto y procesos en la artesanía del sXXI”, ed. Fundación española para la innovación en la Artesanía, 2011, España
- Josef Albers, “Interacción del color”, 1974, ed Alianza Forma, España
- Báez Mónica y otros “El modelo CEIBAL. Nuevas tendencias para el aprendizaje”, -- Ceibal ANEP, 2011, Uruguay.
- Lupton E y Cole Phillips J, “Diseño gráfico. Nuevos Fundamentos”, ed Gustavo Gili, 2016, España.
- Munari Bruno, “Como nacen los Objetos”, 2016, ed Gustavo Gili, España.
- Julier G., “La cultura del diseño”, 2088, ed G.Gili, España
- Guia de Usuario PHOTOSHOP Adobe.com, 2014
- COREL Tutoriales corelclub.org
- Los mejores tutoriales de ADOBE ILLUSTRATOR CC & CS6

DISEÑO

ASISTIDO

B.F. Y F.P.

Ref. 104181/2015



Consejo de Educación
Técnico Profesional
Universidad del Trabajo del Uruguay

**PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR**

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		053	BACHILLERATO FIGARI		
PLAN		2008	2008		
SECTOR DE ESTUDIO		810	ARTES Y ARTESANÍAS		
ORIENTACIÓN		300	DIBUJO Y PINTURA		
MODALIDAD		-----	PRESENCIAL		
AÑO		1º	1º		
TRAYECTO		-----	-----		
SEMESTRE		-----	-----		
MÓDULO		-----	-----		
ÁREA DE ASIGNATURA		735	TALLER DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL		
ASIGNATURA		1117	DISEÑO ASISTIDO		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		-----			
MODALIDAD DE APROBACIÓN		SEGÚN REGLAMENTO			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales:96	Horas semanales:3		Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación:10/08/2017	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº	Res. Nº	Acta Nº	Fecha __/__/__

FUNDAMENTACIÓN

La creación hace parte del desarrollo del hombre y su realidad, influenciado por su entorno cultural y momento histórico.

Educar es un proceso que coloca al individuo en contacto con los valores de la cultura a la que pertenece y amplía la comprensión de esta, adquiriendo una personalidad cultural.

La educación del sujeto debe partir de su realidad existencial, de sus propias vivencias, sin sustentar una actitud pasiva.

Desde esta concepción, el énfasis se ha puesto en desarrollar una educación que valore y respete las diferencias individuales, como una oportunidad para optimizar el desarrollo personal y social y no como un obstáculo en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Este espacio permitirá la atención a la diversidad que es una particularidad de la Escuela Pedro Figari y la inclusión a través de la adquisición del conocimiento, no sólo del saber sino del saber hacer.

En el camino del acercamiento del tratamiento de la imagen y la comunicación visual a través de la información se encuentra este curso.

Se pretende brindar una alfabetización en informática, permitiendo el acceso al conocimiento de las herramientas digitales y a los procesos asociados a las mismas, a través de la interacción con las distintas aplicaciones con las que trabajará.

A su vez apuntará a sensibilizar y apropiarse de los saberse técnicos y tecnológicos para potenciar y desarrollar el saber de los individuos, respetando la creatividad del estudiante.

En la actualidad, la imagen ha adquirido gran relevancia y el estudiante logra comprenderla, cuando construye un aprendizaje significativo del conocer (saber ver, observar, crear, reflexionar); donde la educación plástica incide profundamente en ello.

Diseño, en inglés Design se aproxima a idea, proyectar, plan y en italiano Disegno significa dibujo.

En nuestro caso para nuestra escuela artística, sería una perfecta mezcla entre la idea (a lo que deseamos llegar) y el dibujo que es una herramienta (fundamental) que el diseñador utiliza para visualizar sus ideas.

Hoy el artesano - artista se perfila como un profesional cualificado y multidisciplinar y su actividad se resume en la PREFIGURACIÓN DEL ENTORNO FÍSICO Y SIMBOLICO DEL SER HUMANO, una actividad proyectual que configura la apariencia formal de objetos y mensajes.

Debido a los avances tecnológicos, la computadora y en especial los avances que permiten diseñar, pasaron a ser herramientas importantes dentro del campo del arte, lográndose importantes resultados, donde lo creativo incide en las cualidades de la imagen y de los objetos.

En la currícula de la Escuela de Artes y Artesanías Dr. Pedro Figari, nos dedicaremos principalmente al diseño de imagen y creación de objetos.

La asignatura Diseño Asistido es dictada en diversos cursos, tales como, Escultura, Cerámica, Joyería, Talla en madera y Dibujo y Pintura. (Formación Profesional y Bachillerato Artístico).

OBJETIVOS GENERALES

- Fomentar el desarrollo de habilidades que le permitan al alumno adaptarse a los cambios tecnológicos y la incertidumbre que estos generan con espíritu creativo.
- Valoración por el trabajo y las ideas propias y ajenas.
- Desarrollo e incorporación del lenguaje informático, al proceso creativo.
- Reconocimiento de herramientas actuales de expresión.
- Incentivar la curiosidad y el deseo de aprender.

- Destacar la importancia y el enriquecimiento personal de la adquisición de conocimientos para lograr una visión creativa y amplia.
- Acercar a las personas a la información a través de los recursos informáticos, como redes culturales y educativas.
- Observar y modificar el resultado de la actividad a través de una mirada crítica y reflexiva.
- Favorecer destrezas, habilidades, y la construcción de conocimientos a través de medios digitales.
- Formación del estudiante, desde sus capacidades creativas y comunicativas.
- Favorecer el desarrollo de su creatividad, aplicada a las TICS.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Reconocer los componentes básicos de la computadora.
- Promover entre los alumnos una cultura de prevención sobre el adecuado uso y cuidado de los equipos informáticos en el aula.
- Promover el empleo de las nuevas modalidades visuales e instrumentos de diseño y composición de imágenes.
- Potenciar las posibilidades de exhibir diseños e imágenes digitalizadas de las
- piezas cerámicas, pinturas, dibujos, esculturas y/ o piezas talladas, joyas y demás obras realizadas por el alumno.
- Aportar conocimiento de programas de diseño, vinculados directamente a la orientación elegida por los estudiantes, en estrecho vínculo con los Profesores de Taller y lograr que los alumnos sean capaces de apreciar las posibilidades del recurso informático en todas las etapas del proceso creativo.
- Empleo de las herramientas correspondientes, frente al planteo de situaciones – problema.
- Aplicar con soltura procesos y métodos de proyectación.
- Relacionar las producciones propias y ajenas, con el contexto en que fueron generadas, su intención y el significado de los mensajes.

Parece fundamental lograr estos objetivos, llevando al alumno a la plataforma digital, haciendo un correcto uso de estos medios.

Así como el dibujo es considerado una herramienta fundamental, los programas computacionales, ya sean de imagen, de vectores, de realidad virtual, o de 3D, etc. Serán el vehículo para cumplir con estos objetivos.

En cuanto a los programas para primer año se trabajará con programas para manejo de imagen vectorial y pixelar. También estaremos inmersos en el software libre.

COMPETENCIAS

- Reconocer los componentes básicos del computador personal
- Conocer y practicar cuidados y hábitos para el buen uso del computador personal.
- Obtener las destrezas necesarias en el manejo del teclado, el mouse y todos los periféricos posibles (tableta gráfica, scanner, impresora, cámara digital).
- Presentar adecuadamente un texto utilizando las herramientas que el procesador de texto ofrece.
- Proponer ante una producción del Taller respectivo, el uso adecuado de la imagen, diseño y composición.
- Almacenar la información obtenida en forma organizada.
- Recuperar la información almacenada sin dificultades.
- Crear presentaciones digitales aplicables al ámbito laboral.
- Dominio de la herramienta informática, para expresar sus ideas.

CONTENIDOS

PROGRAMAS DE GRÁFICOS VECTORIALES

Nos basamos en programas vectoriales para realizar creaciones gráficas de armado, dibujo y representación y presentación de los mismos, programas comerciales y de software libre tanto on line, como instalables

MÓDULO I: PROFUNDIZACIÓN A LAS HERRAMIENTAS VECTORIALES

Procedimientos iniciales, primeras herramientas, preparación de página y mesa de trabajo.

Operaciones con líneas, contornos y pinceladas

Dibujo de formas

Operaciones con objetos

Asignación de forma a objetos

Operaciones con símbolos

Relleno de objetos

Operaciones con colores: modos de color, RGB, CMYK, HEXADECIMAL, etc

Administración de color para visualización, entrada y salida

Aplicación de efectos tridimensionales a objetos

Cambio de la transparencia de objetos

Uso de lentes con objetos

Operaciones con páginas y herramientas de diseño

Adición y asignación de formato al texto

Operaciones con texto artístico y de párrafo.

Administración de fuentes

Utilización de las herramientas de escritura

Enlace e incorporación de objetos

Importación y exportación de archivos

Formatos de archivo

Operaciones con estilos de gráficos, texto y color

Personalización de la aplicación

Impresiones

Actividades sugeridas, adaptándolas a la especificidad de cada especialidad.

- Desarrollo de destreza, aplicando diversas herramientas, distintos tipos de rellenos (lisos, multiplicidad de colores, rellenos de textura), escalarlos, cambios de posición, etc.
- Sistema de representación, aplicados a la ideación y concreción de diseños proyectuales (diseños de piezas a realizarse en Taller).
- Elementos del dibujo (gramática del diseño) y la representación técnica para la generación de formas y volúmenes.
- Realización de carpeta - catálogo con croquis correspondientes de las piezas realizadas o a realizarse en Taller.
- Realización de la imagen personal como tarjeta personal, sobre, hoja carta, álbum de fotos virtual, herramientas de presentación al medio, para su futura inserción laboral.

PROGRAMAS DE TRATAMIENTOS DE IMÁGENES PIXELARES

Nos basamos en programas pixelares orientados al tratamiento y manipulación de imágenes.

MÓDULO II: INTRODUCCIÓN A LOS PROGRAMAS PIXELARES

Espacio de trabajo

Herramientas de selección

Resolución

Apertura e importación de imágenes

Color, gestión de color, ajustes de color y tono

Retoque y operaciones de transformación

Capas

Pintura digital

Herramientas de texto

Guardar y exportar imágenes

Impresión

Actividades sugeridas, adaptándolas a la especificidad de cada especialidad.

Creación de dibujos y pinturas digitales.

Collage y fotomontaje.

Registro digital de trabajos realizados en Taller.

Afiche: características, tipografía.

Se pretende que el estudiante utilice trabajos creados en el Taller, a través de imágenes digitales, para aplicarlos en los ejercicios planteados en la asignatura Diseño Asistido.

La intención es que el estudiante desarrolle la capacidad de procesar imágenes para futuros proyectos.

Los ejercicios y proyectos se adecuan con una intención de acercamiento al curso – oficio que haya optado el alumno.

Se plantean ejercicios generales para todas las orientaciones y ejercicios específicos para cada orientación, guiándolo con propuestas de imágenes de esculturas, pinturas, cerámicas, joyas, tallas en madera, etc.

PAUTAS METODOLÓGICAS

Se sugiere para el abordaje de los diferentes temas seguir una metodología de Taller, trabajando con grupos de estudiantes en un número adecuado y cuidando la individualidad de cada alumno.

Podrán utilizarse otras técnicas acordes con las diferentes unidades temáticas, donde sin descuidar la atención personalizada del alumno y atendido a sus particularidades, se potencien los beneficios que conllevan el aprendizaje en conjunto y la investigación colectiva.

La metodología es emplear técnicas que favorezcan el desarrollo de la reflexión personal, que contribuyan a la comunicación interpersonal mediante el intercambio de ideas y que fomente el desarrollo de los procesos metacognitivos.

Por esta razón se recomienda:

- Buscar el involucramiento del alumno, y desde sus posturas personales primarias.
- Realizar propuestas de trabajos personal y/o colectivo, a través de la reflexión sobre diversas pautas, que le permitan el conocimiento de sí mismo.

- Exponer por parte del docente conceptos que fundamenten los diversos temas.
- Actualización permanente utilizando los distintos instrumentos didácticos, como por ejemplo el soporte ceibal.
- Es importante destacar que la metodología busque la participación del alumno integrado a un grupo, respetando reglas del debate, diferencias y argumentando su posición personal.
- Los temas que forman el programa de Diseño Asistido no implican un seguimiento que respete dicho orden, el profesor organizará y desarrollará de acuerdo a su metodología de trabajo y las necesidades personales y del grupo, atendiendo la diversidad de formaciones previas y las particularidades de cada proyecto.
- Se plantearán ejercicios donde se utilizarán las posibilidades que aportan los programas así como ejercicios de corte real, donde se aplicarán los conocimientos adquiridos en forma combinada, como afiches, diseños de esculturas, presentación de carpeta, diseño de símbolos y pictogramas, etc.
- Entrega de repartidos con teórico correspondiente, a lo largo del curso, acerca de temas expuestos en clase.
- Se discutirán temas tales como composición, color, forma, etc.

Será vital la coordinación con otras asignaturas, principalmente con Taller, para responder a las necesidades de cada curso.

- La especificidad del recurso informático, impone la exposición teórica de conceptos, reafirmada en trabajos prácticos realizados en los programas dados a lo largo del curso

Es fundamental para cumplir con estos puntos:

Los grupos no deben superar los 2 alumnos por PC, para lograr un seguimiento mínimo y poder brindar esa atención necesaria y que el alumno tenga contacto directo con la computadora.

Será de vital importancia contar con un aula con los dispositivos informáticos

imprescindibles, como:

PC con los programas instalados que la asignatura requiera, escáner, impresora, etc

Conexión Internet permanente

Conexión local en red entre todas las computadoras.

Técnico de apoyo permanente para asistir en hardware y software.

Se valorará que el docente esté actualizado.

BIBLIOGRAFÍA

- Roser, Juanola y Terradellas, 2000, “Imagen Visual. Formación en Artes Visuales” Tomo I y III, Ed Vicens Vives, España.
- Polleri A., Rovira M., Lissardy B., 1993, “El Lenguaje Gráfico Plástico”, Ed Banda Oriental, Uruguay.
- W. Kandinsky ,“Punto y Línea sobre el Plano”, 2003, ed. Paidós, Argentina.
- Figari Pedro, “Arte, Estética, Ideal”, 1960, Uruguay.
- Magdalena Droste, “BAUHAUS”, 2006, ed Taschen, Alemania
- “Diseñando con las manos Proyecto y procesos en la artesanía del sXXI”, ed. Fundación española para la innovación en la Artesanía, 2011, España
- Josef Albers, “Interacción del color”, 1974, ed Alianza Forma, España
- Báez Mónica y otros”El modelo CEIBAL. Nuevas tendencias para el aprendizaje”, -- Ceibal ANEP, 2011, Uruguay.
- Lupton E y Cole Phillips J, “Diseño gráfico. Nuevos Fundamentos”, ed Gustavo Gili, 2016, España.
- Munari Bruno, “Como nacen los Objetos”, 2016, ed Gustavo Gili, España.
- Julier G., “La cultura del diseño”, 2088, ed G.Gili, España
- Guia de Usuario PHOTOSHOP Adobe.com, 2014
- COREL Tutoriales corelclub.org
- Los mejores tutoriales de ADOBE ILLUSTRATOR CC & CS6



Consejo de Educación
Técnico Profesional
Universidad del Trabajo del Uruguay

**PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR**

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		053	BACHILLERATO FIGARI		
PLAN		2008	2008		
SECTOR DE ESTUDIO		810	ARTES Y ARTESANÍAS		
ORIENTACIÓN		300	DIBUJO Y PINTURA		
MODALIDAD		-----	PRESENCIAL		
AÑO		2º	2º		
TRAYECTO		-----	-----		
SEMESTRE		-----	-----		
MÓDULO		-----	-----		
ÁREA DE ASIGNATURA		735	TALLER DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL		
ASIGNATURA		1117	DISEÑO ASISTIDO		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		-----			
MODALIDAD DE APROBACIÓN		SEGÚN REGLAMENTO			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales:64	Horas semanales:2		Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación:10/0820/17	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº	Res. Nº	Acta Nº	Fecha __/__/__

FUNDAMENTACIÓN

La creación hace parte del desarrollo del hombre y su realidad, influenciado por su entorno cultural y momento histórico.

Educar es un proceso que coloca al individuo en contacto con los valores de la cultura a la que pertenece y amplía la comprensión de esta, adquiriendo una personalidad cultural.

La educación del sujeto debe partir de su realidad existencial, de sus propias vivencias, sin sustentar una actitud pasiva.

Desde esta concepción, el énfasis se ha puesto en desarrollar una educación que valore y respete las diferencias individuales, como una oportunidad para optimizar el desarrollo personal y social y no como un obstáculo en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Este espacio permitirá la atención a la diversidad que es una particularidad de la Escuela Pedro Figari y la inclusión a través de la adquisición del conocimiento, no sólo del saber sino del saber hacer.

En el camino del acercamiento del tratamiento de la imagen y la comunicación visual a través de la información se encuentra este curso.

Se pretende brindar una alfabetización en informática, permitiendo el acceso al conocimiento de las herramientas digitales y a los procesos asociados a las mismas, a través de la interacción con las distintas aplicaciones con las que trabajará.

A su vez apuntará a sensibilizar y apropiarse de los saberse técnicos y tecnológicos para potenciar y desarrollar el saber de los individuos, respetando la creatividad del estudiante.

En la actualidad, la imagen ha adquirido gran relevancia y el estudiante logra comprenderla, cuando construye un aprendizaje significativo del conocer (saber ver, observar, crear, reflexionar); donde la educación plástica incide profundamente en ello.

Diseño, en inglés Design se aproxima a idea, proyectar, plan y en italiano Disegno significa dibujo.

En nuestro caso para nuestra escuela artística, sería una perfecta mezcla entre la idea (a lo que deseamos llegar) y el dibujo que es una herramienta (fundamental) que el diseñador utiliza para visualizar sus ideas.

Hoy el artesano - artista se perfila como un profesional cualificado y multidisciplinar y su actividad se resume en la PREFIGURACIÓN DEL ENTORNO FÍSICO Y SIMBOLICO DEL SER HUMANO, una actividad proyectual que configura la apariencia formal de objetos y mensajes.

Debido a los avances tecnológicos, la computadora y en especial los avances que permiten diseñar, pasaron a ser herramientas importantes dentro del campo del arte, lográndose importantes resultados, donde lo creativo incide en las cualidades de la imagen y de los objetos.

En la currícula de la Escuela de Artes y Artesanías Dr. Pedro Figari, nos dedicaremos principalmente al diseño de imagen y creación de objetos.

La asignatura Diseño Asistido es dictada en diversos cursos, tales como, Escultura, Cerámica, Joyería, Talla en madera y Dibujo y Pintura. (Formación Profesional y Bachillerato Artístico).

OBJETIVOS GENERALES

- Fomentar el desarrollo de habilidades que le permitan al alumno enfrentar los cambios tecnológicos y la incertidumbre que estos generan con sentido proactivo frente a su realidad.
- Valoración por el trabajo y las ideas propias y ajenas.
- Desarrollo e incorporación del lenguaje informático, al proceso creativo profundizando los contenidos adquiridos en 1er año.
- Incentivar la curiosidad y el deseo de aprender.
- Destacar la importancia y el enriquecimiento personal de la adquisición de conocimientos para lograr una visión creativa y amplia.

- Profundizar el conocimiento de los recursos informáticos, como redes (grupo de aula, grupo de la Escuela Figari, redes, foros de artistas y artesanos mundiales)
- Observar y modificar el resultado de la actividad a través de una mirada crítica y reflexiva.
- Dominar habilidades, destrezas y la construcción de conocimientos a través del lenguaje digital.
- Formación del estudiante, desde sus capacidades creativas y comunicativas.
- Destacar la importancia de las Nuevas Tecnologías a Comunicación y la Información
- Favorecer el desarrollo de su creatividad, aplicada a las TICS.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Manejo responsable del uso de la computadora, programas e información.
- Promover el empleo de las nuevas modalidades visuales e instrumentos de diseño y composición de imágenes.
- Potenciar las posibilidades de exhibir diseños e imágenes digitalizadas de las piezas cerámicas, pinturas, joyas, esculturas y piezas talladas realizadas por los alumnos.
- Orientar al estudiante en el proceso de diseño.
- Formación técnica sobre el diseño en todos sus aspectos.
- Reconocer la variedad de aplicaciones informáticas en el área del diseño. Uso de scanner, impresora, tableta digital, cámara, etc.
- Empleo de las herramientas correspondientes, frente al planteo de situaciones – problema.
- Aplicar elementos, procesos y métodos de proyecto.
- Relacionar las producciones propias y ajenas, su intención y el significado de los mensajes.
- Informar sobre las ofertas del sistema educativo de capacitación como cursos, concursos, seminarios, visitas a museos y salas de exposiciones,
- Introducción foros virtuales, tutoriales, instalación de programas, etc.

- Tratamiento del volumen mediante la imagen digital.
- Introducción al diseño 3D.
- Introducción a la animación.

Parece fundamental lograr estos objetivos, llevando al alumno a la plataforma digital.

Así como el dibujo es considerado una herramienta fundamental, los programas de diseño, ya sean de imagen, de vectores, de realidad virtual, o de 3D, etc.

Serán el vehículo para cumplir con estos objetivos.

En cuanto a los programas para segundo año se trabajará con programas para manejo de imagen vectorial, pixelar y 3D.

COMPETENCIAS

Destrezas necesarias en el manejo del teclado, el mouse y todos los periféricos posibles (tableta gráfica, scanner, impresora, cámara digital).

- Elaborar y presentar documentos, tarjeta personal, carpeta, tratamiento fotográfico, afiche para implementarlos en trabajos curriculares, proyecto de egreso y en el mercado laboral.
- Complementar la imagen gráfica de las piezas creadas en Taller.
- Almacenar la información obtenida en forma organizada.
- Recuperar la información almacenada sin dificultades.
- Crear presentaciones digitales aplicables al ámbito laboral.
- Dominio de la herramienta informática, para expresar sus ideas.

CONTENIDOS

Nos basamos en programas vectoriales para realizar creaciones gráficas de armado, dibujo y representación y presentación de los mismos, programas comerciales y de software libre tanto on line, como instalables

UNIDAD 1: PROFUNDIZACIÓN A LAS HERRAMIENTAS VECTORIALES

Operaciones complejas de dibujo vectorial

Cambio de los modos de color

Administración de proyectos

Impresión

Publicación en PDF

Importación y exportación de archivos

UNIDAD 2: PROFUNDIZACIÓN TRATAMIENTOS DE IMÁGENES PIXELARES

Filtros

Operaciones complejas de fotomontajes y retoque digital

Automatización de tareas

Animación

UNIDAD 3: INTRODUCCIÓN A PROGRAMAS 3D

Se trabajará con programas 3D.

Proyección del volumen en el espacio.

La observación de la pieza desde distintos puntos de vista, es indispensable para el proceso de aprendizaje del estudiante, el proceso creativo y técnico de la pieza planteada a resolver (visualización de sus bocetos en 3D).

Seleccionar objetos

Arrastrar objetos

Rotar objetos

Escalar objetos.

Edición de objetos

Vistas: frontal, lateral, perspectiva.

Modos de visualización

Texturas

Luces

Modos de sombreado.

Actividades sugeridas, adaptándolas a la especificidad de la especialidad.

Diseño de objetos geométricos básicos.

Ejercicios de figuras de formas libres (curvas, editar superficies, modelo con luces).

Tratamiento del diseño volumétrico mediante la imagen digital. Proyección de piezas; aporte fundamental para el proceso creativo del estudiante de arte.

Manipular vistas y ver modelo desde diferentes ángulos.

Recorrido de cámaras (puntos de vistas).

Identidad visual de un emprendimiento

PAUTAS METODOLÓGICAS

Se sugiere para el abordaje de los diferentes temas seguir una metodología de Taller, trabajando con grupos de estudiantes en un número adecuado y cuidando la individualidad de cada alumno.

Podrán utilizarse otras técnicas acordes con las diferentes unidades temáticas, donde sin descuidar la atención personalizada del alumno y atendido a sus particularidades, se potencien los beneficios que conllevan el aprendizaje en conjunto y la investigación colectiva.

La metodología es emplear técnicas que favorezcan el desarrollo de la reflexión personal, que contribuyan a la comunicación interpersonal mediante el intercambio de ideas y que fomente el desarrollo de los procesos metacognitivos.

Por esta razón se recomienda:

- Buscar el involucramiento del alumno, y desde sus posturas personales primarias.
- Realizar propuestas de trabajos personal y/o colectivo, a través de la reflexión sobre diversas pautas, que le permitan el conocimiento de sí mismo.
- Exponer por parte del docente conceptos que fundamenten los diversos temas.
- Actualización permanente utilizando los distintos instrumentos didácticos, como por ejemplo el soporte ceibal.
- Es importante destacar que la metodología busque la participación del alumno integrado a un grupo, respetando reglas del debate, diferencias y argumentando su

posición personal.

- Los temas que forman el programa de Diseño Asistido no implican un seguimiento que respete dicho orden, el profesor organizará y desarrollará de acuerdo a su metodología de trabajo y las necesidades personales y del grupo, atendiendo la diversidad de formaciones previas y las particularidades de cada proyecto.

- Se plantearán ejercicios donde se utilizarán las posibilidades que aportan los programas así como ejercicios de corte real, donde se aplicarán los

conocimientos adquiridos en forma combinada, como afiches, diseños de esculturas, presentación de carpeta, diseño de símbolos y pictogramas, etc.

- Entrega de repartidos con teórico correspondiente, a lo largo del curso, acerca de temas expuestos en clase.

- Se discutirán temas tales como composición, color, forma, etc.

Será vital la coordinación con otras asignaturas, principalmente con Taller, para responder a las necesidades de cada curso.

- La especificidad del recurso informático, impone la exposición teórica de conceptos, reafirmada en trabajos prácticos realizados en los programas dados a lo largo del curso

Es fundamental para cumplir con estos puntos:

Los grupos no deben superar los 2 alumnos por PC, para lograr un seguimiento mínimo y poder brindar esa atención necesaria y que el alumno tenga contacto directo con la computadora.

Será de vital importancia contar con un aula con los dispositivos informáticos imprescindibles, como:

PC con los programas instalados que la asignatura requiera, escáner, impresora, etc

Conexión Internet permanente

Conexión local en red entre todas las computadoras.

Técnico de apoyo permanente para asistir en hardware y software.

Se valorará que el docente esté actualizado.

BIBLIOGRAFÍA

- Roser, Juanola y Terradellas, 2000, “Imagen Visual. Formación en Artes Visuales” Tomo I y III, Ed Vicens Vives, España.
- Polleri A., Rovira M., Lissardy B., 1993, “El Lenguaje Gráfico Plástico”, Ed Banda Oriental, Uruguay.
- W. Kandinsky, “Punto y Línea sobre el Plano”, 2003, ed. Paidós, Argentina.
- Figari Pedro, “Arte, Estética, Ideal”, 1960, Uruguay.
- Magdalena Droste, “BAUHAUS”, 2006, ed Taschen, Alemania
- “Diseñando con las manos Proyecto y procesos en la artesanía del sXXI”, ed. Fundación española para la innovación en la Artesanía, 2011, España
- Josef Albers, “Interacción del color”, 1974, ed Alianza Forma, España
- Báez Mónica y otros “El modelo CEIBAL. Nuevas tendencias para el aprendizaje”, -- Ceibal ANEP, 2011, Uruguay.
- Lupton E y Cole Phillips J, “Diseño gráfico. Nuevos Fundamentos”, ed Gustavo Gili, 2016, España.
- Munari Bruno, “Como nacen los Objetos”, 2016, ed Gustavo Gili, España.
- Julier G., “La cultura del diseño”, 2008, ed G.Gili, España
- Guía de Usuario PHOTOSHOP Adobe.com, 2014
- COREL Tutoriales corelclub.org
- Los mejores tutoriales de ADOBE ILLUSTRATOR CC & CS6



Consejo de Educación
Técnico Profesional
Universidad del Trabajo del Uruguay

**PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR**

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		053	BACHILLERATO FIGARI		
PLAN		2008	2008		
SECTOR DE ESTUDIO		810	ARTES Y ARTESANÍAS		
ORIENTACIÓN		516	JOYERÍA		
MODALIDAD		-----	PRESENCIAL		
AÑO		1º	1º		
TRAYECTO		-----	-----		
SEMESTRE		-----	-----		
MÓDULO		-----	-----		
ÁREA DE ASIGNATURA		735	TALLER DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL		
ASIGNATURA		1117	DISEÑO ASISTIDO		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		-----			
MODALIDAD DE APROBACIÓN		SEGÚN REGLAMENTO			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales:96	Horas semanales:3		Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación: 10/08/17	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº	Res. Nº	Acta Nº	Fecha __/__/__

FUNDAMENTACIÓN

La creación hace parte del desarrollo del hombre y su realidad, influenciado por su entorno cultural y momento histórico.

Educar es un proceso que coloca al individuo en contacto con los valores de la cultura a la que pertenece y amplía la comprensión de esta, adquiriendo una personalidad cultural.

La educación del sujeto debe partir de su realidad existencial, de sus propias vivencias, sin sustentar una actitud pasiva.

Desde esta concepción, el énfasis se ha puesto en desarrollar una educación que valore y respete las diferencias individuales, como una oportunidad para optimizar el desarrollo personal y social y no como un obstáculo en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Este espacio permitirá la atención a la diversidad que es una particularidad de la Escuela Pedro Figari y la inclusión a través de la adquisición del conocimiento, no sólo del saber sino del saber hacer.

En el camino del acercamiento del tratamiento de la imagen y la comunicación visual a través de la información se encuentra este curso.

Se pretende brindar una alfabetización en informática, permitiendo el acceso al conocimiento de las herramientas digitales y a los procesos asociados a las mismas, a través de la interacción con las distintas aplicaciones con las que trabajará.

A su vez apuntará a sensibilizar y apropiarse de los saberse técnicos y tecnológicos para potenciar y desarrollar el saber de los individuos, respetando la creatividad del estudiante.

En la actualidad, la imagen ha adquirido gran relevancia y el estudiante logra comprenderla, cuando construye un aprendizaje significativo del conocer (saber ver, observar, crear, reflexionar); donde la educación plástica incide profundamente en ello.

Diseño, en inglés Design se aproxima a idea, proyectar, plan y en italiano Disegno significa dibujo.

En nuestro caso para nuestra escuela artística, sería una perfecta mezcla entre la idea (a lo que deseamos llegar) y el dibujo que es una herramienta (fundamental) que el diseñador utiliza para visualizar sus ideas.

Hoy el artesano - artista se perfila como un profesional cualificado y multidisciplinar y su actividad se resume en la PREFIGURACIÓN DEL ENTORNO FÍSICO Y SIMBOLICO DEL SER HUMANO, una actividad proyectual que configura la apariencia formal de objetos y mensajes.

Debido a los avances tecnológicos, la computadora y en especial los avances que permiten diseñar, pasaron a ser herramientas importantes dentro del campo del arte, lográndose importantes resultados, donde lo creativo incide en las cualidades de la imagen y de los objetos.

En la currícula de la Escuela de Artes y Artesanías Dr. Pedro Figari, nos dedicaremos principalmente al diseño de imagen y creación de objetos.

La asignatura Diseño Asistido es dictada en diversos cursos, tales como, Escultura, Cerámica, Joyería, Talla en madera y Dibujo y Pintura. (Formación Profesional y Bachillerato Artístico).

OBJETIVOS GENERALES

- Fomentar el desarrollo de habilidades que le permitan al alumno adaptarse a los cambios tecnológicos y la incertidumbre que estos generan con espíritu creativo.
- Valoración por el trabajo y las ideas propias y ajenas.
- Desarrollo e incorporación del lenguaje informático, al proceso creativo.
- Reconocimiento de herramientas actuales de expresión.
- Incentivar la curiosidad y el deseo de aprender.

- Destacar la importancia y el enriquecimiento personal de la adquisición de conocimientos para lograr una visión creativa y amplia.
- Acercar a las personas a la información a través de los recursos informáticos, como redes culturales y educativas.
- Observar y modificar el resultado de la actividad a través de una mirada crítica y reflexiva.
- Favorecer destrezas, habilidades, y la construcción de conocimientos a través de medios digitales.
- Formación del estudiante, desde sus capacidades creativas y comunicativas.
- Favorecer el desarrollo de su creatividad, aplicada a las TICS.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Reconocer los componentes básicos de la computadora.
- Promover entre los alumnos una cultura de prevención sobre el adecuado uso y cuidado de los equipos informáticos en el aula.
- Promover el empleo de las nuevas modalidades visuales e instrumentos de diseño y composición de imágenes.
- Potenciar las posibilidades de exhibir diseños e imágenes digitalizadas de las
- piezas cerámicas, pinturas, dibujos, esculturas y/ o piezas talladas, joyas y demás obras realizadas por el alumno.
- Aportar conocimiento de programas de diseño, vinculados directamente a la orientación elegida por los estudiantes, en estrecho vínculo con los Profesores de Taller y lograr que los alumnos sean capaces de apreciar las posibilidades del recurso informático en todas las etapas del proceso creativo.
- Empleo de las herramientas correspondientes, frente al planteo de situaciones – problema.
- Aplicar con soltura procesos y métodos de proyectación.
- Relacionar las producciones propias y ajenas, con el contexto en que fueron generadas, su intención y el significado de los mensajes.

Parece fundamental lograr estos objetivos, llevando al alumno a la plataforma digital, haciendo un correcto uso de estos medios.

Así como el dibujo es considerado una herramienta fundamental, los programas computacionales, ya sean de imagen, de vectores, de realidad virtual, o de 3D, etc. Serán el vehículo para cumplir con estos objetivos.

En cuanto a los programas para primer año se trabajará con programas para manejo de imagen vectorial y pixelar. También estaremos inmersos en el software libre.

COMPETENCIAS

- Reconocer los componentes básicos del computador personal
- Conocer y practicar cuidados y hábitos para el buen uso del computador personal.
- Obtener las destrezas necesarias en el manejo del teclado, el mouse y todos los periféricos posibles (tableta gráfica, scanner, impresora, cámara digital).
- Presentar adecuadamente un texto utilizando las herramientas que el procesador de texto ofrece.
- Proponer ante una producción del Taller respectivo, el uso adecuado de la imagen, diseño y composición.
- Almacenar la información obtenida en forma organizada.
- Recuperar la información almacenada sin dificultades.
- Crear presentaciones digitales aplicables al ámbito laboral.
- Dominio de la herramienta informática, para expresar sus ideas.
-

CONTENIDOS

PROGRAMAS DE GRÁFICOS VECTORIALES

Nos basamos en programas vectoriales para realizar creaciones gráficas de armado, dibujo y representación y presentación de los mismos, programas comerciales y de software libre tanto on line, como instalables

MÓDULO I: PROFUNDIZACIÓN A LAS HERRAMIENTAS VECTORIALES

Procedimientos iniciales, primeras herramientas, preparación de página y mesa de trabajo.

Operaciones con líneas, contornos y pinceladas

Dibujo de formas

Operaciones con objetos

Asignación de forma a objetos

Operaciones con símbolos

Relleno de objetos

Operaciones con colores: modos de color, RGB, CMYK, HEXADECIMAL, etc

Administración de color para visualización, entrada y salida

Aplicación de efectos tridimensionales a objetos

Cambio de la transparencia de objetos

Uso de lentes con objetos

Operaciones con páginas y herramientas de diseño

Adición y asignación de formato al texto

Operaciones con texto artístico y de párrafo.

Administración de fuentes

Utilización de las herramientas de escritura

Enlace e incorporación de objetos

Importación y exportación de archivos

Formatos de archivo

Operaciones con estilos de gráficos, texto y color

Personalización de la aplicación

Impresiones

Actividades sugeridas, adaptándolas a la especificidad de cada especialidad.

- Desarrollo de destreza, aplicando diversas herramientas, distintos tipos de rellenos (lisos, multiplicidad de colores, rellenos de textura), escalarlos, cambios de posición, etc.
- Sistema de representación, aplicados a la ideación y concreción de diseños proyectuales (diseños de piezas a realizarse en Taller).
- Elementos del dibujo (gramática del diseño) y la representación técnica para la generación de formas y volúmenes.
- Realización de carpeta - catálogo con croquis correspondientes de las piezas realizadas o a realizarse en Taller.
- Realización de la imagen personal como tarjeta personal, sobre, hoja carta, álbum de fotos virtual, herramientas de presentación al medio, para su futura inserción laboral.

PROGRAMAS DE TRATAMIENTOS DE IMÁGENES PIXELARES

Nos basamos en programas pixelares orientados al tratamiento y manipulación de imágenes.

MÓDULO II: INTRODUCCIÓN A LOS PROGRAMAS PIXELARES

Espacio de trabajo

Herramientas de selección

Resolución

Apertura e importación de imágenes

Color, gestión de color, ajustes de color y tono

Retoque y operaciones de transformación

Capas

Pintura digital

Herramientas de texto

Guardar y exportar imágenes

Impresión

Actividades sugeridas, adaptándolas a la especificidad de cada especialidad.

Creación de dibujos y pinturas digitales.

Collage y fotomontaje.

Registro digital de trabajos realizados en Taller.

Afiche: características, tipografía.

Se pretende que el estudiante utilice trabajos creados en el Taller, a través de imágenes digitales, para aplicarlos en los ejercicios planteados en la asignatura Diseño Asistido.

La intención es que el estudiante desarrolle la capacidad de procesar imágenes para futuros proyectos.

Los ejercicios y proyectos se adecuan con una intención de acercamiento al curso – oficio que haya optado el alumno.

Se plantean ejercicios generales para todas las orientaciones y ejercicios específicos para cada orientación, guiándolo con propuestas de imágenes de esculturas, pinturas, cerámicas, joyas, tallas en madera, etc.

PAUTAS METODOLÓGICAS

Se sugiere para el abordaje de los diferentes temas seguir una metodología de Taller, trabajando con grupos de estudiantes en un número adecuado y cuidando la individualidad de cada alumno.

Podrán utilizarse otras técnicas acordes con las diferentes unidades temáticas, donde sin descuidar la atención personalizada del alumno y atendido a sus particularidades, se potencien los beneficios que conllevan el aprendizaje en conjunto y la investigación colectiva.

La metodología es emplear técnicas que favorezcan el desarrollo de la reflexión personal, que contribuyan a la comunicación interpersonal mediante el intercambio de ideas y que fomente el desarrollo de los procesos metacognitivos.

Por esta razón se recomienda:

- Buscar el involucramiento del alumno, y desde sus posturas personales primarias.
- Realizar propuestas de trabajos personal y/o colectivo, a través de la reflexión sobre diversas pautas, que le permitan el conocimiento de sí mismo.

- Exponer por parte del docente conceptos que fundamenten los diversos temas.
- Actualización permanente utilizando los distintos instrumentos didácticos, como por ejemplo el soporte ceibal.
- Es importante destacar que la metodología busque la participación del alumno integrado a un grupo, respetando reglas del debate, diferencias y argumentando su posición personal.
- Los temas que forman el programa de Diseño Asistido no implican un seguimiento que respete dicho orden, el profesor organizará y desarrollará de acuerdo a su metodología de trabajo y las necesidades personales y del grupo, atendiendo la diversidad de formaciones previas y las particularidades de cada proyecto.
- Se plantearán ejercicios donde se utilizarán las posibilidades que aportan los programas así como ejercicios de corte real, donde se aplicarán los conocimientos adquiridos en forma combinada, como afiches, diseños de esculturas, presentación de carpeta, diseño de símbolos y pictogramas, etc.
- Entrega de repartidos con teórico correspondiente, a lo largo del curso, acerca de temas expuestos en clase.
- Se discutirán temas tales como composición, color, forma, etc.

Será vital la coordinación con otras asignaturas, principalmente con Taller, para responder a las necesidades de cada curso.

- La especificidad del recurso informático, impone la exposición teórica de conceptos, reafirmada en trabajos prácticos realizados en los programas dados a lo largo del curso

Es fundamental para cumplir con estos puntos:

Los grupos no deben superar los 2 alumnos por PC, para lograr un seguimiento mínimo y poder brindar esa atención necesaria y que el alumno tenga contacto directo con la computadora.

Será de vital importancia contar con un aula con los dispositivos informáticos imprescindibles, como:

PC con los programas instalados que la asignatura requiera, escáner, impresora, etc

Conexión Internet permanente

Conexión local en red entre todas las computadoras.

Técnico de apoyo permanente para asistir en hardware y software.

Se valorará que el docente esté actualizado.

BIBLIOGRAFÍA

- Roser, Juanola y Terradellas, 2000, “Imagen Visual. Formación en Artes Visuales” Tomo I y III, Ed Vicens Vives, España.
- Polleri A., Rovira M., Lissardy B., 1993, “El Lenguaje Gráfico Plástico”, Ed Banda Oriental, Uruguay.
- W. Kandinsky, “Punto y Línea sobre el Plano”, 2003, ed. Paidós, Argentina.
- Figari Pedro, “Arte, Estética, Ideal”, 1960, Uruguay.
- Magdalena Droste, “BAUHAUS”, 2006, ed Taschen, Alemania
- “Diseñando con las manos Proyecto y procesos en la artesanía del sXXI”, ed. Fundación española para la innovación en la Artesanía, 2011, España
- Josef Albers, “Interacción del color”, 1974, ed Alianza Forma, España
- Báez Mónica y otros “El modelo CEIBAL. Nuevas tendencias para el aprendizaje”, -- Ceibal ANEP, 2011, Uruguay.
- Lupton E y Cole Phillips J, “Diseño gráfico. Nuevos Fundamentos”, ed Gustavo Gili, 2016, España.
- Munari Bruno, “Como nacen los Objetos”, 2016, ed Gustavo Gili, España.
- Julier G., “La cultura del diseño”, 2008, ed G.Gili, España
- Guía de Usuario PHOTOSHOP Adobe.com, 2014
- COREL Tutoriales corelclub.org
- Los mejores tutoriales de ADOBE ILLUSTRATOR CC & CS6



Consejo de Educación
Técnico Profesional
Universidad del Trabajo del Uruguay

**PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR**

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		053	BACHILLERATO FIGARI		
PLAN		2008	2008		
SECTOR DE ESTUDIO		810	ARTES Y ARTESANÍAS		
ORIENTACIÓN		516	JOYERÍA		
MODALIDAD		-----	PRESENCIAL		
AÑO		2°	2°		
TRAYECTO		-----	-----		
SEMESTRE		-----	-----		
MÓDULO		-----	-----		
ÁREA DE ASIGNATURA		735	TALLER DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL		
ASIGNATURA		1117	DISEÑO ASISTIDO		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		-----			
MODALIDAD DE APROBACIÓN		SEGÚN REGLAMENTO			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales:64	Horas semanales:2		Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación: 10/08/17	N° Resolución del CETP	Exp. N°	Res. N°	Acta N°	Fecha __/__/__

FUNDAMENTACIÓN

La creación hace parte del desarrollo del hombre y su realidad, influenciado por su entorno cultural y momento histórico.

Educar es un proceso que coloca al individuo en contacto con los valores de la cultura a la que pertenece y amplía la comprensión de esta, adquiriendo una personalidad cultural.

La educación del sujeto debe partir de su realidad existencial, de sus propias vivencias, sin sustentar una actitud pasiva.

Desde esta concepción, el énfasis se ha puesto en desarrollar una educación que valore y respete las diferencias individuales, como una oportunidad para optimizar el desarrollo personal y social y no como un obstáculo en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Este espacio permitirá la atención a la diversidad que es una particularidad de la Escuela Pedro Figari y la inclusión a través de la adquisición del conocimiento, no sólo del saber sino del saber hacer.

En el camino del acercamiento del tratamiento de la imagen y la comunicación visual a través de la información se encuentra este curso.

Se pretende brindar una alfabetización en informática, permitiendo el acceso al conocimiento de las herramientas digitales y a los procesos asociados a las mismas, a través de la interacción con las distintas aplicaciones con las que trabajará.

A su vez apuntará a sensibilizar y apropiarse de los saberse técnicos y tecnológicos para potenciar y desarrollar el saber de los individuos, respetando la creatividad del estudiante.

En la actualidad, la imagen ha adquirido gran relevancia y el estudiante logra comprenderla, cuando construye un aprendizaje significativo del conocer (saber ver, observar, crear, reflexionar); donde la educación plástica incide profundamente en ello.

Diseño, en inglés Design se aproxima a idea, proyectar, plan y en italiano Disegno significa dibujo.

En nuestro caso para nuestra escuela artística, sería una perfecta mezcla entre la idea (a lo que deseamos llegar) y el dibujo que es una herramienta (fundamental) que el diseñador utiliza para visualizar sus ideas.

Hoy el artesano - artista se perfila como un profesional cualificado y multidisciplinar y su actividad se resume en la PREFIGURACIÓN DEL ENTORNO FÍSICO Y SIMBOLICO DEL SER HUMANO, una actividad proyectual que configura la apariencia formal de objetos y mensajes.

Debido a los avances tecnológicos, la computadora y en especial los avances que permiten diseñar, pasaron a ser herramientas importantes dentro del campo del arte, lográndose importantes resultados, donde lo creativo incide en las cualidades de la imagen y de los objetos.

En la currícula de la Escuela de Artes y Artesanías Dr. Pedro Figari, nos dedicaremos principalmente al diseño de imagen y creación de objetos.

La asignatura Diseño Asistido es dictada en diversos cursos, tales como, Escultura, Cerámica, Joyería, Talla en madera y Dibujo y Pintura. (Formación Profesional y Bachillerato Artístico).

OBJETIVOS GENERALES

- Fomentar el desarrollo de habilidades que le permitan al alumno enfrentar los cambios tecnológicos y la incertidumbre que estos generan con sentido proactivo frente a su realidad.
- Valoración por el trabajo y las ideas propias y ajenas.
- Desarrollo e incorporación del lenguaje informático, al proceso creativo profundizando los contenidos adquiridos en 1er año.
- Incentivar la curiosidad y el deseo de aprender.
- Destacar la importancia y el enriquecimiento personal de la adquisición de conocimientos para lograr una visión creativa y amplia.

- Profundizar el conocimiento de los recursos informáticos, como redes (grupo de aula, grupo de la Escuela Figari, redes, foros de artistas y artesanos mundiales)
- Observar y modificar el resultado de la actividad a través de una mirada crítica y reflexiva.
- Dominar habilidades, destrezas y la construcción de conocimientos a través del lenguaje digital.
- Formación del estudiante, desde sus capacidades creativas y comunicativas.
- Destacar la importancia de las Nuevas Tecnologías a Comunicación y la Información
- Favorecer el desarrollo de su creatividad, aplicada a las TICS.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Manejo responsable del uso de la computadora, programas e información.
- Promover el empleo de las nuevas modalidades visuales e instrumentos de diseño y composición de imágenes.
- Potenciar las posibilidades de exhibir diseños e imágenes digitalizadas de las piezas cerámicas, pinturas, joyas, esculturas y piezas talladas realizadas por los alumnos.
- Orientar al estudiante en el proceso de diseño.
- Formación técnica sobre el diseño en todos sus aspectos.
- Reconocer la variedad de aplicaciones informáticas en el área del diseño. Uso de scanner, impresora, tableta digital, cámara, etc.
- Empleo de las herramientas correspondientes, frente al planteo de situaciones – problema.
- Aplicar elementos, procesos y métodos de proyecto.
- Relacionar las producciones propias y ajenas, su intención y el significado de los mensajes.
- Informar sobre las ofertas del sistema educativo de capacitación como cursos, concursos, seminarios, visitas a museos y salas de exposiciones,
- Introducción foros virtuales, tutoriales, instalación de programas, etc.

- Tratamiento del volumen mediante la imagen digital.
- Introducción al diseño 3D.
- Introducción a la animación.

Parece fundamental lograr estos objetivos, llevando al alumno a la plataforma digital.

Así como el dibujo es considerado una herramienta fundamental, los programas de diseño, ya sean de imagen, de vectores, de realidad virtual, o de 3D, etc.

Serán el vehículo para cumplir con estos objetivos.

En cuanto a los programas para segundo año se trabajará con programas para manejo de imagen vectorial, pixelar y 3D.

COMPETENCIAS

Destrezas necesarias en el manejo del teclado, el mouse y todos los periféricos posibles (tableta gráfica, scanner, impresora, cámara digital).

- Elaborar y presentar documentos, tarjeta personal, carpeta, tratamiento fotográfico, afiche para implementarlos en trabajos curriculares, proyecto de egreso y en el mercado laboral.
- Complementar la imagen gráfica de las piezas creadas en Taller.
- Almacenar la información obtenida en forma organizada.
- Recuperar la información almacenada sin dificultades.
- Crear presentaciones digitales aplicables al ámbito laboral.
- Dominio de la herramienta informática, para expresar sus ideas.

CONTENIDOS

Nos basamos en programas vectoriales para realizar creaciones gráficas de armado, dibujo y representación y presentación de los mismos, programas comerciales y de software libre tanto on line, como instalables

UNIDAD 1: PROFUNDIZACIÓN A LAS HERRAMIENTAS VECTORIALES

Operaciones complejas de dibujo vectorial

Cambio de los modos de color

Administración de proyectos

Impresión

Publicación en PDF

Importación y exportación de archivos

UNIDAD 2: PROFUNDIZACIÓN TRATAMIENTOS DE IMÁGENES PIXELARES

Filtros

Operaciones complejas de fotomontajes y retoque digital

Automatización de tareas

Animación

UNIDAD 3: INTRODUCCIÓN A PROGRAMAS 3D

Se trabajará con programas 3D.

Proyección del volumen en el espacio.

La observación de la pieza desde distintos puntos de vista, es indispensable para el proceso de aprendizaje del estudiante, el proceso creativo y técnico de la pieza planteada a resolver (visualización de sus bocetos en 3D).

Seleccionar objetos

Arrastrar objetos

Rotar objetos

Escalar objetos.

Edición de objetos

Vistas: frontal, lateral, perspectiva.

Modos de visualización

Texturas

Luces

Modos de sombreado.

Actividades sugeridas, adaptándolas a la especificidad de la especialidad.

Diseño de objetos geométricos básicos.

Ejercicios de figuras de formas libres (curvas, editar superficies, modelo con luces).

Tratamiento del diseño volumétrico mediante la imagen digital. Proyección de piezas; aporte fundamental para el proceso creativo del estudiante de arte.

Manipular vistas y ver modelo desde diferentes ángulos.

Recorrido de cámaras (puntos de vistas).

Identidad visual de un emprendimiento

PAUTAS METODOLÓGICAS

Se sugiere para el abordaje de los diferentes temas seguir una metodología de Taller, trabajando con grupos de estudiantes en un número adecuado y cuidando la individualidad de cada alumno.

Podrán utilizarse otras técnicas acordes con las diferentes unidades temáticas, donde sin descuidar la atención personalizada del alumno y atendido a sus particularidades, se potencien los beneficios que conllevan el aprendizaje en conjunto y la investigación colectiva.

La metodología es emplear técnicas que favorezcan el desarrollo de la reflexión personal, que contribuyan a la comunicación interpersonal mediante el intercambio de ideas y que fomente el desarrollo de los procesos metacognitivos.

Por esta razón se recomienda:

- Buscar el involucramiento del alumno, y desde sus posturas personales primarias.
- Realizar propuestas de trabajos personal y/o colectivo, a través de la reflexión sobre diversas pautas, que le permitan el conocimiento de sí mismo.
- Exponer por parte del docente conceptos que fundamenten los diversos temas.
- Actualización permanente utilizando los distintos instrumentos didácticos, como por ejemplo el soporte ceibal.
- Es importante destacar que la metodología busque la participación del alumno integrado a un grupo, respetando reglas del debate, diferencias y argumentando su

posición personal.

- Los temas que forman el programa de Diseño Asistido no implican un seguimiento que respete dicho orden, el profesor organizará y desarrollará de acuerdo a su metodología de trabajo y las necesidades personales y del grupo, atendiendo la diversidad de formaciones previas y las particularidades de cada proyecto.
- Se plantearán ejercicios donde se utilizarán las posibilidades que aportan los programas así como ejercicios de corte real, donde se aplicarán los conocimientos adquiridos en forma combinada, como afiches, diseños de esculturas, presentación de carpeta, diseño de símbolos y pictogramas, etc.
- Entrega de repartidos con teórico correspondiente, a lo largo del curso, acerca de temas expuestos en clase.
- Se discutirán temas tales como composición, color, forma, etc.

Será vital la coordinación con otras asignaturas, principalmente con Taller, para responder a las necesidades de cada curso.

- La especificidad del recurso informático, impone la exposición teórica de conceptos, reafirmada en trabajos prácticos realizados en los programas dados a lo largo del curso

Es fundamental para cumplir con estos puntos:

Los grupos no deben superar los 2 alumnos por PC, para lograr un seguimiento mínimo y poder brindar esa atención necesaria y que el alumno tenga contacto directo con la computadora.

Será de vital importancia contar con un aula con los dispositivos informáticos imprescindibles, como:

PC con los programas instalados que la asignatura requiera, escáner, impresora, etc

Conexión Internet permanente

Conexión local en red entre todas las computadoras.

Técnico de apoyo permanente para asistir en hardware y software.

Se valorará que el docente esté actualizado.

BIBLIOGRAFÍA

- Roser, Juanola y Terradellas, 2000, “Imagen Visual. Formación en Artes Visuales” Tomo I y III, Ed Vicens Vives, España.
- Polleri A., Rovira M., Lissardy B., 1993, “El Lenguaje Gráfico Plástico”, Ed Banda Oriental, Uruguay.
- W. Kandinsky, “Punto y Línea sobre el Plano”, 2003, ed. Paidós, Argentina.
- Figari Pedro, “Arte, Estética, Ideal”, 1960, Uruguay.
- Magdalena Droste, “BAUHAUS”, 2006, ed Taschen, Alemania
- “Diseñando con las manos Proyecto y procesos en la artesanía del sXXI”, ed. Fundación española para la innovación en la Artesanía, 2011, España
- Josef Albers, “Interacción del color”, 1974, ed Alianza Forma, España
- Báez Mónica y otros “El modelo CEIBAL. Nuevas tendencias para el aprendizaje”, -- Ceibal ANEP, 2011, Uruguay.
- Lupton E y Cole Phillips J, “Diseño gráfico. Nuevos Fundamentos”, ed Gustavo Gili, 2016, España.
- Munari Bruno, “Como nacen los Objetos”, 2016, ed Gustavo Gili, España.
- Julier G., “La cultura del diseño”, 2008, ed G.Gili, España
- Guía de Usuario PHOTOSHOP Adobe.com, 2014
- COREL Tutoriales corelclub.org
- Los mejores tutoriales de ADOBE ILLUSTRATOR CC & CS6



Consejo de Educación
Técnico Profesional
Universidad del Trabajo del Uruguay

**PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR**

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		053	BACHILLERATO FIGARI		
PLAN		2008	2008		
SECTOR DE ESTUDIO		810	ARTES Y ARTESANÍAS		
ORIENTACIÓN		864	TALLA EN MADERA		
MODALIDAD		-----	PRESENCIAL		
AÑO		1º	1º		
TRAYECTO		-----	-----		
SEMESTRE		-----	-----		
MÓDULO		-----	-----		
ÁREA DE ASIGNATURA		735	TALLER DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL		
ASIGNATURA		1117	DISEÑO ASISTIDO		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		-----			
MODALIDAD DE APROBACIÓN		SEGÚN REGLAMENTO			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales:96	Horas semanales:3		Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación: 10/08/17	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº	Res. Nº	Acta Nº	Fecha __/__/__

FUNDAMENTACIÓN

La creación hace parte del desarrollo del hombre y su realidad, influenciado por su entorno cultural y momento histórico.

Educar es un proceso que coloca al individuo en contacto con los valores de la cultura a la que pertenece y amplía la comprensión de esta, adquiriendo una personalidad cultural.

La educación del sujeto debe partir de su realidad existencial, de sus propias vivencias, sin sustentar una actitud pasiva.

Desde esta concepción, el énfasis se ha puesto en desarrollar una educación que valore y respete las diferencias individuales, como una oportunidad para optimizar el desarrollo personal y social y no como un obstáculo en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Este espacio permitirá la atención a la diversidad que es una particularidad de la Escuela Pedro Figari y la inclusión a través de la adquisición del conocimiento, no sólo del saber sino del saber hacer.

En el camino del acercamiento del tratamiento de la imagen y la comunicación visual a través de la información se encuentra este curso.

Se pretende brindar una alfabetización en informática, permitiendo el acceso al conocimiento de las herramientas digitales y a los procesos asociados a las mismas, a través de la interacción con las distintas aplicaciones con las que trabajará.

A su vez apuntará a sensibilizar y apropiarse de los saberes técnicos y tecnológicos para potenciar y desarrollar el saber de los individuos, respetando la creatividad del estudiante.

En la actualidad, la imagen ha adquirido gran relevancia y el estudiante logra comprenderla, cuando construye un aprendizaje significativo del conocer (saber ver, observar, crear, reflexionar); donde la educación plástica incide profundamente en ello.

Diseño, en inglés Design se aproxima a idea, proyectar, plan y en italiano Disegno significa dibujo.

En nuestro caso para nuestra escuela artística, sería una perfecta mezcla entre la idea (a lo que deseamos llegar) y el dibujo que es una herramienta (fundamental) que el diseñador utiliza para visualizar sus ideas.

Hoy el artesano - artista se perfila como un profesional cualificado y multidisciplinar y su actividad se resume en la PREFIGURACIÓN DEL ENTORNO FÍSICO Y SIMBOLICO DEL SER HUMANO, una actividad proyectual que configura la apariencia formal de objetos y mensajes.

Debido a los avances tecnológicos, la computadora y en especial los avances que permiten diseñar, pasaron a ser herramientas importantes dentro del campo del arte, lográndose importantes resultados, donde lo creativo incide en las cualidades de la imagen y de los objetos.

En la currícula de la Escuela de Artes y Artesanías Dr. Pedro Figari, nos dedicaremos principalmente al diseño de imagen y creación de objetos.

La asignatura Diseño Asistido es dictada en diversos cursos, tales como, Escultura, Cerámica, Joyería, Talla en madera y Dibujo y Pintura. (Formación Profesional y Bachillerato Artístico).

OBJETIVOS GENERALES

- Fomentar el desarrollo de habilidades que le permitan al alumno adaptarse a los cambios tecnológicos y la incertidumbre que estos generan con espíritu creativo.
- Valoración por el trabajo y las ideas propias y ajenas.
- Desarrollo e incorporación del lenguaje informático, al proceso creativo.
- Reconocimiento de herramientas actuales de expresión.
- Incentivar la curiosidad y el deseo de aprender.

- Destacar la importancia y el enriquecimiento personal de la adquisición de conocimientos para lograr una visión creativa y amplia.
- Acercar a las personas a la información a través de los recursos informáticos, como redes culturales y educativas.
- Observar y modificar el resultado de la actividad a través de una mirada crítica y reflexiva.
- Favorecer destrezas, habilidades, y la construcción de conocimientos a través de medios digitales.
- Formación del estudiante, desde sus capacidades creativas y comunicativas.
- Favorecer el desarrollo de su creatividad, aplicada a las TICS.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Reconocer los componentes básicos de la computadora.
- Promover entre los alumnos una cultura de prevención sobre el adecuado uso y cuidado de los equipos informáticos en el aula.
- Promover el empleo de las nuevas modalidades visuales e instrumentos de diseño y composición de imágenes.
- Potenciar las posibilidades de exhibir diseños e imágenes digitalizadas de las
- piezas cerámicas, pinturas, dibujos, esculturas y/ o piezas talladas, joyas y demás obras realizadas por el alumno.
- Aportar conocimiento de programas de diseño, vinculados directamente a la orientación elegida por los estudiantes, en estrecho vínculo con los Profesores de Taller y lograr que los alumnos sean capaces de apreciar las posibilidades del recurso informático en todas las etapas del proceso creativo.
- Empleo de las herramientas correspondientes, frente al planteo de situaciones – problema.
- Aplicar con soltura procesos y métodos de proyectación.
- Relacionar las producciones propias y ajenas, con el contexto en que fueron generadas, su intención y el significado de los mensajes.

Parece fundamental lograr estos objetivos, llevando al alumno a la plataforma digital, haciendo un correcto uso de estos medios.

Así como el dibujo es considerado una herramienta fundamental, los programas computacionales, ya sean de imagen, de vectores, de realidad virtual, o de 3D, etc. Serán el vehículo para cumplir con estos objetivos.

En cuanto a los programas para primer año se trabajará con programas para manejo de imagen vectorial y pixelar. También estaremos inmersos en el software libre.

COMPETENCIAS

- Reconocer los componentes básicos del computador personal
- Conocer y practicar cuidados y hábitos para el buen uso del computador personal.
- Obtener las destrezas necesarias en el manejo del teclado, el mouse y todos los periféricos posibles (tableta gráfica, scanner, impresora, cámara digital).
- Presentar adecuadamente un texto utilizando las herramientas que el procesador de texto ofrece.
- Proponer ante una producción del Taller respectivo, el uso adecuado de la imagen, diseño y composición.
- Almacenar la información obtenida en forma organizada.
- Recuperar la información almacenada sin dificultades.
- Crear presentaciones digitales aplicables al ámbito laboral.
- Dominio de la herramienta informática, para expresar sus ideas.
-

CONTENIDOS

PROGRAMAS DE GRÁFICOS VECTORIALES

Nos basamos en programas vectoriales para realizar creaciones gráficas de armado, dibujo y representación y presentación de los mismos, programas comerciales y de software libre tanto on line, como instalables

MÓDULO I: PROFUNDIZACIÓN A LAS HERRAMIENTAS VECTORIALES

Procedimientos iniciales, primeras herramientas, preparación de página y mesa de trabajo.

Operaciones con líneas, contornos y pinceladas

Dibujo de formas

Operaciones con objetos

Asignación de forma a objetos

Operaciones con símbolos

Relleno de objetos

Operaciones con colores: modos de color, RGB, CMYK, HEXADECIMAL, etc

Administración de color para visualización, entrada y salida

Aplicación de efectos tridimensionales a objetos

Cambio de la transparencia de objetos

Uso de lentes con objetos

Operaciones con páginas y herramientas de diseño

Adición y asignación de formato al texto

Operaciones con texto artístico y de párrafo.

Administración de fuentes

Utilización de las herramientas de escritura

Enlace e incorporación de objetos

Importación y exportación de archivos

Formatos de archivo

Operaciones con estilos de gráficos, texto y color

Personalización de la aplicación

Impresiones

Actividades sugeridas, adaptándolas a la especificidad de cada especialidad.

- Desarrollo de destreza, aplicando diversas herramientas, distintos tipos de rellenos (lisos, multiplicidad de colores, rellenos de textura), escalarlos, cambios de posición, etc.
- Sistema de representación, aplicados a la ideación y concreción de diseños proyectuales (diseños de piezas a realizarse en Taller).
- Elementos del dibujo (gramática del diseño) y la representación técnica para la generación de formas y volúmenes.
- Realización de carpeta - catálogo con croquis correspondientes de las piezas realizadas o a realizarse en Taller.
- Realización de la imagen personal como tarjeta personal, sobre, hoja carta, álbum de fotos virtual, herramientas de presentación al medio, para su futura inserción laboral.

PROGRAMAS DE TRATAMIENTOS DE IMÁGENES PIXELARES

Nos basamos en programas pixelares orientados al tratamiento y manipulación de imágenes.

MÓDULO II: INTRODUCCIÓN A LOS PROGRAMAS PIXELARES

Espacio de trabajo

Herramientas de selección

Resolución

Apertura e importación de imágenes

Color, gestión de color, ajustes de color y tono

Retoque y operaciones de transformación

Capas

Pintura digital

Herramientas de texto

Guardar y exportar imágenes

Impresión

Actividades sugeridas, adaptándolas a la especificidad de cada especialidad.

Creación de dibujos y pinturas digitales.

Collage y fotomontaje.

Registro digital de trabajos realizados en Taller.

Afiche: características, tipografía.

Se pretende que el estudiante utilice trabajos creados en el Taller, a través de imágenes digitales, para aplicarlos en los ejercicios planteados en la asignatura Diseño Asistido.

La intención es que el estudiante desarrolle la capacidad de procesar imágenes para futuros proyectos.

Los ejercicios y proyectos se adecuan con una intención de acercamiento al curso – oficio que haya optado el alumno.

Se plantean ejercicios generales para todas las orientaciones y ejercicios específicos para cada orientación, guiándolo con propuestas de imágenes de esculturas, pinturas, cerámicas, joyas, tallas en madera, etc.

PAUTAS METODOLÓGICAS

Se sugiere para el abordaje de los diferentes temas seguir una metodología de Taller, trabajando con grupos de estudiantes en un número adecuado y cuidando la individualidad de cada alumno.

Podrán utilizarse otras técnicas acordes con las diferentes unidades temáticas, donde sin descuidar la atención personalizada del alumno y atendido a sus particularidades, se potencien los beneficios que conllevan el aprendizaje en conjunto y la investigación colectiva.

La metodología es emplear técnicas que favorezcan el desarrollo de la reflexión personal, que contribuyan a la comunicación interpersonal mediante el intercambio de ideas y que fomente el desarrollo de los procesos metacognitivos.

Por esta razón se recomienda:

- Buscar el involucramiento del alumno, y desde sus posturas personales primarias.

- Realizar propuestas de trabajos personal y/o colectivo, a través de la reflexión sobre diversas pautas, que le permitan el conocimiento de sí mismo.
- Exponer por parte del docente conceptos que fundamenten los diversos temas.
- Actualización permanente utilizando los distintos instrumentos didácticos, como por ejemplo el soporte ceibal.
- Es importante destacar que la metodología busque la participación del alumno integrado a un grupo, respetando reglas del debate, diferencias y argumentando su posición personal.
- Los temas que forman el programa de Diseño Asistido no implican un seguimiento que respete dicho orden, el profesor organizará y desarrollará de acuerdo a su metodología de trabajo y las necesidades personales y del grupo, atendiendo la diversidad de formaciones previas y las particularidades de cada proyecto.
- Se plantearán ejercicios donde se utilizarán las posibilidades que aportan los programas así como ejercicios de corte real, donde se aplicarán los conocimientos adquiridos en forma combinada, como afiches, diseños de esculturas, presentación de carpeta, diseño de símbolos y pictogramas, etc.
- Entrega de repartidos con teórico correspondiente, a lo largo del curso, acerca de temas expuestos en clase.
- Se discutirán temas tales como composición, color, forma, etc.

Será vital la coordinación con otras asignaturas, principalmente con Taller, para responder a las necesidades de cada curso.

- La especificidad del recurso informático, impone la exposición teórica de conceptos, reafirmada en trabajos prácticos realizados en los programas dados a lo largo del curso

Es fundamental para cumplir con estos puntos:

Los grupos no deben superar los 2 alumnos por PC, para lograr un seguimiento mínimo y poder brindar esa atención necesaria y que el alumno tenga contacto directo con la computadora.

Será de vital importancia contar con un aula con los dispositivos informáticos imprescindibles, como:

PC con los programas instalados que la asignatura requiera, escáner, impresora, etc

Conexión Internet permanente

Conexión local en red entre todas las computadoras.

Técnico de apoyo permanente para asistir en hardware y software.

Se valorará que el docente esté actualizado.

BIBLIOGRAFÍA

- Roser, Juanola y Terradellas, 2000, “Imagen Visual. Formación en Artes Visuales” Tomo I y III, Ed Vicens Vives, España.
- Polleri A., Rovira M., Lissardy B., 1993, “El Lenguaje Gráfico Plástico”, Ed Banda Oriental, Uruguay.
- W. Kandinsky ,“Punto y Línea sobre el Plano”, 2003, ed. Paidós, Argentina.
- Figari Pedro, “Arte, Estética, Ideal”, 1960, Uruguay.
- Magdalena Droste, “BAUHAUS”, 2006, ed Taschen, Alemania
- “Diseñando con las manos Proyecto y procesos en la artesanía del sXXI”, ed. Fundación española para la innovación en la Artesanía, 2011, España
- Josef Albers, “Interacción del color”, 1974, ed Alianza Forma, España
- Báez Mónica y otros”El modelo CEIBAL. Nuevas tendencias para el aprendizaje”, -- Ceibal ANEP, 2011, Uruguay.
- Lupton E y Cole Phillips J, “Diseño gráfico. Nuevos Fundamentos”, ed Gustavo Gili, 2016, España.
- Munari Bruno, “Como nacen los Objetos”, 2016, ed Gustavo Gili, España.
- Julier G., “La cultura del diseño”, 2088, ed G.Gili, España
- Guía de Usuario PHOTOSHOP Adobe.com, 2014
- COREL Tutoriales corelclub.org
- Los mejores tutoriales de ADOBE ILLUSTRATOR CC & CS6



Consejo de Educación
Técnico Profesional
Universidad del Trabajo del Uruguay

**PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR**

		PROGRAMA		
		Código en SIPE	Descripción en SIPE	
TIPO DE CURSO		053	BACHILLERATO FIGARI	
PLAN		2008	2008	
SECTOR DE ESTUDIO		810	ARTES Y ARTESANÍAS	
ORIENTACIÓN		864	TALLA EN MADERA	
MODALIDAD		-----	PRESENCIAL	
AÑO		2º	2º	
TRAYECTO		-----	-----	
SEMESTRE		-----	-----	
MÓDULO		-----	-----	
ÁREA DE ASIGNATURA		735	TALLER DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL	
ASIGNATURA		1117	DISEÑO ASISTIDO	
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		-----		
MODALIDAD DE APROBACIÓN		SEGÚN REGLAMENTO		
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales:64	Horas semanales:2	Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación: 10/08/17	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº	Res. Nº	Acta Nº
		Fecha __/__/__		

FUNDAMENTACIÓN

La creación hace parte del desarrollo del hombre y su realidad, influenciado por su entorno cultural y momento histórico.

Educar es un proceso que coloca al individuo en contacto con los valores de la cultura a la que pertenece y amplía la comprensión de esta, adquiriendo una personalidad cultural.

La educación del sujeto debe partir de su realidad existencial, de sus propias vivencias, sin sustentar una actitud pasiva.

Desde esta concepción, el énfasis se ha puesto en desarrollar una educación que valore y respete las diferencias individuales, como una oportunidad para optimizar el desarrollo personal y social y no como un obstáculo en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Este espacio permitirá la atención a la diversidad que es una particularidad de la Escuela Pedro Figari y la inclusión a través de la adquisición del conocimiento, no sólo del saber sino del saber hacer.

En el camino del acercamiento del tratamiento de la imagen y la comunicación visual a través de la información se encuentra este curso.

Se pretende brindar una alfabetización en informática, permitiendo el acceso al conocimiento de las herramientas digitales y a los procesos asociados a las mismas, a través de la interacción con las distintas aplicaciones con las que trabajará.

A su vez apuntará a sensibilizar y apropiarse de los saberse técnicos y tecnológicos para potenciar y desarrollar el saber de los individuos, respetando la creatividad del estudiante.

En la actualidad, la imagen ha adquirido gran relevancia y el estudiante logra comprenderla, cuando construye un aprendizaje significativo del conocer (saber ver, observar, crear, reflexionar); donde la educación plástica incide profundamente en ello.

Diseño, en inglés Design se aproxima a idea, proyectar, plan y en italiano Disegno significa dibujo.

En nuestro caso para nuestra escuela artística, sería una perfecta mezcla entre la idea (a lo que deseamos llegar) y el dibujo que es una herramienta (fundamental) que el diseñador utiliza para visualizar sus ideas.

Hoy el artesano - artista se perfila como un profesional cualificado y multidisciplinar y su actividad se resume en la PREFIGURACIÓN DEL ENTORNO FÍSICO Y SIMBOLICO DEL SER HUMANO, una actividad proyectual que configura la apariencia formal de objetos y mensajes.

Debido a los avances tecnológicos, la computadora y en especial los avances que permiten diseñar, pasaron a ser herramientas importantes dentro del campo del arte, lográndose importantes resultados, donde lo creativo incide en las cualidades de la imagen y de los objetos.

En la currícula de la Escuela de Artes y Artesanías Dr. Pedro Figari, nos dedicaremos principalmente al diseño de imagen y creación de objetos.

La asignatura Diseño Asistido es dictada en diversos cursos, tales como, Escultura, Cerámica, Joyería, Talla en madera y Dibujo y Pintura. (Formación Profesional y Bachillerato Artístico).

OBJETIVOS GENERALES

- Fomentar el desarrollo de habilidades que le permitan al alumno enfrentar los cambios tecnológicos y la incertidumbre que estos generan con sentido proactivo frente a su realidad.
- Valoración por el trabajo y las ideas propias y ajenas.
- Desarrollo e incorporación del lenguaje informático, al proceso creativo profundizando los contenidos adquiridos en 1er año.
- Incentivar la curiosidad y el deseo de aprender.
- Destacar la importancia y el enriquecimiento personal de la adquisición de conocimientos para lograr una visión creativa y amplia.

- Profundizar el conocimiento de los recursos informáticos, como redes (grupo de aula, grupo de la Escuela Figari, redes, foros de artistas y artesanos mundiales)
- Observar y modificar el resultado de la actividad a través de una mirada crítica y reflexiva.
- Dominar habilidades, destrezas y la construcción de conocimientos a través del lenguaje digital.
- Formación del estudiante, desde sus capacidades creativas y comunicativas.
- Destacar la importancia de las Nuevas Tecnologías a Comunicación y la Información
- Favorecer el desarrollo de su creatividad, aplicada a las TICS.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Manejo responsable del uso de la computadora, programas e información.
- Promover el empleo de las nuevas modalidades visuales e instrumentos de diseño y composición de imágenes.
- Potenciar las posibilidades de exhibir diseños e imágenes digitalizadas de las piezas cerámicas, pinturas, joyas, esculturas y piezas talladas realizadas por los alumnos.
- Orientar al estudiante en el proceso de diseño.
- Formación técnica sobre el diseño en todos sus aspectos.
- Reconocer la variedad de aplicaciones informáticas en el área del diseño. Uso de scanner, impresora, tableta digital, cámara, etc.
- Empleo de las herramientas correspondientes, frente al planteo de situaciones – problema.
- Aplicar elementos, procesos y métodos de proyecto.
- Relacionar las producciones propias y ajenas, su intención y el significado de los mensajes.
- Informar sobre las ofertas del sistema educativo de capacitación como cursos, concursos, seminarios, visitas a museos y salas de exposiciones,
- Introducción foros virtuales, tutoriales, instalación de programas, etc.

- Tratamiento del volumen mediante la imagen digital.
- Introducción al diseño 3D.
- Introducción a la animación.

Parece fundamental lograr estos objetivos, llevando al alumno a la plataforma digital.

Así como el dibujo es considerado una herramienta fundamental, los programas de diseño, ya sean de imagen, de vectores, de realidad virtual, o de 3D, etc.

Serán el vehículo para cumplir con estos objetivos.

En cuanto a los programas para segundo año se trabajará con programas para manejo de imagen vectorial, pixelar y 3D.

COMPETENCIAS

Destrezas necesarias en el manejo del teclado, el mouse y todos los periféricos posibles (tableta gráfica, scanner, impresora, cámara digital).

- Elaborar y presentar documentos, tarjeta personal, carpeta, tratamiento fotográfico, afiche para implementarlos en trabajos curriculares, proyecto de egreso y en el mercado laboral.
- Complementar la imagen gráfica de las piezas creadas en Taller.
- Almacenar la información obtenida en forma organizada.
- Recuperar la información almacenada sin dificultades.
- Crear presentaciones digitales aplicables al ámbito laboral.
- Dominio de la herramienta informática, para expresar sus ideas.

CONTENIDOS

Nos basamos en programas vectoriales para realizar creaciones gráficas de armado, dibujo y representación y presentación de los mismos, programas comerciales y de software libre tanto on line, como instalables

UNIDAD 1: PROFUNDIZACIÓN A LAS HERRAMIENTAS VECTORIALES

Operaciones complejas de dibujo vectorial

Cambio de los modos de color

Administración de proyectos

Impresión

Publicación en PDF

Importación y exportación de archivos

UNIDAD 2: PROFUNDIZACIÓN TRATAMIENTOS DE IMÁGENES PIXELARES

Filtros

Operaciones complejas de fotomontajes y retoque digital

Automatización de tareas

Animación

UNIDAD 3: INTRODUCCIÓN A PROGRAMAS 3D

Se trabajará con programas 3D.

Proyección del volumen en el espacio.

La observación de la pieza desde distintos puntos de vista, es indispensable para el proceso de aprendizaje del estudiante, el proceso creativo y técnico de la pieza planteada a resolver (visualización de sus bocetos en 3D).

Seleccionar objetos

Arrastrar objetos

Rotar objetos

Escalar objetos.

Edición de objetos

Vistas: frontal, lateral, perspectiva.

Modos de visualización

Texturas

Luces

Modos de sombreado.

Actividades sugeridas, adaptándolas a la especificidad de la especialidad.

Diseño de objetos geométricos básicos.

Ejercicios de figuras de formas libres (curvas, editar superficies, modelo con luces).

Tratamiento del diseño volumétrico mediante la imagen digital. Proyección de piezas; aporte fundamental para el proceso creativo del estudiante de arte.

Manipular vistas y ver modelo desde diferentes ángulos.

Recorrido de cámaras (puntos de vistas).

Identidad visual de un emprendimiento

PAUTAS METODOLÓGICAS

Se sugiere para el abordaje de los diferentes temas seguir una metodología de Taller, trabajando con grupos de estudiantes en un número adecuado y cuidando la individualidad de cada alumno.

Podrán utilizarse otras técnicas acordes con las diferentes unidades temáticas, donde sin descuidar la atención personalizada del alumno y atendido a sus particularidades, se potencien los beneficios que conllevan el aprendizaje en conjunto y la investigación colectiva.

La metodología es emplear técnicas que favorezcan el desarrollo de la reflexión personal, que contribuyan a la comunicación interpersonal mediante el intercambio de ideas y que fomente el desarrollo de los procesos metacognitivos.

Por esta razón se recomienda:

- Buscar el involucramiento del alumno, y desde sus posturas personales primarias.
- Realizar propuestas de trabajos personal y/o colectivo, a través de la reflexión sobre diversas pautas, que le permitan el conocimiento de sí mismo.
- Exponer por parte del docente conceptos que fundamenten los diversos temas.
- Actualización permanente utilizando los distintos instrumentos didácticos, como por ejemplo el soporte ceibal.
- Es importante destacar que la metodología busque la participación del alumno integrado a un grupo, respetando reglas del debate, diferencias y argumentando su

posición personal.

- Los temas que forman el programa de Diseño Asistido no implican un seguimiento que respete dicho orden, el profesor organizará y desarrollará de acuerdo a su metodología de trabajo y las necesidades personales y del grupo, atendiendo la diversidad de formaciones previas y las particularidades de cada proyecto.
- Se plantearán ejercicios donde se utilizarán las posibilidades que aportan los programas así como ejercicios de corte real, donde se aplicarán los conocimientos adquiridos en forma combinada, como afiches, diseños de esculturas, presentación de carpeta, diseño de símbolos y pictogramas, etc.
- Entrega de repartidos con teórico correspondiente, a lo largo del curso, acerca de temas expuestos en clase.
- Se discutirán temas tales como composición, color, forma, etc.

Será vital la coordinación con otras asignaturas, principalmente con Taller, para responder a las necesidades de cada curso.

- La especificidad del recurso informático, impone la exposición teórica de conceptos, reafirmada en trabajos prácticos realizados en los programas dados a lo largo del curso

Es fundamental para cumplir con estos puntos:

Los grupos no deben superar los 2 alumnos por PC, para lograr un seguimiento mínimo y poder brindar esa atención necesaria y que el alumno tenga contacto directo con la computadora.

Será de vital importancia contar con un aula con los dispositivos informáticos imprescindibles, como:

PC con los programas instalados que la asignatura requiera, escáner, impresora, etc

Conexión Internet permanente

Conexión local en red entre todas las computadoras.

Técnico de apoyo permanente para asistir en hardware y software.

Se valorará que el docente esté actualizado.

BIBLIOGRAFÍA

- Roser, Juanola y Terradellas, 2000, “Imagen Visual. Formación en Artes Visuales” Tomo I y III, Ed Vicens Vives, España.
- Polleri A., Rovira M., Lissardy B., 1993, “El Lenguaje Gráfico Plástico”, Ed Banda Oriental, Uruguay.
- W. Kandinsky, “Punto y Línea sobre el Plano”, 2003, ed. Paidós, Argentina.
- Figari Pedro, “Arte, Estética, Ideal”, 1960, Uruguay.
- Magdalena Droste, “BAUHAUS”, 2006, ed Taschen, Alemania
- “Diseñando con las manos Proyecto y procesos en la artesanía del sXXI”, ed. Fundación española para la innovación en la Artesanía, 2011, España
- Josef Albers, “Interacción del color”, 1974, ed Alianza Forma, España
- Báez Mónica y otros “El modelo CEIBAL. Nuevas tendencias para el aprendizaje”, -- Ceibal ANEP, 2011, Uruguay.
- Lupton E y Cole Phillips J, “Diseño gráfico. Nuevos Fundamentos”, ed Gustavo Gili, 2016, España.
- Munari Bruno, “Como nacen los Objetos”, 2016, ed Gustavo Gili, España.
- Julier G., “La cultura del diseño”, 2008, ed G.Gili, España
- Guía de Usuario PHOTOSHOP Adobe.com, 2014
- COREL Tutoriales corelclub.org
- Los mejores tutoriales de ADOBE ILLUSTRATOR CC & CS6



Consejo de Educación
Técnico Profesional
Universidad del Trabajo del Uruguay

PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		054	FORMACIÓN PROFESIONAL ARTES Y ARTESANÍAS		
PLAN		2008	2008		
SECTOR DE ESTUDIO		810	ARTES Y ARTESANÍAS		
ORIENTACIÓN		168	CERÁMICA		
MODALIDAD		-----	PRESENCIAL		
AÑO		1º	1º		
TRAYECTO		-----	-----		
SEMESTRE		-----	-----		
MÓDULO		-----	-----		
ÁREA DE ASIGNATURA		735	TALLER DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL		
ASIGNATURA		1117	DISEÑO ASISTIDO		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		-----			
MODALIDAD DE APROBACIÓN		SEGÚN REGLAMENTO			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales:96	Horas semanales:3		Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación: 10/08/17	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº	Res. Nº	Acta Nº	Fecha __/__/__

FUNDAMENTACIÓN

La creación hace parte del desarrollo del hombre y su realidad, influenciado por su entorno cultural y momento histórico.

Educar es un proceso que coloca al individuo en contacto con los valores de la cultura a la que pertenece y amplía la comprensión de esta, adquiriendo una personalidad cultural.

La educación del sujeto debe partir de su realidad existencial, de sus propias vivencias, sin sustentar una actitud pasiva.

Desde esta concepción, el énfasis se ha puesto en desarrollar una educación que valore y respete las diferencias individuales, como una oportunidad para optimizar el desarrollo personal y social y no como un obstáculo en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Este espacio permitirá la atención a la diversidad que es una particularidad de la Escuela Pedro Figari y la inclusión a través de la adquisición del conocimiento, no sólo del saber sino del saber hacer.

En el camino del acercamiento del tratamiento de la imagen y la comunicación visual a través de la información se encuentra este curso.

Se pretende brindar una alfabetización en informática, permitiendo el acceso al conocimiento de las herramientas digitales y a los procesos asociados a las mismas, a través de la interacción con las distintas aplicaciones con las que trabajará.

A su vez apuntará a sensibilizar y apropiarse de los saberes técnicos y tecnológicos para potenciar y desarrollar el saber de los individuos, respetando la creatividad del estudiante.

En la actualidad, la imagen ha adquirido gran relevancia y el estudiante logra comprenderla, cuando construye un aprendizaje significativo del conocer (saber ver, observar, crear, reflexionar); donde la educación plástica incide profundamente en ello.

Diseño, en inglés Design se aproxima a idea, proyectar, plan y en italiano Disegno significa dibujo.

En nuestro caso para nuestra escuela artística, sería una perfecta mezcla entre la idea (a lo que deseamos llegar) y el dibujo que es una herramienta (fundamental) que el diseñador utiliza para visualizar sus ideas.

Hoy el artesano - artista se perfila como un profesional cualificado y multidisciplinar y su actividad se resume en la PREFIGURACIÓN DEL ENTORNO FÍSICO Y SIMBOLICO DEL SER HUMANO, una actividad proyectual que configura la apariencia formal de objetos y mensajes.

Debido a los avances tecnológicos, la computadora y en especial los avances que permiten diseñar, pasaron a ser herramientas importantes dentro del campo del arte, lográndose importantes resultados, donde lo creativo incide en las cualidades de la imagen y de los objetos.

En la currícula de la Escuela de Artes y Artesanías Dr. Pedro Figari, nos dedicaremos principalmente al diseño de imagen y creación de objetos.

La asignatura Diseño Asistido es dictada en diversos cursos, tales como, Escultura, Cerámica, Joyería, Talla en madera y Dibujo y Pintura. (Formación Profesional y Bachillerato Artístico).

OBJETIVOS GENERALES

- Fomentar el desarrollo de habilidades que le permitan al alumno adaptarse a los cambios tecnológicos y la incertidumbre que estos generan con espíritu creativo.
- Valoración por el trabajo y las ideas propias y ajenas.
- Desarrollo e incorporación del lenguaje informático, al proceso creativo.
- Reconocimiento de herramientas actuales de expresión.
- Incentivar la curiosidad y el deseo de aprender.

- Destacar la importancia y el enriquecimiento personal de la adquisición de conocimientos para lograr una visión creativa y amplia.
- Acercar a las personas a la información a través de los recursos informáticos, como redes culturales y educativas.
- Observar y modificar el resultado de la actividad a través de una mirada crítica y reflexiva.
- Favorecer destrezas, habilidades, y la construcción de conocimientos a través de medios digitales.
- Formación del estudiante, desde sus capacidades creativas y comunicativas.
- Favorecer el desarrollo de su creatividad, aplicada a las TICS.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Reconocer los componentes básicos de la computadora.
- Promover entre los alumnos una cultura de prevención sobre el adecuado uso y cuidado de los equipos informáticos en el aula.
- Promover el empleo de las nuevas modalidades visuales e instrumentos de diseño y composición de imágenes.
- Potenciar las posibilidades de exhibir diseños e imágenes digitalizadas de las
- piezas cerámicas, pinturas, dibujos, esculturas y/ o piezas talladas, joyas y demás obras realizadas por el alumno.
- Aportar conocimiento de programas de diseño, vinculados directamente a la orientación elegida por los estudiantes, en estrecho vínculo con los Profesores de Taller y lograr que los alumnos sean capaces de apreciar las posibilidades del recurso informático en todas las etapas del proceso creativo.
- Empleo de las herramientas correspondientes, frente al planteo de situaciones – problema.
- Aplicar con soltura procesos y métodos de proyectación.
- Relacionar las producciones propias y ajenas, con el contexto en que fueron generadas, su intención y el significado de los mensajes.

Parece fundamental lograr estos objetivos, llevando al alumno a la plataforma digital, haciendo un correcto uso de estos medios.

Así como el dibujo es considerado una herramienta fundamental, los programas computacionales, ya sean de imagen, de vectores, de realidad virtual, o de 3D, etc. Serán el vehículo para cumplir con estos objetivos.

En cuanto a los programas para primer año se trabajará con programas para manejo de imagen vectorial y pixelar. También estaremos inmersos en el software libre.

COMPETENCIAS

- Reconocer los componentes básicos del computador personal
- Conocer y practicar cuidados y hábitos para el buen uso del computador personal.
- Obtener las destrezas necesarias en el manejo del teclado, el mouse y todos los periféricos posibles (tableta gráfica, scanner, impresora, cámara digital).
- Presentar adecuadamente un texto utilizando las herramientas que el procesador de texto ofrece.
- Proponer ante una producción del Taller respectivo, el uso adecuado de la imagen, diseño y composición.
- Almacenar la información obtenida en forma organizada.
- Recuperar la información almacenada sin dificultades.
- Crear presentaciones digitales aplicables al ámbito laboral.
- Dominio de la herramienta informática, para expresar sus ideas.
-

CONTENIDOS

PROGRAMAS DE GRÁFICOS VECTORIALES

Nos basamos en programas vectoriales para realizar creaciones gráficas de armado, dibujo y representación y presentación de los mismos, programas comerciales y de software libre tanto on line, como instalables

MÓDULO I: PROFUNDIZACIÓN A LAS HERRAMIENTAS VECTORIALES

Procedimientos iniciales, primeras herramientas, preparación de página y mesa de trabajo.
Operaciones con líneas, contornos y pinceladas

Dibujo de formas

Operaciones con objetos

Asignación de forma a objetos

Operaciones con símbolos

Relleno de objetos

Operaciones con colores: modos de color, RGB, CMYK, HEXADECIMAL, etc

Administración de color para visualización, entrada y salida

Aplicación de efectos tridimensionales a objetos

Cambio de la transparencia de objetos

Uso de lentes con objetos

Operaciones con páginas y herramientas de diseño

Adición y asignación de formato al texto

Operaciones con texto artístico y de párrafo.

Administración de fuentes

Utilización de las herramientas de escritura

Enlace e incorporación de objetos

Importación y exportación de archivos

Formatos de archivo

Operaciones con estilos de gráficos, texto y color

Personalización de la aplicación

Impresiones

Actividades sugeridas, adaptándolas a la especificidad de cada especialidad.

- Desarrollo de destreza, aplicando diversas herramientas, distintos tipos de rellenos (lisos, multiplicidad de colores, rellenos de textura), escalarlos, cambios de posición, etc.
- Sistema de representación, aplicados a la ideación y concreción de diseños proyectuales (diseños de piezas a realizarse en Taller).
- Elementos del dibujo (gramática del diseño) y la representación técnica para la generación de formas y volúmenes.
- Realización de carpeta - catálogo con croquis correspondientes de las piezas realizadas o a realizarse en Taller.
- Realización de la imagen personal como tarjeta personal, sobre, hoja carta, álbum de fotos virtual, herramientas de presentación al medio, para su futura inserción laboral.

PROGRAMAS DE TRATAMIENTOS DE IMÁGENES PIXELARES

Nos basamos en programas pixelares orientados al tratamiento y manipulación de imágenes.

MÓDULO II: INTRODUCCIÓN A LOS PROGRAMAS PIXELARES

Espacio de trabajo

Herramientas de selección

Resolución

Apertura e importación de imágenes

Color, gestión de color, ajustes de color y tono

Retoque y operaciones de transformación

Capas

Pintura digital

Herramientas de texto

Guardar y exportar imágenes

Impresión

Actividades sugeridas, adaptándolas a la especificidad de cada especialidad.

Creación de dibujos y pinturas digitales.

Collage y fotomontaje.

Registro digital de trabajos realizados en Taller.

Afiche: características, tipografía.

Se pretende que el estudiante utilice trabajos creados en el Taller, a través de imágenes digitales, para aplicarlos en los ejercicios planteados en la asignatura Diseño Asistido.

La intención es que el estudiante desarrolle la capacidad de procesar imágenes para futuros proyectos.

Los ejercicios y proyectos se adecuan con una intención de acercamiento al curso – oficio que haya optado el alumno.

Se plantean ejercicios generales para todas las orientaciones y ejercicios específicos para cada orientación, guiándolo con propuestas de imágenes de esculturas, pinturas, cerámicas, joyas, tallas en madera, etc.

PAUTAS METODOLÓGICAS

Se sugiere para el abordaje de los diferentes temas seguir una metodología de Taller, trabajando con grupos de estudiantes en un número adecuado y cuidando la individualidad de cada alumno.

Podrán utilizarse otras técnicas acordes con las diferentes unidades temáticas, donde sin descuidar la atención personalizada del alumno y atendido a sus particularidades, se potencien los beneficios que conllevan el aprendizaje en conjunto y la investigación colectiva.

La metodología es emplear técnicas que favorezcan el desarrollo de la reflexión personal, que contribuyan a la comunicación interpersonal mediante el intercambio de ideas y que fomente el desarrollo de los procesos metacognitivos.

Por esta razón se recomienda:

- Buscar el involucramiento del alumno, y desde sus posturas personales primarias.

- Realizar propuestas de trabajos personal y/o colectivo, a través de la reflexión sobre diversas pautas, que le permitan el conocimiento de sí mismo.
- Exponer por parte del docente conceptos que fundamenten los diversos temas.
- Actualización permanente utilizando los distintos instrumentos didácticos, como por ejemplo el soporte ceibal.
- Es importante destacar que la metodología busque la participación del alumno integrado a un grupo, respetando reglas del debate, diferencias y argumentando su posición personal.
- Los temas que forman el programa de Diseño Asistido no implican un seguimiento que respete dicho orden, el profesor organizará y desarrollará de acuerdo a su metodología de trabajo y las necesidades personales y del grupo, atendiendo la diversidad de formaciones previas y las particularidades de cada proyecto.
- Se plantearán ejercicios donde se utilizarán las posibilidades que aportan los programas así como ejercicios de corte real, donde se aplicarán los conocimientos adquiridos en forma combinada, como afiches, diseños de esculturas, presentación de carpeta, diseño de símbolos y pictogramas, etc.
- Entrega de repartidos con teórico correspondiente, a lo largo del curso, acerca de temas expuestos en clase.
- Se discutirán temas tales como composición, color, forma, etc.

Será vital la coordinación con otras asignaturas, principalmente con Taller, para responder a las necesidades de cada curso.

- La especificidad del recurso informático, impone la exposición teórica de conceptos, reafirmada en trabajos prácticos realizados en los programas dados a lo largo del curso

Es fundamental para cumplir con estos puntos:

Los grupos no deben superar los 2 alumnos por PC, para lograr un seguimiento mínimo y poder brindar esa atención necesaria y que el alumno tenga contacto directo con la computadora.

Será de vital importancia contar con un aula con los dispositivos informáticos imprescindibles, como:

PC con los programas instalados que la asignatura requiera, escáner, impresora, etc

Conexión Internet permanente

Conexión local en red entre todas las computadoras.

Técnico de apoyo permanente para asistir en hardware y software.

Se valorará que el docente esté actualizado.

BIBLIOGRAFÍA

- Roser, Juanola y Terradellas, 2000, “Imagen Visual. Formación en Artes Visuales” Tomo I y III, Ed Vicens Vives, España.
- Polleri A., Rovira M., Lissardy B., 1993, “El Lenguaje Gráfico Plástico”, Ed Banda Oriental, Uruguay.
- W. Kandinsky, “Punto y Línea sobre el Plano”, 2003, ed. Paidós, Argentina.
- Figari Pedro, “Arte, Estética, Ideal”, 1960, Uruguay.
- Magdalena Droste, “BAUHAUS”, 2006, ed Taschen, Alemania
- “Diseñando con las manos Proyecto y procesos en la artesanía del sXXI”, ed.

Fundación española para la innovación en la Artesanía, 2011, España

- Josef Albers, “Interacción del color”, 1974, ed Alianza Forma, España
- Báez Mónica y otros “El modelo CEIBAL. Nuevas tendencias para el aprendizaje”, -- Ceibal ANEP, 2011, Uruguay.
- Lupton E y Cole Phillips J, “Diseño gráfico. Nuevos Fundamentos”, ed Gustavo Gili, 2016, España.
- Munari Bruno, “Como nacen los Objetos”, 2016, ed Gustavo Gili, España.
- Julier G., “La cultura del diseño”, 2008, ed G.Gili, España
- Guía de Usuario PHOTOSHOP Adobe.com, 2014
- COREL Tutoriales corelclub.org
- Los mejores tutoriales de ADOBE ILLUSTRATOR CC & CS6

F.P.
CERÁMICA
2º



Consejo de Educación
Técnico Profesional
Universidad del Trabajo del Uruguay

PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		054	FORMACIÓN PROFESIONAL ARTES Y ARTESANÍAS		
PLAN		2008	2008		
SECTOR DE ESTUDIO		380	ARTES Y ARTESANÍAS		
ORIENTACIÓN		168	CERÁMICA		
MODALIDAD		-----	PRESENCIAL		
AÑO		2º	2º		
TRAYECTO		-----	-----		
SEMESTRE		-----	-----		
MÓDULO		-----	-----		
ÁREA DE ASIGNATURA		735	TALLER DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL		
ASIGNATURA		1117	DISEÑO ASISTIDO		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		-----			
MODALIDAD DE APROBACIÓN		SEGÚN REGLAMENTO			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales:64	Horas semanales:2		Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación: 10/08/17	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº	Res. Nº	Acta Nº	Fecha __/__/__

FUNDAMENTACIÓN

La creación hace parte del desarrollo del hombre y su realidad, influenciado por su entorno cultural y momento histórico.

Educar es un proceso que coloca al individuo en contacto con los valores de la cultura a la que pertenece y amplía la comprensión de esta, adquiriendo una personalidad cultural.

La educación del sujeto debe partir de su realidad existencial, de sus propias vivencias, sin sustentar una actitud pasiva.

Desde esta concepción, el énfasis se ha puesto en desarrollar una educación que valore y respete las diferencias individuales, como una oportunidad para optimizar el desarrollo personal y social y no como un obstáculo en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Este espacio permitirá la atención a la diversidad que es una particularidad de la Escuela Pedro Figari y la inclusión a través de la adquisición del conocimiento, no sólo del saber sino del saber hacer.

En el camino del acercamiento del tratamiento de la imagen y la comunicación visual a través de la información se encuentra este curso.

Se pretende brindar una alfabetización en informática, permitiendo el acceso al conocimiento de las herramientas digitales y a los procesos asociados a las mismas, a través de la interacción con las distintas aplicaciones con las que trabajará.

A su vez apuntará a sensibilizar y apropiarse de los saberes técnicos y tecnológicos para potenciar y desarrollar el saber de los individuos, respetando la creatividad del estudiante.

En la actualidad, la imagen ha adquirido gran relevancia y el estudiante logra comprenderla, cuando construye un aprendizaje significativo del conocer (saber ver, observar, crear, reflexionar); donde la educación plástica incide profundamente en ello.

Diseño, en inglés Design se aproxima a idea, proyectar, plan y en italiano Disegno significa dibujo.

En nuestro caso para nuestra escuela artística, sería una perfecta mezcla entre la idea (a lo que deseamos llegar) y el dibujo que es una herramienta (fundamental) que el diseñador utiliza para visualizar sus ideas.

Hoy el artesano - artista se perfila como un profesional cualificado y multidisciplinar y su actividad se resume en la PREFIGURACIÓN DEL ENTORNO FÍSICO Y SIMBOLICO DEL SER HUMANO, una actividad proyectual que configura la apariencia formal de objetos y mensajes.

Debido a los avances tecnológicos, la computadora y en especial los avances que permiten diseñar, pasaron a ser herramientas importantes dentro del campo del arte, lográndose importantes resultados, donde lo creativo incide en las cualidades de la imagen y de los objetos.

En la currícula de la Escuela de Artes y Artesanías Dr. Pedro Figari, nos dedicaremos principalmente al diseño de imagen y creación de objetos.

La asignatura Diseño Asistido es dictada en diversos cursos, tales como, Escultura, Cerámica, Joyería, Talla en madera y Dibujo y Pintura. (Formación Profesional y Bachillerato Artístico).

OBJETIVOS GENERALES

- Fomentar el desarrollo de habilidades que le permitan al alumno enfrentar los cambios tecnológicos y la incertidumbre que estos generan con sentido proactivo frente a su realidad.
- Valoración por el trabajo y las ideas propias y ajenas.
- Desarrollo e incorporación del lenguaje informático, al proceso creativo profundizando los contenidos adquiridos en 1er año.
- Incentivar la curiosidad y el deseo de aprender.
- Destacar la importancia y el enriquecimiento personal de la adquisición de conocimientos para lograr una visión creativa y amplia.

- Profundizar el conocimiento de los recursos informáticos, como redes (grupo de aula, grupo de la Escuela Figari, redes, foros de artistas y artesanos mundiales)
- Observar y modificar el resultado de la actividad a través de una mirada crítica y reflexiva.
- Dominar habilidades, destrezas y la construcción de conocimientos a través del lenguaje digital.
- Formación del estudiante, desde sus capacidades creativas y comunicativas.
- Destacar la importancia de las Nuevas Tecnologías a Comunicación y la Información
- Favorecer el desarrollo de su creatividad, aplicada a las TICS.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Manejo responsable del uso de la computadora, programas e información.
- Promover el empleo de las nuevas modalidades visuales e instrumentos de diseño y composición de imágenes.
- Potenciar las posibilidades de exhibir diseños e imágenes digitalizadas de las piezas cerámicas, pinturas, joyas, esculturas y piezas talladas realizadas por los alumnos.
- Orientar al estudiante en el proceso de diseño.
- Formación técnica sobre el diseño en todos sus aspectos.
- Reconocer la variedad de aplicaciones informáticas en el área del diseño. Uso de scanner, impresora, tableta digital, cámara, etc.
- Empleo de las herramientas correspondientes, frente al planteo de situaciones – problema.
- Aplicar elementos, procesos y métodos de proyecto.
- Relacionar las producciones propias y ajenas, su intención y el significado de los mensajes.
- Informar sobre las ofertas del sistema educativo de capacitación como cursos, concursos, seminarios, visitas a museos y salas de exposiciones,
- Introducción foros virtuales, tutoriales, instalación de programas, etc.

- Tratamiento del volumen mediante la imagen digital.
- Introducción al diseño 3D.
- Introducción a la animación.

Parece fundamental lograr estos objetivos, llevando al alumno a la plataforma digital.

Así como el dibujo es considerado una herramienta fundamental, los programas de diseño, ya sean de imagen, de vectores, de realidad virtual, o de 3D, etc.

Serán el vehículo para cumplir con estos objetivos.

En cuanto a los programas para segundo año se trabajará con programas para manejo de imagen vectorial, pixelar y 3D.

COMPETENCIAS

Destrezas necesarias en el manejo del teclado, el mouse y todos los periféricos posibles (tableta gráfica, scanner, impresora, cámara digital).

- Elaborar y presentar documentos, tarjeta personal, carpeta, tratamiento fotográfico, afiche para implementarlos en trabajos curriculares, proyecto de egreso y en el mercado laboral.
- Complementar la imagen gráfica de las piezas creadas en Taller.
- Almacenar la información obtenida en forma organizada.
- Recuperar la información almacenada sin dificultades.
- Crear presentaciones digitales aplicables al ámbito laboral.
- Dominio de la herramienta informática, para expresar sus ideas.

CONTENIDOS

Nos basamos en programas vectoriales para realizar creaciones gráficas de armado, dibujo y representación y presentación de los mismos, programas comerciales y de software libre tanto on line, como instalables

UNIDAD 1: PROFUNDIZACIÓN A LAS HERRAMIENTAS VECTORIALES

Operaciones complejas de dibujo vectorial

Cambio de los modos de color

Administración de proyectos

Impresión

Publicación en PDF

Importación y exportación de archivos

UNIDAD 2: PROFUNDIZACIÓN TRATAMIENTOS DE IMÁGENES PIXELARES

Filtros

Operaciones complejas de fotomontajes y retoque digital

Automatización de tareas

Animación

UNIDAD 3: INTRODUCCIÓN A PROGRAMAS 3D

Se trabajará con programas 3D.

Proyección del volumen en el espacio.

La observación de la pieza desde distintos puntos de vista, es indispensable para el proceso de aprendizaje del estudiante, el proceso creativo y técnico de la pieza planteada a resolver (visualización de sus bocetos en 3D).

Seleccionar objetos

Arrastrar objetos

Rotar objetos

Escalar objetos.

Edición de objetos

Vistas: frontal, lateral, perspectiva.

Modos de visualización

Texturas

Luces

Modos de sombreado.

Actividades sugeridas, adaptándolas a la especificidad de la especialidad.

Diseño de objetos geométricos básicos.

Ejercicios de figuras de formas libres (curvas, editar superficies, modelo con luces).

Tratamiento del diseño volumétrico mediante la imagen digital. Proyección de piezas; aporte fundamental para el proceso creativo del estudiante de arte.

Manipular vistas y ver modelo desde diferentes ángulos.

Recorrido de cámaras (puntos de vistas).

Identidad visual de un emprendimiento

PAUTAS METODOLÓGICAS

Se sugiere para el abordaje de los diferentes temas seguir una metodología de Taller, trabajando con grupos de estudiantes en un número adecuado y cuidando la individualidad de cada alumno.

Podrán utilizarse otras técnicas acordes con las diferentes unidades temáticas, donde sin descuidar la atención personalizada del alumno y atendido a sus particularidades, se potencien los beneficios que conllevan el aprendizaje en conjunto y la investigación colectiva.

La metodología es emplear técnicas que favorezcan el desarrollo de la reflexión personal, que contribuyan a la comunicación interpersonal mediante el intercambio de ideas y que fomente el desarrollo de los procesos metacognitivos.

Por esta razón se recomienda:

- Buscar el involucramiento del alumno, y desde sus posturas personales primarias.
- Realizar propuestas de trabajos personal y/o colectivo, a través de la reflexión sobre diversas pautas, que le permitan el conocimiento de sí mismo.
- Exponer por parte del docente conceptos que fundamenten los diversos temas.
- Actualización permanente utilizando los distintos instrumentos didácticos, como por ejemplo el soporte ceibal.
- Es importante destacar que la metodología busque la participación del alumno integrado a un grupo, respetando reglas del debate, diferencias y argumentando su

posición personal.

- Los temas que forman el programa de Diseño Asistido no implican un seguimiento que respete dicho orden, el profesor organizará y desarrollará de acuerdo a su metodología de trabajo y las necesidades personales y del grupo, atendiendo la diversidad de formaciones previas y las particularidades de cada proyecto.

- Se plantearán ejercicios donde se utilizarán las posibilidades que aportan los programas así como ejercicios de corte real, donde se aplicarán los

conocimientos adquiridos en forma combinada, como afiches, diseños de esculturas, presentación de carpeta, diseño de símbolos y pictogramas, etc.

- Entrega de repartidos con teórico correspondiente, a lo largo del curso, acerca de temas expuestos en clase.

- Se discutirán temas tales como composición, color, forma, etc.

Será vital la coordinación con otras asignaturas, principalmente con Taller, para responder a las necesidades de cada curso.

- La especificidad del recurso informático, impone la exposición teórica de conceptos, reafirmada en trabajos prácticos realizados en los programas dados a lo largo del curso

Es fundamental para cumplir con estos puntos:

Los grupos no deben superar los 2 alumnos por PC, para lograr un seguimiento mínimo y poder brindar esa atención necesaria y que el alumno tenga contacto directo con la computadora.

Será de vital importancia contar con un aula con los dispositivos informáticos imprescindibles, como:

PC con los programas instalados que la asignatura requiera, escáner, impresora, etc

Conexión Internet permanente

Conexión local en red entre todas las computadoras.

Técnico de apoyo permanente para asistir en hardware y software.

Se valorará que el docente esté actualizado.

BIBLIOGRAFÍA

- Roser, Juanola y Terradellas, 2000, “Imagen Visual. Formación en Artes Visuales” Tomo I y III, Ed Vicens Vives, España.
- Polleri A., Rovira M., Lissardy B., 1993, “El Lenguaje Gráfico Plástico”, Ed Banda Oriental, Uruguay.
- W. Kandinsky, “Punto y Línea sobre el Plano”, 2003, ed. Paidós, Argentina.
- Figari Pedro, “Arte, Estética, Ideal”, 1960, Uruguay.
- Magdalena Droste, “BAUHAUS”, 2006, ed Taschen, Alemania
- “Diseñando con las manos Proyecto y procesos en la artesanía del sXXI”, ed. Fundación española para la innovación en la Artesanía, 2011, España
- Josef Albers, “Interacción del color”, 1974, ed Alianza Forma, España
- Báez Mónica y otros “El modelo CEIBAL. Nuevas tendencias para el aprendizaje”, -- Ceibal ANEP, 2011, Uruguay.
- Lupton E y Cole Phillips J, “Diseño gráfico. Nuevos Fundamentos”, ed Gustavo Gili, 2016, España.
- Munari Bruno, “Como nacen los Objetos”, 2016, ed Gustavo Gili, España.
- Julier G., “La cultura del diseño”, 2008, ed G.Gili, España
- Guía de Usuario PHOTOSHOP Adobe.com, 2014
- COREL Tutoriales corelclub.org
- Los mejores tutoriales de ADOBE ILLUSTRATOR CC & CS6



Consejo de Educación
Técnico Profesional
Universidad del Trabajo del Uruguay

**PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR**

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		054	FORMACIÓN PROFESIONAL ARTES Y ARTESANÍAS		
PLAN		2008	2008		
SECTOR DE ESTUDIO		810	ARTES Y ARTESANÍAS		
ORIENTACIÓN		300	DIBUJO Y PINTURA		
MODALIDAD		-----	PRESENCIAL		
AÑO		1º	1º		
TRAYECTO		-----	-----		
SEMESTRE		-----	-----		
MÓDULO		-----	-----		
ÁREA DE ASIGNATURA		735	TALLER DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL		
ASIGNATURA		1117	DISEÑO ASISTIDO		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		-----			
MODALIDAD DE APROBACIÓN		SEGÚN REGLAMENTO			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales:96	Horas semanales:3		Cantidad de semanas: 32 de
Fecha de Presentación: 10/08/17	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº	Res. Nº	Acta Nº	Fecha __/__/__

FUNDAMENTACIÓN

La creación hace parte del desarrollo del hombre y su realidad, influenciado por su entorno cultural y momento histórico.

Educar es un proceso que coloca al individuo en contacto con los valores de la cultura a la que pertenece y amplía la comprensión de esta, adquiriendo una personalidad cultural.

La educación del sujeto debe partir de su realidad existencial, de sus propias vivencias, sin sustentar una actitud pasiva.

Desde esta concepción, el énfasis se ha puesto en desarrollar una educación que valore y respete las diferencias individuales, como una oportunidad para optimizar el desarrollo personal y social y no como un obstáculo en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Este espacio permitirá la atención a la diversidad que es una particularidad de la Escuela Pedro Figari y la inclusión a través de la adquisición del conocimiento, no sólo del saber sino del saber hacer.

En el camino del acercamiento del tratamiento de la imagen y la comunicación visual a través de la información se encuentra este curso.

Se pretende brindar una alfabetización en informática, permitiendo el acceso al conocimiento de las herramientas digitales y a los procesos asociados a las mismas, a través de la interacción con las distintas aplicaciones con las que trabajará.

A su vez apuntará a sensibilizar y apropiarse de los saberse técnicos y tecnológicos para potenciar y desarrollar el saber de los individuos, respetando la creatividad del estudiante.

En la actualidad, la imagen ha adquirido gran relevancia y el estudiante logra comprenderla, cuando construye un aprendizaje significativo del conocer (saber ver, observar, crear, reflexionar); donde la educación plástica incide profundamente en ello.

Diseño, en inglés Design se aproxima a idea, proyectar, plan y en italiano Disegno significa dibujo.

En nuestro caso para nuestra escuela artística, sería una perfecta mezcla entre la idea (a lo que deseamos llegar) y el dibujo que es una herramienta (fundamental) que el diseñador utiliza para visualizar sus ideas.

Hoy el artesano - artista se perfila como un profesional cualificado y multidisciplinar y su actividad se resume en la PREFIGURACIÓN DEL ENTORNO FÍSICO Y SIMBOLICO DEL SER HUMANO, una actividad proyectual que configura la apariencia formal de objetos y mensajes.

Debido a los avances tecnológicos, la computadora y en especial los avances que permiten diseñar, pasaron a ser herramientas importantes dentro del campo del arte, lográndose importantes resultados, donde lo creativo incide en las cualidades de la imagen y de los objetos.

En la currícula de la Escuela de Artes y Artesanías Dr. Pedro Figari, nos dedicaremos principalmente al diseño de imagen y creación de objetos.

La asignatura Diseño Asistido es dictada en diversos cursos, tales como, Escultura, Cerámica, Joyería, Talla en madera y Dibujo y Pintura. (Formación Profesional y Bachillerato Artístico).

OBJETIVOS GENERALES

- Fomentar el desarrollo de habilidades que le permitan al alumno adaptarse a los cambios tecnológicos y la incertidumbre que estos generan con espíritu creativo.
- Valoración por el trabajo y las ideas propias y ajenas.
- Desarrollo e incorporación del lenguaje informático, al proceso creativo.
- Reconocimiento de herramientas actuales de expresión.
- Incentivar la curiosidad y el deseo de aprender.

- Destacar la importancia y el enriquecimiento personal de la adquisición de conocimientos para lograr una visión creativa y amplia.
- Acercar a las personas a la información a través de los recursos informáticos, como redes culturales y educativas.
- Observar y modificar el resultado de la actividad a través de una mirada crítica y reflexiva.
- Favorecer destrezas, habilidades, y la construcción de conocimientos a través de medios digitales.
- Formación del estudiante, desde sus capacidades creativas y comunicativas.
- Favorecer el desarrollo de su creatividad, aplicada a las TICS.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Reconocer los componentes básicos de la computadora.
- Promover entre los alumnos una cultura de prevención sobre el adecuado uso y cuidado de los equipos informáticos en el aula.
- Promover el empleo de las nuevas modalidades visuales e instrumentos de diseño y composición de imágenes.
- Potenciar las posibilidades de exhibir diseños e imágenes digitalizadas de las
- piezas cerámicas, pinturas, dibujos, esculturas y/ o piezas talladas, joyas y demás obras realizadas por el alumno.
- Aportar conocimiento de programas de diseño, vinculados directamente a la orientación elegida por los estudiantes, en estrecho vínculo con los Profesores de Taller y lograr que los alumnos sean capaces de apreciar las posibilidades del recurso informático en todas las etapas del proceso creativo.
- Empleo de las herramientas correspondientes, frente al planteo de situaciones – problema.
- Aplicar con soltura procesos y métodos de proyectación.
- Relacionar las producciones propias y ajenas, con el contexto en que fueron generadas, su intención y el significado de los mensajes.

Parece fundamental lograr estos objetivos, llevando al alumno a la plataforma digital, haciendo un correcto uso de estos medios.

Así como el dibujo es considerado una herramienta fundamental, los programas computacionales, ya sean de imagen, de vectores, de realidad virtual, o de 3D, etc. Serán el vehículo para cumplir con estos objetivos.

En cuanto a los programas para primer año se trabajará con programas para manejo de imagen vectorial y pixelar. También estaremos inmersos en el software libre.

COMPETENCIAS

- Reconocer los componentes básicos del computador personal
- Conocer y practicar cuidados y hábitos para el buen uso del computador personal.
- Obtener las destrezas necesarias en el manejo del teclado, el mouse y todos los periféricos posibles (tableta gráfica, scanner, impresora, cámara digital).
- Presentar adecuadamente un texto utilizando las herramientas que el procesador de texto ofrece.
- Proponer ante una producción del Taller respectivo, el uso adecuado de la imagen, diseño y composición.
- Almacenar la información obtenida en forma organizada.
- Recuperar la información almacenada sin dificultades.
- Crear presentaciones digitales aplicables al ámbito laboral.
- Dominio de la herramienta informática, para expresar sus ideas.

CONTENIDOS

PROGRAMAS DE GRÁFICOS VECTORIALES

Nos basamos en programas vectoriales para realizar creaciones gráficas de armado, dibujo y representación y presentación de los mismos, programas comerciales y de software libre tanto on line, como instalables

MÓDULO I: PROFUNDIZACIÓN A LAS HERRAMIENTAS VECTORIALES

Procedimientos iniciales, primeras herramientas, preparación de página y mesa de trabajo.

Operaciones con líneas, contornos y pinceladas

Dibujo de formas

Operaciones con objetos

Asignación de forma a objetos

Operaciones con símbolos

Relleno de objetos

Operaciones con colores: modos de color, RGB, CMYK, HEXADECIMAL, etc

Administración de color para visualización, entrada y salida

Aplicación de efectos tridimensionales a objetos

Cambio de la transparencia de objetos

Uso de lentes con objetos

Operaciones con páginas y herramientas de diseño

Adición y asignación de formato al texto

Operaciones con texto artístico y de párrafo.

Administración de fuentes

Utilización de las herramientas de escritura

Enlace e incorporación de objetos

Importación y exportación de archivos

Formatos de archivo

Operaciones con estilos de gráficos, texto y color

Personalización de la aplicación

Impresiones

Actividades sugeridas, adaptándolas a la especificidad de cada especialidad

- Desarrollo de destreza, aplicando diversas herramientas, distintos tipos de rellenos (lisos, multiplicidad de colores, rellenos de textura), escalarlos, cambios de posición, etc.
- Sistema de representación, aplicados a la ideación y concreción de diseños proyectuales (diseños de piezas a realizarse en Taller).
- Elementos del dibujo (gramática del diseño) y la representación técnica para la generación de formas y volúmenes.
- Realización de carpeta - catálogo con croquis correspondientes de las piezas realizadas o a realizarse en Taller.
- Realización de la imagen personal como tarjeta personal, sobre, hoja carta, álbum de fotos virtual, herramientas de presentación al medio, para su futura inserción laboral.

PROGRAMAS DE TRATAMIENTOS DE IMÁGENES PIXELARES

Nos basamos en programas pixelares orientados al tratamiento y manipulación de imágenes.

MÓDULO II: INTRODUCCIÓN A LOS PROGRAMAS PIXELARES

Espacio de trabajo

Herramientas de selección

Resolución

Apertura e importación de imágenes

Color, gestión de color, ajustes de color y tono

Retoque y operaciones de transformación

Capas

Pintura digital

Herramientas de texto

Guardar y exportar imágenes

Impresión

Actividades sugeridas, adaptándolas a la especificidad de cada especialidad.

Creación de dibujos y pinturas digitales.

Collage y fotomontaje.

Registro digital de trabajos realizados en Taller.

Afiche: características, tipografía.

Se pretende que el estudiante utilice trabajos creados en el Taller, a través de imágenes digitales, para aplicarlos en los ejercicios planteados en la asignatura Diseño Asistido.

La intención es que el estudiante desarrolle la capacidad de procesar imágenes para futuros proyectos.

Los ejercicios y proyectos se adecuan con una intención de acercamiento al curso – oficio que haya optado el alumno.

Se plantean ejercicios generales para todas las orientaciones y ejercicios específicos para cada orientación, guiándolo con propuestas de imágenes de esculturas, pinturas, cerámicas, joyas, tallas en madera, etc.

PAUTAS METODOLÓGICAS

Se sugiere para el abordaje de los diferentes temas seguir una metodología de Taller, trabajando con grupos de estudiantes en un número adecuado y cuidando la individualidad de cada alumno.

Podrán utilizarse otras técnicas acordes con las diferentes unidades temáticas, donde sin descuidar la atención personalizada del alumno y atendido a sus particularidades, se potencien los beneficios que conllevan el aprendizaje en conjunto y la investigación colectiva.

La metodología es emplear técnicas que favorezcan el desarrollo de la reflexión personal, que contribuyan a la comunicación interpersonal mediante el intercambio de ideas y que fomente el desarrollo de los procesos metacognitivos.

Por esta razón se recomienda:

- Buscar el involucramiento del alumno, y desde sus posturas personales primarias.

- Realizar propuestas de trabajos personal y/o colectivo, a través de la reflexión sobre diversas pautas, que le permitan el conocimiento de sí mismo.
- Exponer por parte del docente conceptos que fundamenten los diversos temas.
- Actualización permanente utilizando los distintos instrumentos didácticos, como por ejemplo el soporte ceibal.
- Es importante destacar que la metodología busque la participación del alumno integrado a un grupo, respetando reglas del debate, diferencias y argumentando su posición personal.
- Los temas que forman el programa de Diseño Asistido no implican un seguimiento que respete dicho orden, el profesor organizará y desarrollará de acuerdo a su metodología de trabajo y las necesidades personales y del grupo, atendiendo la diversidad de formaciones previas y las particularidades de cada proyecto.
- Se plantearán ejercicios donde se utilizarán las posibilidades que aportan los programas así como ejercicios de corte real, donde se aplicarán los conocimientos adquiridos en forma combinada, como afiches, diseños de esculturas, presentación de carpeta, diseño de símbolos y pictogramas, etc.
- Entrega de repartidos con teórico correspondiente, a lo largo del curso, acerca de temas expuestos en clase.
- Se discutirán temas tales como composición, color, forma, etc.

Será vital la coordinación con otras asignaturas, principalmente con Taller, para responder a las necesidades de cada curso.

- La especificidad del recurso informático, impone la exposición teórica de conceptos, reafirmada en trabajos prácticos realizados en los programas dados a lo largo del curso

Es fundamental para cumplir con estos puntos:

Los grupos no deben superar los 2 alumnos por PC, para lograr un seguimiento mínimo y poder brindar esa atención necesaria y que el alumno tenga contacto directo con la computadora.

Será de vital importancia contar con un aula con los dispositivos informáticos imprescindibles, como:

PC con los programas instalados que la asignatura requiera, escáner, impresora, etc

Conexión Internet permanente

Conexión local en red entre todas las computadoras.

Técnico de apoyo permanente para asistir en hardware y software.

Se valorará que el docente esté actualizado.

BIBLIOGRAFÍA

- Roser, Juanola y Terradellas, 2000, “Imagen Visual. Formación en Artes Visuales” Tomo I y III, Ed Vicens Vives, España.
- Polleri A., Rovira M., Lissardy B., 1993, “El Lenguaje Gráfico Plástico”, Ed Banda Oriental, Uruguay.
- W. Kandinsky, “Punto y Línea sobre el Plano”, 2003, ed. Paidós, Argentina.
- Figari Pedro, “Arte, Estética, Ideal”, 1960, Uruguay.
- Magdalena Droste, “BAUHAUS”, 2006, ed Taschen, Alemania
- “Diseñando con las manos Proyecto y procesos en la artesanía del sXXI”, ed. Fundación española para la innovación en la Artesanía, 2011, España
- Josef Albers, “Interacción del color”, 1974, ed Alianza Forma, España
- Báez Mónica y otros “El modelo CEIBAL. Nuevas tendencias para el aprendizaje”, -- Ceibal ANEP, 2011, Uruguay.
- Lupton E y Cole Phillips J, “Diseño gráfico. Nuevos Fundamentos”, ed Gustavo Gili, 2016, España.
- Munari Bruno, “Como nacen los Objetos”, 2016, ed Gustavo Gili, España.
- Julier G., “La cultura del diseño”, 2088, ed G.Gili, España
- Guía de Usuario PHOTOSHOP Adobe.com, 2014
- COREL Tutoriales corelclub.org
- Los mejores tutoriales de ADOBE ILLUSTRATOR CC & CS6



Consejo de Educación
Técnico Profesional
Universidad del Trabajo del Uruguay

**PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR**

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		054	FORMACIÓN PROFESIONAL ARTES Y ARTESANÍAS		
PLAN		2008	2008		
SECTOR DE ESTUDIO		810	ARTES Y ARTESANÍAS		
ORIENTACIÓN		300	DIBUJO Y PINTURA		
MODALIDAD		-----	PRESENCIAL		
AÑO		2°	2°		
TRAYECTO		-----	-----		
SEMESTRE		-----	-----		
MÓDULO		-----	-----		
ÁREA DE ASIGNATURA		735	TALLER DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL		
ASIGNATURA		1117	DISEÑO ASISTIDO		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		-----			
MODALIDAD DE APROBACIÓN		SEGÚN REGLAMENTO			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales:64	Horas semanales:2		Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación: 10/08/17	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº	Res. Nº	Acta Nº	Fecha __/__/__

FUNDAMENTACIÓN

La creación hace parte del desarrollo del hombre y su realidad, influenciado por su entorno cultural y momento histórico.

Educar es un proceso que coloca al individuo en contacto con los valores de la cultura a la que pertenece y amplía la comprensión de esta, adquiriendo una personalidad cultural.

La educación del sujeto debe partir de su realidad existencial, de sus propias vivencias, sin sustentar una actitud pasiva.

Desde esta concepción, el énfasis se ha puesto en desarrollar una educación que valore y respete las diferencias individuales, como una oportunidad para optimizar el desarrollo personal y social y no como un obstáculo en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Este espacio permitirá la atención a la diversidad que es una particularidad de la Escuela Pedro Figari y la inclusión a través de la adquisición del conocimiento, no sólo del saber sino del saber hacer.

En el camino del acercamiento del tratamiento de la imagen y la comunicación visual a través de la información se encuentra este curso.

Se pretende brindar una alfabetización en informática, permitiendo el acceso al conocimiento de las herramientas digitales y a los procesos asociados a las mismas, a través de la interacción con las distintas aplicaciones con las que trabajará.

A su vez apuntará a sensibilizar y apropiarse de los saberes técnicos y tecnológicos para potenciar y desarrollar el saber de los individuos, respetando la creatividad del estudiante.

En la actualidad, la imagen ha adquirido gran relevancia y el estudiante logra comprenderla, cuando construye un aprendizaje significativo del conocer (saber ver, observar, crear, reflexionar); donde la educación plástica incide profundamente en ello.

Diseño, en inglés Design se aproxima a idea, proyectar, plan y en italiano Disegno significa dibujo.

En nuestro caso para nuestra escuela artística, sería una perfecta mezcla entre la idea (a lo que deseamos llegar) y el dibujo que es una herramienta (fundamental) que el diseñador utiliza para visualizar sus ideas.

Hoy el artesano - artista se perfila como un profesional cualificado y multidisciplinar y su actividad se resume en la PREFIGURACIÓN DEL ENTORNO FÍSICO Y SIMBOLICO DEL SER HUMANO, una actividad proyectual que configura la apariencia formal de objetos y mensajes.

Debido a los avances tecnológicos, la computadora y en especial los avances que permiten diseñar, pasaron a ser herramientas importantes dentro del campo del arte, lográndose importantes resultados, donde lo creativo incide en las cualidades de la imagen y de los objetos.

En la currícula de la Escuela de Artes y Artesanías Dr. Pedro Figari, nos dedicaremos principalmente al diseño de imagen y creación de objetos.

La asignatura Diseño Asistido es dictada en diversos cursos, tales como, Escultura, Cerámica, Joyería, Talla en madera y Dibujo y Pintura. (Formación Profesional y Bachillerato Artístico).

OBJETIVOS GENERALES

- Fomentar el desarrollo de habilidades que le permitan al alumno enfrentar los cambios tecnológicos y la incertidumbre que estos generan con sentido proactivo frente a su realidad.
- Valoración por el trabajo y las ideas propias y ajenas.
- Desarrollo e incorporación del lenguaje informático, al proceso creativo profundizando los contenidos adquiridos en 1er año.
- Incentivar la curiosidad y el deseo de aprender.
- Destacar la importancia y el enriquecimiento personal de la adquisición de conocimientos para lograr una visión creativa y amplia.

- Profundizar el conocimiento de los recursos informáticos, como redes (grupo de aula, grupo de la Escuela Figari, redes, foros de artistas y artesanos mundiales)
- Observar y modificar el resultado de la actividad a través de una mirada crítica y reflexiva.
- Dominar habilidades, destrezas y la construcción de conocimientos a través del lenguaje digital.
- Formación del estudiante, desde sus capacidades creativas y comunicativas.
- Destacar la importancia de las Nuevas Tecnologías a Comunicación y la Información
- Favorecer el desarrollo de su creatividad, aplicada a las TICS.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Manejo responsable del uso de la computadora, programas e información.
- Promover el empleo de las nuevas modalidades visuales e instrumentos de diseño y composición de imágenes.
- Potenciar las posibilidades de exhibir diseños e imágenes digitalizadas de las piezas cerámicas, pinturas, joyas, esculturas y piezas talladas realizadas por los alumnos.
- Orientar al estudiante en el proceso de diseño.
- Formación técnica sobre el diseño en todos sus aspectos.
- Reconocer la variedad de aplicaciones informáticas en el área del diseño. Uso de scanner, impresora, tableta digital, cámara, etc.
- Empleo de las herramientas correspondientes, frente al planteo de situaciones – problema.
- Aplicar elementos, procesos y métodos de proyecto.
- Relacionar las producciones propias y ajenas, su intención y el significado de los mensajes.
- Informar sobre las ofertas del sistema educativo de capacitación como cursos, concursos, seminarios, visitas a museos y salas de exposiciones,
- Introducción foros virtuales, tutoriales, instalación de programas, etc.

- Tratamiento del volumen mediante la imagen digital.
- Introducción al diseño 3D.
- Introducción a la animación.

Parece fundamental lograr estos objetivos, llevando al alumno a la plataforma digital.

Así como el dibujo es considerado una herramienta fundamental, los programas de diseño, ya sean de imagen, de vectores, de realidad virtual, o de 3D, etc.

Serán el vehículo para cumplir con estos objetivos.

En cuanto a los programas para segundo año se trabajará con programas para manejo de imagen vectorial, pixelar y 3D.

COMPETENCIAS

Destrezas necesarias en el manejo del teclado, el mouse y todos los periféricos posibles (tableta gráfica, scanner, impresora, cámara digital).

- Elaborar y presentar documentos, tarjeta personal, carpeta, tratamiento fotográfico, afiche para implementarlos en trabajos curriculares, proyecto de egreso y en el mercado laboral.
- Complementar la imagen gráfica de las piezas creadas en Taller.
- Almacenar la información obtenida en forma organizada.
- Recuperar la información almacenada sin dificultades.
- Crear presentaciones digitales aplicables al ámbito laboral.
- Dominio de la herramienta informática, para expresar sus ideas.

CONTENIDOS

Nos basamos en programas vectoriales para realizar creaciones gráficas de armado, dibujo y representación y presentación de los mismos, programas comerciales y de software libre tanto on line, como instalables

UNIDAD 1: PROFUNDIZACIÓN A LAS HERRAMIENTAS VECTORIALES

Operaciones complejas de dibujo vectorial

Cambio de los modos de color

Administración de proyectos

Impresión

Publicación en PDF

Importación y exportación de archivos

UNIDAD 2: PROFUNDIZACIÓN TRATAMIENTOS DE IMÁGENES PIXELARES

Filtros

Operaciones complejas de fotomontajes y retoque digital

Automatización de tareas

Animación

UNIDAD 3: INTRODUCCIÓN A PROGRAMAS 3D

Se trabajará con programas 3D.

Proyección del volumen en el espacio.

La observación de la pieza desde distintos puntos de vista, es indispensable para el proceso de aprendizaje del estudiante, el proceso creativo y técnico de la pieza planteada a resolver (visualización de sus bocetos en 3D).

Seleccionar objetos

Arrastrar objetos

Rotar objetos

Escalar objetos.

Edición de objetos

Vistas: frontal, lateral, perspectiva.

Modos de visualización

Texturas

Luces

Modos de sombreado.

Actividades sugeridas, adaptándolas a la especificidad de la especialidad.

Diseño de objetos geométricos básicos.

Ejercicios de figuras de formas libres (curvas, editar superficies, modelo con luces).

Tratamiento del diseño volumétrico mediante la imagen digital. Proyección de piezas; aporte fundamental para el proceso creativo del estudiante de arte.

Manipular vistas y ver modelo desde diferentes ángulos.

Recorrido de cámaras (puntos de vistas).

Identidad visual de un emprendimiento

PAUTAS METODOLÓGICAS

Se sugiere para el abordaje de los diferentes temas seguir una metodología de Taller, trabajando con grupos de estudiantes en un número adecuado y cuidando la individualidad de cada alumno.

Podrán utilizarse otras técnicas acordes con las diferentes unidades temáticas, donde sin descuidar la atención personalizada del alumno y atendido a sus particularidades, se potencien los beneficios que conllevan el aprendizaje en conjunto y la investigación colectiva.

La metodología es emplear técnicas que favorezcan el desarrollo de la reflexión personal, que contribuyan a la comunicación interpersonal mediante el intercambio de ideas y que fomente el desarrollo de los procesos metacognitivos.

Por esta razón se recomienda:

- Buscar el involucramiento del alumno, y desde sus posturas personales primarias.
- Realizar propuestas de trabajos personal y/o colectivo, a través de la reflexión sobre diversas pautas, que le permitan el conocimiento de sí mismo.
- Exponer por parte del docente conceptos que fundamenten los diversos temas.
- Actualización permanente utilizando los distintos instrumentos didácticos, como por ejemplo el soporte ceibal.
- Es importante destacar que la metodología busque la participación del alumno

integrado a un grupo, respetando reglas del debate, diferencias y argumentando su posición personal.

- Los temas que forman el programa de Diseño Asistido no implican un seguimiento que respete dicho orden, el profesor organizará y desarrollará de acuerdo a su metodología de trabajo y las necesidades personales y del grupo, atendiendo la diversidad de formaciones previas y las particularidades de cada proyecto.
- Se plantearán ejercicios donde se utilizarán las posibilidades que aportan los programas así como ejercicios de corte real, donde se aplicarán los conocimientos adquiridos en forma combinada, como afiches, diseños de esculturas, presentación de carpeta, diseño de símbolos y pictogramas, etc.
- Entrega de repartidos con teórico correspondiente, a lo largo del curso, acerca de temas expuestos en clase.
- Se discutirán temas tales como composición, color, forma, etc.

Será vital la coordinación con otras asignaturas, principalmente con Taller, para responder a las necesidades de cada curso.

- La especificidad del recurso informático, impone la exposición teórica de conceptos, reafirmada en trabajos prácticos realizados en los programas dados a lo largo del curso

Es fundamental para cumplir con estos puntos:

Los grupos no deben superar los 2 alumnos por PC, para lograr un seguimiento mínimo y poder brindar esa atención necesaria y que el alumno tenga contacto directo con la computadora.

Será de vital importancia contar con un aula con los dispositivos informáticos imprescindibles, como:

PC con los programas instalados que la asignatura requiera, escáner, impresora, etc

Conexión Internet permanente

Conexión local en red entre todas las computadoras.

Técnico de apoyo permanente para asistir en hardware y software.

Se valorará que el docente esté actualizado.

BIBLIOGRAFÍA

- Roser, Juanola y Terradellas, 2000, “Imagen Visual. Formación en Artes Visuales” Tomo I y III, Ed Vicens Vives, España.
- Polleri A., Rovira M., Lissardy B., 1993, “El Lenguaje Gráfico Plástico”, Ed Banda Oriental, Uruguay.
- W. Kandinsky, “Punto y Línea sobre el Plano”, 2003, ed. Paidós, Argentina.
- Figari Pedro, “Arte, Estética, Ideal”, 1960, Uruguay.
- Magdalena Droste, “BAUHAUS”, 2006, ed Taschen, Alemania
- “Diseñando con las manos Proyecto y procesos en la artesanía del sXXI”, ed. Fundación española para la innovación en la Artesanía, 2011, España
- Josef Albers, “Interacción del color”, 1974, ed Alianza Forma, España
- Báez Mónica y otros “El modelo CEIBAL. Nuevas tendencias para el aprendizaje”, -- Ceibal ANEP, 2011, Uruguay.
- Lupton E y Cole Phillips J, “Diseño gráfico. Nuevos Fundamentos”, ed Gustavo Gili, 2016, España.
- Munari Bruno, “Como nacen los Objetos”, 2016, ed Gustavo Gili, España.
- Julier G., “La cultura del diseño”, 2088, ed G.Gili, España
- Guía de Usuario PHOTOSHOP Adobe.com, 2014
- COREL Tutoriales corelclub.org
- Los mejores tutoriales de ADOBE ILLUSTRATOR CC & CS6

DISEÑO ASISTIDO

B.F. Y F.R.

Rel. 104 181/2015.



Consejo de Educación
Técnico Profesional
Universidad del Trabajo del Uruguay

**PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR**

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		054	FORMACIÓN PROFESIONAL ARTES Y ARTESANÍAS		
PLAN		2008	2008		
SECTOR DE ESTUDIO		810	ARTES Y ARTESANÍAS		
ORIENTACIÓN		368	ESCULTURA		
MODALIDAD		-----	PRESENCIAL		
AÑO		1º	1º		
TRAYECTO		-----	-----		
SEMESTRE		-----	-----		
MÓDULO		-----	-----		
ÁREA DE ASIGNATURA		735	TALLER DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL		
ASIGNATURA		1117	DISEÑO ASISTIDO		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		-----			
MODALIDAD DE APROBACIÓN		SEGÚN REGLAMENTO			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales:96	Horas semanales:3		Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación: 10/08/17	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº	Res. Nº	Acta Nº	Fecha __/__/__

FUNDAMENTACIÓN

La creación hace parte del desarrollo del hombre y su realidad, influenciado por su entorno cultural y momento histórico.

Educar es un proceso que coloca al individuo en contacto con los valores de la cultura a la que pertenece y amplía la comprensión de esta, adquiriendo una personalidad cultural.

La educación del sujeto debe partir de su realidad existencial, de sus propias vivencias, sin sustentar una actitud pasiva.

Desde esta concepción, el énfasis se ha puesto en desarrollar una educación que valore y respete las diferencias individuales, como una oportunidad para optimizar el desarrollo personal y social y no como un obstáculo en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Este espacio permitirá la atención a la diversidad que es una particularidad de la Escuela Pedro Figari y la inclusión a través de la adquisición del conocimiento, no sólo del saber sino del saber hacer.

En el camino del acercamiento del tratamiento de la imagen y la comunicación visual a través de la información se encuentra este curso.

Se pretende brindar una alfabetización en informática, permitiendo el acceso al conocimiento de las herramientas digitales y a los procesos asociados a las mismas, a través de la interacción con las distintas aplicaciones con las que trabajará.

A su vez apuntará a sensibilizar y apropiarse de los saberse técnicos y tecnológicos para potenciar y desarrollar el saber de los individuos, respetando la creatividad del estudiante.

En la actualidad, la imagen ha adquirido gran relevancia y el estudiante logra comprenderla, cuando construye un aprendizaje significativo del conocer (saber ver, observar, crear, reflexionar); donde la educación plástica incide profundamente en ello.

Diseño, en inglés Design se aproxima a idea, proyectar, plan y en italiano Disegno significa dibujo.

En nuestro caso para nuestra escuela artística, sería una perfecta mezcla entre la idea (a lo que deseamos llegar) y el dibujo que es una herramienta (fundamental) que el diseñador utiliza para visualizar sus ideas.

Hoy el artesano - artista se perfila como un profesional cualificado y multidisciplinar y su actividad se resume en la PREFIGURACIÓN DEL ENTORNO FÍSICO Y SIMBOLICO DEL SER HUMANO, una actividad proyectual que configura la apariencia formal de objetos y mensajes.

Debido a los avances tecnológicos, la computadora y en especial los avances que permiten diseñar, pasaron a ser herramientas importantes dentro del campo del arte, lográndose importantes resultados, donde lo creativo incide en las cualidades de la imagen y de los objetos.

En la currícula de la Escuela de Artes y Artesanías Dr. Pedro Figari, nos dedicaremos principalmente al diseño de imagen y creación de objetos.

La asignatura Diseño Asistido es dictada en diversos cursos, tales como, Escultura, Cerámica, Joyería, Talla en madera y Dibujo y Pintura. (Formación Profesional y Bachillerato Artístico).

OBJETIVOS GENERALES

- Fomentar el desarrollo de habilidades que le permitan al alumno adaptarse a los cambios tecnológicos y la incertidumbre que estos generan con espíritu creativo.
- Valoración por el trabajo y las ideas propias y ajenas.
- Desarrollo e incorporación del lenguaje informático, al proceso creativo.
- Reconocimiento de herramientas actuales de expresión.
- Incentivar la curiosidad y el deseo de aprender.

- Destacar la importancia y el enriquecimiento personal de la adquisición de conocimientos para lograr una visión creativa y amplia.
- Acercar a las personas a la información a través de los recursos informáticos, como redes culturales y educativas.
- Observar y modificar el resultado de la actividad a través de una mirada crítica y reflexiva.
- Favorecer destrezas, habilidades, y la construcción de conocimientos a través de medios digitales.
- Formación del estudiante, desde sus capacidades creativas y comunicativas.
- Favorecer el desarrollo de su creatividad, aplicada a las TICS.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Reconocer los componentes básicos de la computadora.
- Promover entre los alumnos una cultura de prevención sobre el adecuado uso y cuidado de los equipos informáticos en el aula.
- Promover el empleo de las nuevas modalidades visuales e instrumentos de diseño y composición de imágenes.
- Potenciar las posibilidades de exhibir diseños e imágenes digitalizadas de las
- piezas cerámicas, pinturas, dibujos, esculturas y/ o piezas talladas, joyas y demás obras realizadas por el alumno.
- Aportar conocimiento de programas de diseño, vinculados directamente a la orientación elegida por los estudiantes, en estrecho vínculo con los Profesores de Taller y lograr que los alumnos sean capaces de apreciar las posibilidades del recurso informático en todas las etapas del proceso creativo.
- Empleo de las herramientas correspondientes, frente al planteo de situaciones – problema.
- Aplicar con soltura procesos y métodos de proyectación.
- Relacionar las producciones propias y ajenas, con el contexto en que fueron generadas, su intención y el significado de los mensajes.

Parece fundamental lograr estos objetivos, llevando al alumno a la plataforma digital, haciendo un correcto uso de estos medios.

Así como el dibujo es considerado una herramienta fundamental, los programas computacionales, ya sean de imagen, de vectores, de realidad virtual, o de 3D, etc. Serán el vehículo para cumplir con estos objetivos.

En cuanto a los programas para primer año se trabajará con programas para manejo de imagen vectorial y pixelar. También estaremos inmersos en el software libre.

COMPETENCIAS

- Reconocer los componentes básicos del computador personal
- Conocer y practicar cuidados y hábitos para el buen uso del computador personal.
- Obtener las destrezas necesarias en el manejo del teclado, el mouse y todos los periféricos posibles (tableta gráfica, scanner, impresora, cámara digital).
- Presentar adecuadamente un texto utilizando las herramientas que el procesador de texto ofrece.
- Proponer ante una producción del Taller respectivo, el uso adecuado de la imagen, diseño y composición.
- Almacenar la información obtenida en forma organizada.
- Recuperar la información almacenada sin dificultades.
- Crear presentaciones digitales aplicables al ámbito laboral.
- Dominio de la herramienta informática, para expresar sus ideas.

CONTENIDOS

PROGRAMAS DE GRÁFICOS VECTORIALES

Nos basamos en programas vectoriales para realizar creaciones gráficas de armado, dibujo y representación y presentación de los mismos, programas comerciales y de software libre tanto on line, como instalables

MÓDULO I: PROFUNDIZACIÓN A LAS HERRAMIENTAS VECTORIALES

Procedimientos iniciales, primeras herramientas, preparación de página y mesa de trabajo.

Operaciones con líneas, contornos y pinceladas

Dibujo de formas

Operaciones con objetos

Asignación de forma a objetos

Operaciones con símbolos

Relleno de objetos

Operaciones con colores: modos de color, RGB, CMYK, HEXADECIMAL, etc

Administración de color para visualización, entrada y salida

Aplicación de efectos tridimensionales a objetos

Cambio de la transparencia de objetos

Uso de lentes con objetos

Operaciones con páginas y herramientas de diseño

Adición y asignación de formato al texto

Operaciones con texto artístico y de párrafo.

Administración de fuentes

Utilización de las herramientas de escritura

Enlace e incorporación de objetos

Importación y exportación de archivos

Formatos de archivo

Operaciones con estilos de gráficos, texto y color

Personalización de la aplicación

Impresiones

Actividades sugeridas, adaptándolas a la especificidad de cada especialidad.

- Desarrollo de destreza, aplicando diversas herramientas, distintos tipos de rellenos (lisos, multiplicidad de colores, rellenos de textura), escalarlos, cambios de posición, etc.
- Sistema de representación, aplicados a la ideación y concreción de diseños proyectuales (diseños de piezas a realizarse en Taller).
- Elementos del dibujo (gramática del diseño) y la representación técnica para la generación de formas y volúmenes.
- Realización de carpeta - catálogo con croquis correspondientes de las piezas realizadas o a realizarse en Taller.
- Realización de la imagen personal como tarjeta personal, sobre, hoja carta, álbum de fotos virtual, herramientas de presentación al medio, para su futura inserción laboral.

PROGRAMAS DE TRATAMIENTOS DE IMÁGENES PIXELARES

Nos basamos en programas pixelares orientados al tratamiento y manipulación de imágenes.

MÓDULO II: INTRODUCCIÓN A LOS PROGRAMAS PIXELARES

Espacio de trabajo

Herramientas de selección

Resolución

Apertura e importación de imágenes

Color, gestión de color, ajustes de color y tono

Retoque y operaciones de transformación

Capas

Pintura digital

Herramientas de texto

Guardar y exportar imágenes

Impresión

Actividades sugeridas, adaptándolas a la especificidad de cada especialidad.

Creación de dibujos y pinturas digitales.

Collage y fotomontaje.

Registro digital de trabajos realizados en Taller.

Afiche: características, tipografía.

Se pretende que el estudiante utilice trabajos creados en el Taller, a través de imágenes digitales, para aplicarlos en los ejercicios planteados en la asignatura Diseño Asistido.

La intención es que el estudiante desarrolle la capacidad de procesar imágenes para futuros proyectos.

Los ejercicios y proyectos se adecuan con una intención de acercamiento al curso – oficio que haya optado el alumno.

Se plantean ejercicios generales para todas las orientaciones y ejercicios específicos para cada orientación, guiándolo con propuestas de imágenes de esculturas, pinturas, cerámicas, joyas, tallas en madera, etc.

PAUTAS METODOLÓGICAS

Se sugiere para el abordaje de los diferentes temas seguir una metodología de Taller, trabajando con grupos de estudiantes en un número adecuado y cuidando la individualidad de cada alumno.

Podrán utilizarse otras técnicas acordes con las diferentes unidades temáticas, donde sin descuidar la atención personalizada del alumno y atendido a sus particularidades, se potencien los beneficios que conllevan el aprendizaje en conjunto y la investigación colectiva.

La metodología es emplear técnicas que favorezcan el desarrollo de la reflexión personal, que contribuyan a la comunicación interpersonal mediante el intercambio de ideas y que fomente el desarrollo de los procesos metacognitivos.

Por esta razón se recomienda:

- Buscar el involucramiento del alumno, y desde sus posturas personales primarias.
- Realizar propuestas de trabajos personal y/o colectivo, a través de la reflexión sobre diversas pautas, que le permitan el conocimiento de sí mismo.
- Exponer por parte del docente conceptos que fundamenten los diversos temas.
- Actualización permanente utilizando los distintos instrumentos didácticos, como por ejemplo el soporte ceibal.

- Es importante destacar que la metodología busque la participación del alumno integrado a un grupo, respetando reglas del debate, diferencias y argumentando su posición personal.
- Los temas que forman el programa de Diseño Asistido no implican un seguimiento que respete dicho orden, el profesor organizará y desarrollará de acuerdo a su metodología de trabajo y las necesidades personales y del grupo, atendiendo la diversidad de formaciones previas y las particularidades de cada proyecto.
- Se plantearán ejercicios donde se utilizarán las posibilidades que aportan los programas así como ejercicios de corte real, donde se aplicarán los conocimientos adquiridos en forma combinada, como afiches, diseños de esculturas, presentación de carpeta, diseño de símbolos y pictogramas, etc.
- Entrega de repartidos con teórico correspondiente, a lo largo del curso, acerca de temas expuestos en clase.
- Se discutirán temas tales como composición, color, forma, etc.

Será vital la coordinación con otras asignaturas, principalmente con Taller, para responder a las necesidades de cada curso.

- La especificidad del recurso informático, impone la exposición teórica de conceptos, reafirmada en trabajos prácticos realizados en los programas dados a lo largo del curso

Es fundamental para cumplir con estos puntos:

Los grupos no deben superar los 2 alumnos por PC, para lograr un seguimiento mínimo y poder brindar esa atención necesaria y que el alumno tenga contacto directo con la computadora.

Será de vital importancia contar con un aula con los dispositivos informáticos imprescindibles, como:

PC con los programas instalados que la asignatura requiera, escáner, impresora, etc

Conexión Internet permanente

Conexión local en red entre todas las computadoras.

Técnico de apoyo permanente para asistir en hardware y software.

Se valorará que el docente esté actualizado.

BIBLIOGRAFÍA

- Roser, Juanola y Terradellas, 2000, “Imagen Visual. Formación en Artes Visuales” Tomo I y III, Ed Vicens Vives, España.
- Polleri A., Rovira M., Lissardy B., 1993, “El Lenguaje Gráfico Plástico”, Ed Banda Oriental, Uruguay.
- W. Kandinsky, “Punto y Línea sobre el Plano”, 2003, ed. Paidós, Argentina.
- Figari Pedro, “Arte, Estética, Ideal”, 1960, Uruguay.
- Magdalena Droste, “BAUHAUS”, 2006, ed Taschen, Alemania
- “Diseñando con las manos Proyecto y procesos en la artesanía del sXXI”, ed. Fundación española para la innovación en la Artesanía, 2011, España
- Josef Albers, “Interacción del color”, 1974, ed Alianza Forma, España
- Báez Mónica y otros “El modelo CEIBAL. Nuevas tendencias para el aprendizaje”, -- Ceibal ANEP, 2011, Uruguay.
- Lupton E y Cole Phillips J, “Diseño gráfico. Nuevos Fundamentos”, ed Gustavo Gili, 2016, España.
- Munari Bruno, “Como nacen los Objetos”, 2016, ed Gustavo Gili, España.
- Julier G., “La cultura del diseño”, 2088, ed G.Gili, España
- Guia de Usuario PHOTOSHOP Adobe.com, 2014
- COREL Tutoriales corelclub.org
- Los mejores tutoriales de ADOBE ILLUSTRATOR CC & CS6



Consejo de Educación
Técnico Profesional
Universidad del Trabajo del Uruguay

**PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR**

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		054	FORMACIÓN PROFESIONAL ARTES Y ARTESANÍAS		
PLAN		2008	2008		
SECTOR DE ESTUDIO		810	ARTES Y ARTESANÍAS		
ORIENTACIÓN		368	ESCULTURA		
MODALIDAD		-----	PRESENCIAL		
AÑO		2°	2°		
TRAYECTO		-----	-----		
SEMESTRE		-----	-----		
MÓDULO		-----	-----		
ÁREA DE ASIGNATURA		735	TALLER DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL		
ASIGNATURA		1117	DISEÑO ASISTIDO		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		-----			
MODALIDAD DE APROBACIÓN		SEGÚN REGLAMENTO			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales:64	Horas semanales:2		Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación: 10/08/17	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº	Res. Nº	Acta Nº	Fecha _/ _/ _

FUNDAMENTACIÓN

La creación hace parte del desarrollo del hombre y su realidad, influenciado por su entorno cultural y momento histórico.

Educar es un proceso que coloca al individuo en contacto con los valores de la cultura a la que pertenece y amplía la comprensión de esta, adquiriendo una personalidad cultural.

La educación del sujeto debe partir de su realidad existencial, de sus propias vivencias, sin sustentar una actitud pasiva.

Desde esta concepción, el énfasis se ha puesto en desarrollar una educación que valore y respete las diferencias individuales, como una oportunidad para optimizar el desarrollo personal y social y no como un obstáculo en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Este espacio permitirá la atención a la diversidad que es una particularidad de la Escuela Pedro Figari y la inclusión a través de la adquisición del conocimiento, no sólo del saber sino del saber hacer.

En el camino del acercamiento del tratamiento de la imagen y la comunicación visual a través de la información se encuentra este curso.

Se pretende brindar una alfabetización en informática, permitiendo el acceso al conocimiento de las herramientas digitales y a los procesos asociados a las mismas, a través de la interacción con las distintas aplicaciones con las que trabajará.

A su vez apuntará a sensibilizar y apropiarse de los saberse técnicos y tecnológicos para potenciar y desarrollar el saber de los individuos, respetando la creatividad del estudiante.

En la actualidad, la imagen ha adquirido gran relevancia y el estudiante logra comprenderla, cuando construye un aprendizaje significativo del conocer (saber ver, observar, crear, reflexionar); donde la educación plástica incide profundamente en ello.

Diseño, en inglés Design se aproxima a idea, proyectar, plan y en italiano Disegno significa dibujo.

En nuestro caso para nuestra escuela artística, sería una perfecta mezcla entre la idea (a lo que deseamos llegar) y el dibujo que es una herramienta (fundamental) que el diseñador utiliza para visualizar sus ideas.

Hoy el artesano - artista se perfila como un profesional cualificado y multidisciplinar y su actividad se resume en la PREFIGURACIÓN DEL ENTORNO FÍSICO Y SIMBOLICO DEL SER HUMANO, una actividad proyectual que configura la apariencia formal de objetos y mensajes.

Debido a los avances tecnológicos, la computadora y en especial los avances que permiten diseñar, pasaron a ser herramientas importantes dentro del campo del arte, lográndose importantes resultados, donde lo creativo incide en las cualidades de la imagen y de los objetos.

En la currícula de la Escuela de Artes y Artesanías Dr. Pedro Figari, nos dedicaremos principalmente al diseño de imagen y creación de objetos.

La asignatura Diseño Asistido es dictada en diversos cursos, tales como, Escultura, Cerámica, Joyería, Talla en madera y Dibujo y Pintura. (Formación Profesional y Bachillerato Artístico).

OBJETIVOS GENERALES

- Fomentar el desarrollo de habilidades que le permitan al alumno enfrentar los cambios tecnológicos y la incertidumbre que estos generan con sentido proactivo frente a su realidad.
- Valoración por el trabajo y las ideas propias y ajenas.
- Desarrollo e incorporación del lenguaje informático, al proceso creativo profundizando los contenidos adquiridos en 1er año.
- Incentivar la curiosidad y el deseo de aprender.
- Destacar la importancia y el enriquecimiento personal de la adquisición de conocimientos para lograr una visión creativa y amplia.

- Profundizar el conocimiento de los recursos informáticos, como redes (grupo de aula, grupo de la Escuela Figari, redes, foros de artistas y artesanos mundiales)
- Observar y modificar el resultado de la actividad a través de una mirada crítica y reflexiva.
- Dominar habilidades, destrezas y la construcción de conocimientos a través del lenguaje digital.
- Formación del estudiante, desde sus capacidades creativas y comunicativas.
- Destacar la importancia de las Nuevas Tecnologías a Comunicación y la Información
- Favorecer el desarrollo de su creatividad, aplicada a las TICS.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Manejo responsable del uso de la computadora, programas e información.
- Promover el empleo de las nuevas modalidades visuales e instrumentos de diseño y composición de imágenes.
- Potenciar las posibilidades de exhibir diseños e imágenes digitalizadas de las piezas cerámicas, pinturas, joyas, esculturas y piezas talladas realizadas por los alumnos.
- Orientar al estudiante en el proceso de diseño.
- Formación técnica sobre el diseño en todos sus aspectos.
- Reconocer la variedad de aplicaciones informáticas en el área del diseño. Uso de scanner, impresora, tableta digital, cámara, etc.
- Empleo de las herramientas correspondientes, frente al planteo de situaciones – problema.
- Aplicar elementos, procesos y métodos de proyecto.
- Relacionar las producciones propias y ajenas, su intención y el significado de los mensajes.
- Informar sobre las ofertas del sistema educativo de capacitación como cursos, concursos, seminarios, visitas a museos y salas de exposiciones,
- Introducción foros virtuales, tutoriales, instalación de programas, etc.

- Tratamiento del volumen mediante la imagen digital.
- Introducción al diseño 3D.
- Introducción a la animación.

Parece fundamental lograr estos objetivos, llevando al alumno a la plataforma digital.

Así como el dibujo es considerado una herramienta fundamental, los programas de diseño, ya sean de imagen, de vectores, de realidad virtual, o de 3D, etc.

Serán el vehículo para cumplir con estos objetivos.

En cuanto a los programas para segundo año se trabajará con programas para manejo de imagen vectorial, pixelar y 3D.

COMPETENCIAS

Destrezas necesarias en el manejo del teclado, el mouse y todos los periféricos posibles (tableta gráfica, scanner, impresora, cámara digital).

- Elaborar y presentar documentos, tarjeta personal, carpeta, tratamiento fotográfico, afiche para implementarlos en trabajos curriculares, proyecto de egreso y en el mercado laboral.
- Complementar la imagen gráfica de las piezas creadas en Taller.
- Almacenar la información obtenida en forma organizada.
- Recuperar la información almacenada sin dificultades.
- Crear presentaciones digitales aplicables al ámbito laboral.
- Dominio de la herramienta informática, para expresar sus ideas.

CONTENIDOS

Nos basamos en programas vectoriales para realizar creaciones gráficas de armado, dibujo y representación y presentación de los mismos, programas comerciales y de software libre tanto on line, como instalables

UNIDAD 1: PROFUNDIZACIÓN A LAS HERRAMIENTAS VECTORIALES

Operaciones complejas de dibujo vectorial

Cambio de los modos de color

Administración de proyectos

Impresión

Publicación en PDF

Importación y exportación de archivos

UNIDAD 2: PROFUNDIZACIÓN TRATAMIENTOS DE IMÁGENES PIXELARES

Filtros

Operaciones complejas de fotomontajes y retoque digital

Automatización de tareas

Animación

UNIDAD 3: INTRODUCCIÓN A PROGRAMAS 3D

Se trabajará con programas 3D.

Proyección del volumen en el espacio.

La observación de la pieza desde distintos puntos de vista, es indispensable para el proceso de aprendizaje del estudiante, el proceso creativo y técnico de la pieza planteada a resolver (visualización de sus bocetos en 3D).

Seleccionar objetos

Arrastrar objetos

Rotar objetos

Escalar objetos.

Edición de objetos

Vistas: frontal, lateral, perspectiva.

Modos de visualización

Texturas

Luces

Modos de sombreado.

Actividades sugeridas, adaptándolas a la especificidad de la especialidad.

Diseño de objetos geométricos básicos.

Ejercicios de figuras de formas libres (curvas, editar superficies, modelo con luces).
Tratamiento del diseño volumétrico mediante la imagen digital. Proyección de piezas; aporte fundamental para el proceso creativo del estudiante de arte.
Manipular vistas y ver modelo desde diferentes ángulos.
Recorrido de cámaras (puntos de vistas).
Identidad visual de un emprendimiento

PAUTAS METODOLÓGICAS

Se sugiere para el abordaje de los diferentes temas seguir una metodología de Taller, trabajando con grupos de estudiantes en un número adecuado y cuidando la individualidad de cada alumno.

Podrán utilizarse otras técnicas acordes con las diferentes unidades temáticas, donde sin descuidar la atención personalizada del alumno y atendido a sus particularidades, se potencien los beneficios que conllevan el aprendizaje en conjunto y la investigación colectiva.

La metodología es emplear técnicas que favorezcan el desarrollo de la reflexión personal, que contribuyan a la comunicación interpersonal mediante el intercambio de ideas y que fomente el desarrollo de los procesos metacognitivos.

Por esta razón se recomienda:

- Buscar el involucramiento del alumno, y desde sus posturas personales primarias.
- Realizar propuestas de trabajos personal y/o colectivo, a través de la reflexión sobre diversas pautas, que le permitan el conocimiento de sí mismo.
- Exponer por parte del docente conceptos que fundamenten los diversos temas.
- Actualización permanente utilizando los distintos instrumentos didácticos, como por ejemplo el soporte ceibal.
- Es importante destacar que la metodología busque la participación del alumno integrado a un grupo, respetando reglas del debate, diferencias y argumentando su posición personal.
- Los temas que forman el programa de Diseño Asistido no implican un

Figure 1: A line graph showing the relationship between the number of hours spent studying and the score on a test.

The x-axis represents the number of hours spent studying, ranging from 0 to 10. The y-axis represents the score on the test, ranging from 0 to 100.

The data points are as follows:

(0, 0), (1, 10), (2, 20), (3, 30), (4, 40), (5, 50), (6, 60), (7, 70), (8, 80), (9, 90), (10, 100).

The graph shows a positive linear relationship between the number of hours spent studying and the score on the test.

The line starts at the origin (0, 0) and ends at the point (10, 100).

The equation of the line is $y = 10x$.

The graph illustrates that for every hour spent studying, the score on the test increases by 10 points.

For example, if a student spends 5 hours studying, they will score 50 points on the test.

If a student spends 10 hours studying, they will score 100 points on the test.

The graph shows that the relationship between the number of hours spent studying and the score on the test is linear.

The line is a straight line that passes through the origin (0, 0) and the point (10, 100).

The slope of the line is 10, which represents the rate of change of the score on the test with respect to the number of hours spent studying.

The y-intercept of the line is 0, which represents the score on the test when no hours are spent studying.

The x-intercept of the line is 0, which represents the number of hours spent studying when the score on the test is 0.

The graph shows that the relationship between the number of hours spent studying and the score on the test is a direct proportion.

The line is a straight line that passes through the origin (0, 0) and the point (10, 100).

The slope of the line is 10, which represents the rate of change of the score on the test with respect to the number of hours spent studying.

The y-intercept of the line is 0, which represents the score on the test when no hours are spent studying.

The x-intercept of the line is 0, which represents the number of hours spent studying when the score on the test is 0.

The graph shows that the relationship between the number of hours spent studying and the score on the test is a direct proportion.

The line is a straight line that passes through the origin (0, 0) and the point (10, 100).

The slope of the line is 10, which represents the rate of change of the score on the test with respect to the number of hours spent studying.

The y-intercept of the line is 0, which represents the score on the test when no hours are spent studying.

The x-intercept of the line is 0, which represents the number of hours spent studying when the score on the test is 0.

The graph shows that the relationship between the number of hours spent studying and the score on the test is a direct proportion.

The line is a straight line that passes through the origin (0, 0) and the point (10, 100).

The slope of the line is 10, which represents the rate of change of the score on the test with respect to the number of hours spent studying.

The y-intercept of the line is 0, which represents the score on the test when no hours are spent studying.

The x-intercept of the line is 0, which represents the number of hours spent studying when the score on the test is 0.

seguimiento que respete dicho orden, el profesor organizará y desarrollará de acuerdo a su metodología de trabajo y las necesidades personales y del grupo, atendiendo la diversidad de formaciones previas y las particularidades de cada proyecto.

- Se plantearán ejercicios donde se utilizarán las posibilidades que aportan los programas así como ejercicios de corte real, donde se aplicarán los conocimientos adquiridos en forma combinada, como afiches, diseños de esculturas, presentación de carpeta, diseño de símbolos y pictogramas, etc.
- Entrega de repartidos con teórico correspondiente, a lo largo del curso, acerca de temas expuestos en clase.
- Se discutirán temas tales como composición, color, forma, etc.

Será vital la coordinación con otras asignaturas, principalmente con Taller, para responder a las necesidades de cada curso.

- La especificidad del recurso informático, impone la exposición teórica de conceptos, reafirmada en trabajos prácticos realizados en los programas dados a lo largo del curso

Es fundamental para cumplir con estos puntos:

Los grupos no deben superar los 2 alumnos por PC, para lograr un seguimiento mínimo y poder brindar esa atención necesaria y que el alumno tenga contacto directo con la computadora.

Será de vital importancia contar con un aula con los dispositivos informáticos imprescindibles, como:

PC con los programas instalados que la asignatura requiera, escáner, impresora, etc

Conexión Internet permanente

Conexión local en red entre todas las computadoras.

Técnico de apoyo permanente para asistir en hardware y software.

Se valorará que el docente esté actualizado.

BIBLIOGRAFÍA

- Roser, Juanola y Terradellas, 2000, “Imagen Visual. Formación en Artes Visuales” Tomo I y III, Ed Vicens Vives, España.
- Polleri A., Rovira M., Lissardy B., 1993, “El Lenguaje Gráfico Plástico”, Ed Banda Oriental, Uruguay.
- W. Kandinsky, “Punto y Línea sobre el Plano”, 2003, ed. Paidós, Argentina.
- Figari Pedro, “Arte, Estética, Ideal”, 1960, Uruguay.
- Magdalena Droste, “BAUHAUS”, 2006, ed Taschen, Alemania
- “Diseñando con las manos Proyecto y procesos en la artesanía del sXXI”, ed. Fundación española para la innovación en la Artesanía, 2011, España
- Josef Albers, “Interacción del color”, 1974, ed Alianza Forma, España
- Báez Mónica y otros “El modelo CEIBAL. Nuevas tendencias para el aprendizaje”, -- Ceibal ANEP, 2011, Uruguay.
- Lupton E y Cole Phillips J, “Diseño gráfico. Nuevos Fundamentos”, ed Gustavo Gili, 2016, España.
- Munari Bruno, “Como nacen los Objetos”, 2016, ed Gustavo Gili, España.
- Julier G., “La cultura del diseño”, 2088, ed G.Gili, España
- Guia de Usuario PHOTOSHOP Adobe.com, 2014
- COREL Tutoriales corelclub.org
- Los mejores tutoriales de ADOBE ILLUSTRATOR CC & CS6



Consejo de Educación
Técnico Profesional
Universidad del Trabajo del Uruguay

PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		054	FORMACIÓN PROFESIONAL ARTES Y ARTESANÍAS		
PLAN		2008	2008		
SECTOR DE ESTUDIO		810	ARTES Y ARTESANÍAS		
ORIENTACIÓN		516	JOYERÍA		
MODALIDAD		-----	PRESENCIAL		
AÑO		1º	1º		
TRAYECTO		-----	-----		
SEMESTRE		-----	-----		
MÓDULO		-----	-----		
ÁREA DE ASIGNATURA		735	TALLER DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL		
ASIGNATURA		1117	DISEÑO ASISTIDO		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		-----			
MODALIDAD DE APROBACIÓN		SEGÚN REGLAMENTO			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales:96	Horas semanales:3		Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación: 10/08/17	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº	Res. Nº	Acta Nº	Fecha __/__/__

FUNDAMENTACIÓN

La creación hace parte del desarrollo del hombre y su realidad, influenciado por su entorno cultural y momento histórico.

Educar es un proceso que coloca al individuo en contacto con los valores de la cultura a la que pertenece y amplía la comprensión de esta, adquiriendo una personalidad cultural.

La educación del sujeto debe partir de su realidad existencial, de sus propias vivencias, sin sustentar una actitud pasiva.

Desde esta concepción, el énfasis se ha puesto en desarrollar una educación que valore y respete las diferencias individuales, como una oportunidad para optimizar el desarrollo personal y social y no como un obstáculo en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Este espacio permitirá la atención a la diversidad que es una particularidad de la Escuela Pedro Figari y la inclusión a través de la adquisición del conocimiento, no sólo del saber sino del saber hacer.

En el camino del acercamiento del tratamiento de la imagen y la comunicación visual a través de la información se encuentra este curso.

Se pretende brindar una alfabetización en informática, permitiendo el acceso al conocimiento de las herramientas digitales y a los procesos asociados a las mismas, a través de la interacción con las distintas aplicaciones con las que trabajará.

A su vez apuntará a sensibilizar y apropiarse de los saberes técnicos y tecnológicos para potenciar y desarrollar el saber de los individuos, respetando la creatividad del estudiante.

En la actualidad, la imagen ha adquirido gran relevancia y el estudiante logra comprenderla, cuando construye un aprendizaje significativo del conocer (saber ver, observar, crear, reflexionar); donde la educación plástica incide profundamente en ello.

Diseño, en inglés Design se aproxima a idea, proyectar, plan y en italiano Disegno significa dibujo.

En nuestro caso para nuestra escuela artística, sería una perfecta mezcla entre la idea (a lo que deseamos llegar) y el dibujo que es una herramienta (fundamental) que el diseñador utiliza para visualizar sus ideas.

Hoy el artesano - artista se perfila como un profesional cualificado y multidisciplinar y su actividad se resume en la PREFIGURACIÓN DEL ENTORNO FÍSICO Y SIMBOLICO DEL SER HUMANO, una actividad proyectual que configura la apariencia formal de objetos y mensajes.

Debido a los avances tecnológicos, la computadora y en especial los avances que permiten diseñar, pasaron a ser herramientas importantes dentro del campo del arte, lográndose importantes resultados, donde lo creativo incide en las cualidades de la imagen y de los objetos.

En la currícula de la Escuela de Artes y Artesanías Dr. Pedro Figari, nos dedicaremos principalmente al diseño de imagen y creación de objetos.

La asignatura Diseño Asistido es dictada en diversos cursos, tales como, Escultura, Cerámica, Joyería, Talla en madera y Dibujo y Pintura. (Formación Profesional y Bachillerato Artístico).

OBJETIVOS GENERALES

- Fomentar el desarrollo de habilidades que le permitan al alumno adaptarse a los cambios tecnológicos y la incertidumbre que estos generan con espíritu creativo.
- Valoración por el trabajo y las ideas propias y ajenas.
- Desarrollo e incorporación del lenguaje informático, al proceso creativo.
- Reconocimiento de herramientas actuales de expresión.
- Incentivar la curiosidad y el deseo de aprender.

- Destacar la importancia y el enriquecimiento personal de la adquisición de conocimientos para lograr una visión creativa y amplia.
- Acercar a las personas a la información a través de los recursos informáticos, como redes culturales y educativas.
- Observar y modificar el resultado de la actividad a través de una mirada crítica y reflexiva.
- Favorecer destrezas, habilidades, y la construcción de conocimientos a través de medios digitales.
- Formación del estudiante, desde sus capacidades creativas y comunicativas.
- Favorecer el desarrollo de su creatividad, aplicada a las TICS.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Reconocer los componentes básicos de la computadora.
- Promover entre los alumnos una cultura de prevención sobre el adecuado uso y cuidado de los equipos informáticos en el aula.
- Promover el empleo de las nuevas modalidades visuales e instrumentos de diseño y composición de imágenes.
- Potenciar las posibilidades de exhibir diseños e imágenes digitalizadas de las
- piezas cerámicas, pinturas, dibujos, esculturas y/ o piezas talladas, joyas y demás obras realizadas por el alumno.
- Aportar conocimiento de programas de diseño, vinculados directamente a la orientación elegida por los estudiantes, en estrecho vínculo con los Profesores de Taller y lograr que los alumnos sean capaces de apreciar las posibilidades del recurso informático en todas las etapas del proceso creativo.
- Empleo de las herramientas correspondientes, frente al planteo de situaciones – problema.
- Aplicar con soltura procesos y métodos de proyectación.
- Relacionar las producciones propias y ajenas, con el contexto en que fueron generadas, su intención y el significado de los mensajes.

Parece fundamental lograr estos objetivos, llevando al alumno a la plataforma digital, haciendo un correcto uso de estos medios.

Así como el dibujo es considerado una herramienta fundamental, los programas computacionales, ya sean de imagen, de vectores, de realidad virtual, o de 3D, etc. Serán el vehículo para cumplir con estos objetivos.

En cuanto a los programas para primer año se trabajará con programas para manejo de imagen vectorial y pixelar. También estaremos inmersos en el software libre.

COMPETENCIAS

- Reconocer los componentes básicos del computador personal
- Conocer y practicar cuidados y hábitos para el buen uso del computador personal.
- Obtener las destrezas necesarias en el manejo del teclado, el mouse y todos los periféricos posibles (tableta gráfica, scanner, impresora, cámara digital).
- Presentar adecuadamente un texto utilizando las herramientas que el procesador de texto ofrece.
- Proponer ante una producción del Taller respectivo, el uso adecuado de la imagen, diseño y composición.
- Almacenar la información obtenida en forma organizada.
- Recuperar la información almacenada sin dificultades.
- Crear presentaciones digitales aplicables al ámbito laboral.
- Dominio de la herramienta informática, para expresar sus ideas.

CONTENIDOS

PROGRAMAS DE GRÁFICOS VECTORIALES

Nos basamos en programas vectoriales para realizar creaciones gráficas de armado, dibujo y representación y presentación de los mismos, programas comerciales y de software libre tanto on line, como instalables

Módulo I: PROFUNDIZACIÓN A LAS HERRAMIENTAS VECTORIALES

Procedimientos iniciales, primeras herramientas, preparación de página y mesa de trabajo.

Operaciones con líneas, contornos y pinceladas

Dibujo de formas

Operaciones con objetos

Asignación de forma a objetos

Operaciones con símbolos

Relleno de objetos

Operaciones con colores: modos de color, RGB, CMYK, HEXADECIMAL, etc

Administración de color para visualización, entrada y salida

Aplicación de efectos tridimensionales a objetos

Cambio de la transparencia de objetos

Uso de lentes con objetos

Operaciones con páginas y herramientas de diseño

Adición y asignación de formato al texto

Operaciones con texto artístico y de párrafo.

Administración de fuentes

Utilización de las herramientas de escritura

Enlace e incorporación de objetos

Importación y exportación de archivos

Formatos de archivo

Operaciones con estilos de gráficos, texto y color

Personalización de la aplicación

Impresiones

Actividades sugeridas, adaptándolas a la especificidad de cada especialidad.

- Desarrollo de destreza, aplicando diversas herramientas, distintos tipos de rellenos (lisos, multiplicidad de colores, rellenos de textura), escalarlos, cambios de posición, etc.
- Sistema de representación, aplicados a la ideación y concreción de diseños proyectuales (diseños de piezas a realizarse en Taller).
- Elementos del dibujo (gramática del diseño) y la representación técnica para la generación de formas y volúmenes.

- Realización de carpeta - catálogo con croquis correspondientes de las piezas realizadas o a realizarse en Taller.
- Realización de la imagen personal como tarjeta personal, sobre, hoja carta, álbum de fotos virtual, herramientas de presentación al medio, para su futura inserción laboral.

PROGRAMAS DE TRATAMIENTOS DE IMÁGENES PIXELARES

Nos basamos en programas pixelares orientados al tratamiento y manipulación de imágenes.

Módulo II: INTRODUCCIÓN A LOS PROGRAMAS PIXELARES

Espacio de trabajo

Herramientas de selección

Resolución

Apertura e importación de imágenes

Color, gestión de color, ajustes de color y tono

Retoque y operaciones de transformación

Capas

Pintura digital

Herramientas de texto

Guardar y exportar imágenes

Impresión

Actividades sugeridas, adaptándolas a la especificidad de cada especialidad.

Creación de dibujos y pinturas digitales.

Collage y fotomontaje.

Registro digital de trabajos realizados en Taller.

Afiche: características, tipografía.

Se pretende que el estudiante utilice trabajos creados en el Taller, a través de imágenes digitales, para aplicarlos en los ejercicios planteados en la asignatura Diseño Asistido.

La intención es que el estudiante desarrolle la capacidad de procesar imágenes para futuros proyectos.

Los ejercicios y proyectos se adecuan con una intención de acercamiento al curso – oficio que haya optado el alumno.

Se plantean ejercicios generales para todas las orientaciones y ejercicios específicos para cada orientación, guiándolo con propuestas de imágenes de esculturas, pinturas, cerámicas, joyas, tallas en madera, etc.

PAUTAS METODOLÓGICAS

Se sugiere para el abordaje de los diferentes temas seguir una metodología de Taller, trabajando con grupos de estudiantes en un número adecuado y cuidando la individualidad de cada alumno.

Podrán utilizarse otras técnicas acordes con las diferentes unidades temáticas, donde sin descuidar la atención personalizada del alumno y atendido a sus particularidades, se potencien los beneficios que conllevan el aprendizaje en conjunto y la investigación colectiva.

La metodología es emplear técnicas que favorezcan el desarrollo de la reflexión personal, que contribuyan a la comunicación interpersonal mediante el intercambio de ideas y que fomente el desarrollo de los procesos metacognitivos.

Por esta razón se recomienda:

- Buscar el involucramiento del alumno, y desde sus posturas personales primarias.
- Realizar propuestas de trabajos personal y/o colectivo, a través de la reflexión sobre diversas pautas, que le permitan el conocimiento de sí mismo.
- Exponer por parte del docente conceptos que fundamenten los diversos temas.
- Actualización permanente utilizando los distintos instrumentos didácticos, como por ejemplo el soporte ceibal.
- Es importante destacar que la metodología busque la participación del alumno integrado a un grupo, respetando reglas del debate, diferencias y argumentando su posición personal.
- Los temas que forman el programa de Diseño Asistido no implican un seguimiento que respete dicho orden, el profesor organizará y desarrollará de acuerdo a su metodología de trabajo y las necesidades personales y del grupo, atendiendo la

diversidad de formaciones previas y las particularidades de cada proyecto.

- Se plantearán ejercicios donde se utilizarán las posibilidades que aportan los programas así como ejercicios de corte real, donde se aplicarán los conocimientos adquiridos en forma combinada, como afiches, diseños de esculturas, presentación de carpeta, diseño de símbolos y pictogramas, etc.
- Entrega de repartidos con teórico correspondiente, a lo largo del curso, acerca de temas expuestos en clase.
- Se discutirán temas tales como composición, color, forma, etc.

Será vital la coordinación con otras asignaturas, principalmente con Taller, para responder a las necesidades de cada curso.

- La especificidad del recurso informático, impone la exposición teórica de conceptos, reafirmada en trabajos prácticos realizados en los programas dados a lo largo del curso

Es fundamental para cumplir con estos puntos:

Los grupos no deben superar los 2 alumnos por PC, para lograr un seguimiento mínimo y poder brindar esa atención necesaria y que el alumno tenga contacto directo con la computadora.

Será de vital importancia contar con un aula con los dispositivos informáticos imprescindibles, como:

PC con los programas instalados que la asignatura requiera, escáner, impresora, etc

Conexión Internet permanente

Conexión local en red entre todas las computadoras.

Técnico de apoyo permanente para asistir en hardware y software.

Se valorará que el docente esté actualizado.

BIBLIOGRAFÍA

- Roser, Juanola y Terradellas, 2000, “Imagen Visual. Formación en Artes Visuales” Tomo I y III, Ed Vicens Vives, España.
- Polleri A., Rovira M., Lissardy B., 1993, “El Lenguaje Gráfico Plástico”, Ed Banda Oriental, Uruguay.
- W. Kandinsky, “Punto y Línea sobre el Plano”, 2003, ed. Paidós, Argentina.
- Figari Pedro, “Arte, Estética, Ideal”, 1960, Uruguay.
- Magdalena Droste, “BAUHAUS”, 2006, ed Taschen, Alemania
- “Diseñando con las manos Proyecto y procesos en la artesanía del sXXI”, ed.

Fundación española para la innovación en la Artesanía, 2011, España

- Josef Albers, “Interacción del color”, 1974, ed Alianza Forma, España
- Báez Mónica y otros “El modelo CEIBAL. Nuevas tendencias para el aprendizaje”, -- Ceibal ANEP, 2011, Uruguay.
- Lupton E y Cole Phillips J, “Diseño gráfico. Nuevos Fundamentos”, ed Gustavo Gili, 2016, España.
- Munari Bruno, “Como nacen los Objetos”, 2016, ed Gustavo Gili, España.
- Julier G., “La cultura del diseño”, 2088, ed G.Gili, España
- Guía de Usuario PHOTOSHOP Adobe.com, 2014
- COREL Tutoriales corelclub.org
- Los mejores tutoriales de ADOBE ILLUSTRATOR CC & CS6



Consejo de Educación
Técnico Profesional
Universidad del Trabajo del Uruguay

PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		054	FORMACIÓN PROFESIONAL ARTES Y ARTESANÍAS		
PLAN		2008	2008		
SECTOR DE ESTUDIO		810	ARTES Y ARTESANÍAS		
ORIENTACIÓN		516	JOYERÍA		
MODALIDAD		-----	PRESENCIAL		
AÑO		2º	2º		
TRAYECTO		-----	-----		
SEMESTRE		-----	-----		
MÓDULO		-----	-----		
ÁREA DE ASIGNATURA		735	TALLER DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL		
ASIGNATURA		1117	DISEÑO ASISTIDO		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		-----			
MODALIDAD DE APROBACIÓN		SEGÚN REGLAMENTO			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales:64	Horas semanales:2		Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación: 10/08/17	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº	Res. Nº	Acta Nº	Fecha __/__/__

FUNDAMENTACIÓN

La creación hace parte del desarrollo del hombre y su realidad, influenciado por su entorno cultural y momento histórico.

Educar es un proceso que coloca al individuo en contacto con los valores de la cultura a la que pertenece y amplía la comprensión de esta, adquiriendo una personalidad cultural.

La educación del sujeto debe partir de su realidad existencial, de sus propias vivencias, sin sustentar una actitud pasiva.

Desde esta concepción, el énfasis se ha puesto en desarrollar una educación que valore y respete las diferencias individuales, como una oportunidad para optimizar el desarrollo personal y social y no como un obstáculo en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Este espacio permitirá la atención a la diversidad que es una particularidad de la Escuela Pedro Figari y la inclusión a través de la adquisición del conocimiento, no sólo del saber sino del saber hacer.

En el camino del acercamiento del tratamiento de la imagen y la comunicación visual a través de la información se encuentra este curso.

Se pretende brindar una alfabetización en informática, permitiendo el acceso al conocimiento de las herramientas digitales y a los procesos asociados a las mismas, a través de la interacción con las distintas aplicaciones con las que trabajará.

A su vez apuntará a sensibilizar y apropiarse de los saberes técnicos y tecnológicos para potenciar y desarrollar el saber de los individuos, respetando la creatividad del estudiante.

En la actualidad, la imagen ha adquirido gran relevancia y el estudiante logra comprenderla, cuando construye un aprendizaje significativo del conocer (saber ver, observar, crear, reflexionar); donde la educación plástica incide profundamente en ello.

Diseño, en inglés Design se aproxima a idea, proyectar, plan y en italiano Disegno significa dibujo.

En nuestro caso para nuestra escuela artística, sería una perfecta mezcla entre la idea (a lo que deseamos llegar) y el dibujo que es una herramienta (fundamental) que el diseñador utiliza para visualizar sus ideas.

Hoy el artesano - artista se perfila como un profesional cualificado y multidisciplinar y su actividad se resume en la PREFIGURACIÓN DEL ENTORNO FÍSICO Y SIMBOLICO DEL SER HUMANO, una actividad proyectual que configura la apariencia formal de objetos y mensajes.

Debido a los avances tecnológicos, la computadora y en especial los avances que permiten diseñar, pasaron a ser herramientas importantes dentro del campo del arte, lográndose importantes resultados, donde lo creativo incide en las cualidades de la imagen y de los objetos.

En la currícula de la Escuela de Artes y Artesanías Dr. Pedro Figari, nos dedicaremos principalmente al diseño de imagen y creación de objetos.

La asignatura Diseño Asistido es dictada en diversos cursos, tales como, Escultura, Cerámica, Joyería, Talla en madera y Dibujo y Pintura. (Formación Profesional y Bachillerato Artístico).

OBJETIVOS GENERALES

- Fomentar el desarrollo de habilidades que le permitan al alumno enfrentar los cambios tecnológicos y la incertidumbre que estos generan con sentido proactivo frente a su realidad.
- Valoración por el trabajo y las ideas propias y ajenas.
- Desarrollo e incorporación del lenguaje informático, al proceso creativo profundizando los contenidos adquiridos en 1er año.
- Incentivar la curiosidad y el deseo de aprender.
- Destacar la importancia y el enriquecimiento personal de la adquisición de conocimientos para lograr una visión creativa y amplia.

- Profundizar el conocimiento de los recursos informáticos, como redes (grupo de aula, grupo de la Escuela Figari, redes, foros de artistas y artesanos mundiales)
- Observar y modificar el resultado de la actividad a través de una mirada crítica y reflexiva.
- Dominar habilidades, destrezas y la construcción de conocimientos a través del lenguaje digital.
- Formación del estudiante, desde sus capacidades creativas y comunicativas.
- Destacar la importancia de las Nuevas Tecnologías a Comunicación y la Información
- Favorecer el desarrollo de su creatividad, aplicada a las TICS.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Manejo responsable del uso de la computadora, programas e información.
- Promover el empleo de las nuevas modalidades visuales e instrumentos de diseño y composición de imágenes.
- Potenciar las posibilidades de exhibir diseños e imágenes digitalizadas de las piezas cerámicas, pinturas, joyas, esculturas y piezas talladas realizadas por los alumnos.
- Orientar al estudiante en el proceso de diseño.
- Formación técnica sobre el diseño en todos sus aspectos.
- Reconocer la variedad de aplicaciones informáticas en el área del diseño. Uso de scanner, impresora, tableta digital, cámara, etc.
- Empleo de las herramientas correspondientes, frente al planteo de situaciones – problema.
- Aplicar elementos, procesos y métodos de proyecto.
- Relacionar las producciones propias y ajenas, su intención y el significado de los mensajes.
- Informar sobre las ofertas del sistema educativo de capacitación como cursos, concursos, seminarios, visitas a museos y salas de exposiciones,
- Introducción foros virtuales, tutoriales, instalación de programas, etc.

- Tratamiento del volumen mediante la imagen digital.
- Introducción al diseño 3D.
- Introducción a la animación.

Parece fundamental lograr estos objetivos, llevando al alumno a la plataforma digital.

Así como el dibujo es considerado una herramienta fundamental, los programas de diseño, ya sean de imagen, de vectores, de realidad virtual, o de 3D, etc.

Serán el vehículo para cumplir con estos objetivos.

En cuanto a los programas para segundo año se trabajará con programas para manejo de imagen vectorial, pixelar y 3D.

COMPETENCIAS

Destrezas necesarias en el manejo del teclado, el mouse y todos los periféricos posibles (tableta gráfica, scanner, impresora, cámara digital).

- Elaborar y presentar documentos, tarjeta personal, carpeta, tratamiento fotográfico, afiche para implementarlos en trabajos curriculares, proyecto de egreso y en el mercado laboral.
- Complementar la imagen gráfica de las piezas creadas en Taller.
- Almacenar la información obtenida en forma organizada.
- Recuperar la información almacenada sin dificultades.
- Crear presentaciones digitales aplicables al ámbito laboral.
- Dominio de la herramienta informática, para expresar sus ideas.

CONTENIDOS

Nos basamos en programas vectoriales para realizar creaciones gráficas de armado, dibujo y representación y presentación de los mismos, programas comerciales y de software libre tanto on line, como instalables

UNIDAD 1: PROFUNDIZACIÓN A LAS HERRAMIENTAS VECTORIALES

Operaciones complejas de dibujo vectorial

Cambio de los modos de color

Administración de proyectos

Impresión

Publicación en PDF

Importación y exportación de archivos

UNIDAD 2: PROFUNDIZACIÓN TRATAMIENTOS DE IMÁGENES PIXELARES

Filtros

Operaciones complejas de fotomontajes y retoque digital

Automatización de tareas

Animación

UNIDAD 3: INTRODUCCIÓN A PROGRAMAS 3D

Se trabajará con programas 3D.

Proyección del volumen en el espacio.

La observación de la pieza desde distintos puntos de vista, es indispensable para el proceso de aprendizaje del estudiante, el proceso creativo y técnico de la pieza planteada a resolver (visualización de sus bocetos en 3D).

Seleccionar objetos

Arrastrar objetos

Rotar objetos

Escalar objetos.

Edición de objetos

Vistas: frontal, lateral, perspectiva.

Modos de visualización

Texturas

Luces

Modos de sombreado.

Actividades sugeridas, adaptándolas a la especificidad de la especialidad.

Diseño de objetos geométricos básicos.

Ejercicios de figuras de formas libres (curvas, editar superficies, modelo con luces).
Tratamiento del diseño volumétrico mediante la imagen digital. Proyección de piezas; aporte fundamental para el proceso creativo del estudiante de arte.
Manipular vistas y ver modelo desde diferentes ángulos.
Recorrido de cámaras (puntos de vistas).
Identidad visual de un emprendimiento

PAUTAS METODOLÓGICAS

Se sugiere para el abordaje de los diferentes temas seguir una metodología de Taller, trabajando con grupos de estudiantes en un número adecuado y cuidando la individualidad de cada alumno.

Podrán utilizarse otras técnicas acordes con las diferentes unidades temáticas, donde sin descuidar la atención personalizada del alumno y atendido a sus particularidades, se potencien los beneficios que conllevan el aprendizaje en conjunto y la investigación colectiva.

La metodología es emplear técnicas que favorezcan el desarrollo de la reflexión personal, que contribuyan a la comunicación interpersonal mediante el intercambio de ideas y que fomente el desarrollo de los procesos metacognitivos.

Por esta razón se recomienda:

- Buscar el involucramiento del alumno, y desde sus posturas personales primarias.
- Realizar propuestas de trabajos personal y/o colectivo, a través de la reflexión sobre diversas pautas, que le permitan el conocimiento de sí mismo.
- Exponer por parte del docente conceptos que fundamenten los diversos temas.
- Actualización permanente utilizando los distintos instrumentos didácticos, como por ejemplo el soporte ceibal.
- Es importante destacar que la metodología busque la participación del alumno integrado a un grupo, respetando reglas del debate, diferencias y argumentando su posición personal.
- Los temas que forman el programa de Diseño Asistido no implican un

seguimiento que respete dicho orden, el profesor organizará y desarrollará de acuerdo a su metodología de trabajo y las necesidades personales y del grupo, atendiendo la diversidad de formaciones previas y las particularidades de cada proyecto.

- Se plantearán ejercicios donde se utilizarán las posibilidades que aportan los programas así como ejercicios de corte real, donde se aplicarán los conocimientos adquiridos en forma combinada, como afiches, diseños de esculturas, presentación de carpeta, diseño de símbolos y pictogramas, etc.
- Entrega de repartidos con teórico correspondiente, a lo largo del curso, acerca de temas expuestos en clase.
- Se discutirán temas tales como composición, color, forma, etc.

Será vital la coordinación con otras asignaturas, principalmente con Taller, para responder a las necesidades de cada curso.

- La especificidad del recurso informático, impone la exposición teórica de conceptos, reafirmada en trabajos prácticos realizados en los programas dados a lo largo del curso

Es fundamental para cumplir con estos puntos:

Los grupos no deben superar los 2 alumnos por PC, para lograr un seguimiento mínimo y poder brindar esa atención necesaria y que el alumno tenga contacto directo con la computadora.

Será de vital importancia contar con un aula con los dispositivos informáticos imprescindibles, como:

PC con los programas instalados que la asignatura requiera, escáner, impresora, etc

Conexión Internet permanente

Conexión local en red entre todas las computadoras.

Técnico de apoyo permanente para asistir en hardware y software.

Se valorará que el docente esté actualizado.

BIBLIOGRAFÍA

- Roser, Juanola y Terradellas, 2000, “Imagen Visual. Formación en Artes Visuales” Tomo I y III, Ed Vicens Vives, España.
- Polleri A., Rovira M., Lissardy B., 1993, “El Lenguaje Gráfico Plástico”, Ed Banda Oriental, Uruguay.
- W. Kandinsky, “Punto y Línea sobre el Plano”, 2003, ed. Paidós, Argentina.
- Figari Pedro, “Arte, Estética, Ideal”, 1960, Uruguay.
- Magdalena Droste, “BAUHAUS”, 2006, ed Taschen, Alemania
- “Diseñando con las manos Proyecto y procesos en la artesanía del sXXI”, ed. Fundación española para la innovación en la Artesanía, 2011, España
- Josef Albers, “Interacción del color”, 1974, ed Alianza Forma, España
- Báez Mónica y otros “El modelo CEIBAL. Nuevas tendencias para el aprendizaje”, -- Ceibal ANEP, 2011, Uruguay.
- Lupton E y Cole Phillips J, “Diseño gráfico. Nuevos Fundamentos”, ed Gustavo Gili, 2016, España.
- Munari Bruno, “Como nacen los Objetos”, 2016, ed Gustavo Gili, España.
- Julier G., “La cultura del diseño”, 2088, ed G.Gili, España
- Guia de Usuario PHOTOSHOP Adobe.com, 2014
- COREL Tutoriales corelclub.org
- Los mejores tutoriales de ADOBE ILLUSTRATOR CC & CS6



Consejo de Educación
Técnico Profesional
Universidad del Trabajo del Uruguay

PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		054	FORMACIÓN PROFESIONAL ARTES Y ARTESANÍAS		
PLAN		2008	2008		
SECTOR DE ESTUDIO		810	ARTES Y ARTESANÍAS		
ORIENTACIÓN		864	TALLA EN MADERA		
MODALIDAD		-----	PRESENCIAL		
AÑO		1º	1º		
TRAYECTO		-----	-----		
SEMESTRE		-----	-----		
MÓDULO		-----	-----		
ÁREA DE ASIGNATURA		735	TALLER DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL		
ASIGNATURA		1117	DISEÑO ASISTIDO		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		-----			
MODALIDAD DE APROBACIÓN		SEGÚN REGLAMENTO			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales:96	Horas semanales:3		Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación: 10/08/17	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº	Res. Nº	Acta Nº	Fecha __/__/__

FUNDAMENTACIÓN

La creación hace parte del desarrollo del hombre y su realidad, influenciado por su entorno cultural y momento histórico.

Educar es un proceso que coloca al individuo en contacto con los valores de la cultura a la que pertenece y amplía la comprensión de esta, adquiriendo una personalidad cultural.

La educación del sujeto debe partir de su realidad existencial, de sus propias vivencias, sin sustentar una actitud pasiva.

Desde esta concepción, el énfasis se ha puesto en desarrollar una educación que valore y respete las diferencias individuales, como una oportunidad para optimizar el desarrollo personal y social y no como un obstáculo en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Este espacio permitirá la atención a la diversidad que es una particularidad de la Escuela Pedro Figari y la inclusión a través de la adquisición del conocimiento, no sólo del saber sino del saber hacer.

En el camino del acercamiento del tratamiento de la imagen y la comunicación visual a través de la información se encuentra este curso.

Se pretende brindar una alfabetización en informática, permitiendo el acceso al conocimiento de las herramientas digitales y a los procesos asociados a las mismas, a través de la interacción con las distintas aplicaciones con las que trabajará.

A su vez apuntará a sensibilizar y apropiarse de los saberse técnicos y tecnológicos para potenciar y desarrollar el saber de los individuos, respetando la creatividad del estudiante.

En la actualidad, la imagen ha adquirido gran relevancia y el estudiante logra comprenderla, cuando construye un aprendizaje significativo del conocer (saber ver, observar, crear, reflexionar); donde la educación plástica incide profundamente en ello.

Diseño, en inglés Design se aproxima a idea, proyectar, plan y en italiano Disegno significa dibujo.

En nuestro caso para nuestra escuela artística, sería una perfecta mezcla entre la idea (a lo que deseamos llegar) y el dibujo que es una herramienta (fundamental) que el diseñador utiliza para visualizar sus ideas.

Hoy el artesano - artista se perfila como un profesional cualificado y multidisciplinar y su actividad se resume en la PREFIGURACIÓN DEL ENTORNO FÍSICO Y SIMBOLICO DEL SER HUMANO, una actividad proyectual que configura la apariencia formal de objetos y mensajes.

Debido a los avances tecnológicos, la computadora y en especial los avances que permiten diseñar, pasaron a ser herramientas importantes dentro del campo del arte, lográndose importantes resultados, donde lo creativo incide en las cualidades de la imagen y de los objetos.

En la currícula de la Escuela de Artes y Artesanías Dr. Pedro Figari, nos dedicaremos principalmente al diseño de imagen y creación de objetos.

La asignatura Diseño Asistido es dictada en diversos cursos, tales como, Escultura, Cerámica, Joyería, Talla en madera y Dibujo y Pintura. (Formación Profesional y Bachillerato Artístico).

OBJETIVOS GENERALES

- Fomentar el desarrollo de habilidades que le permitan al alumno adaptarse a los cambios tecnológicos y la incertidumbre que estos generan con espíritu creativo.
- Valoración por el trabajo y las ideas propias y ajenas.
- Desarrollo e incorporación del lenguaje informático, al proceso creativo.
- Reconocimiento de herramientas actuales de expresión.
- Incentivar la curiosidad y el deseo de aprender.

- Destacar la importancia y el enriquecimiento personal de la adquisición de conocimientos para lograr una visión creativa y amplia.
- Acercar a las personas a la información a través de los recursos informáticos, como redes culturales y educativas.
- Observar y modificar el resultado de la actividad a través de una mirada crítica y reflexiva.
- Favorecer destrezas, habilidades, y la construcción de conocimientos a través de medios digitales.
- Formación del estudiante, desde sus capacidades creativas y comunicativas.
- Favorecer el desarrollo de su creatividad, aplicada a las TICS.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Reconocer los componentes básicos de la computadora.
- Promover entre los alumnos una cultura de prevención sobre el adecuado uso y cuidado de los equipos informáticos en el aula.
- Promover el empleo de las nuevas modalidades visuales e instrumentos de diseño y composición de imágenes.
- Potenciar las posibilidades de exhibir diseños e imágenes digitalizadas de las
- piezas cerámicas, pinturas, dibujos, esculturas y/ o piezas talladas, joyas y demás obras realizadas por el alumno.
- Aportar conocimiento de programas de diseño, vinculados directamente a la orientación elegida por los estudiantes, en estrecho vínculo con los Profesores de Taller y lograr que los alumnos sean capaces de apreciar las posibilidades del recurso informático en todas las etapas del proceso creativo.
- Empleo de las herramientas correspondientes, frente al planteo de situaciones – problema.
- Aplicar con soltura procesos y métodos de proyectación.
- Relacionar las producciones propias y ajenas, con el contexto en que fueron generadas, su intención y el significado de los mensajes.

Parece fundamental lograr estos objetivos, llevando al alumno a la plataforma digital, haciendo un correcto uso de estos medios.

Así como el dibujo es considerado una herramienta fundamental, los programas computacionales, ya sean de imagen, de vectores, de realidad virtual, o de 3D, etc. Serán el vehículo para cumplir con estos objetivos.

En cuanto a los programas para primer año se trabajará con programas para manejo de imagen vectorial y pixelar. También estaremos inmersos en el software libre.

COMPETENCIAS

- Reconocer los componentes básicos del computador personal
- Conocer y practicar cuidados y hábitos para el buen uso del computador personal.
- Obtener las destrezas necesarias en el manejo del teclado, el mouse y todos los periféricos posibles (tableta gráfica, scanner, impresora, cámara digital).
- Presentar adecuadamente un texto utilizando las herramientas que el procesador de texto ofrece.
- Proponer ante una producción del Taller respectivo, el uso adecuado de la imagen, diseño y composición.
- Almacenar la información obtenida en forma organizada.
- Recuperar la información almacenada sin dificultades.
- Crear presentaciones digitales aplicables al ámbito laboral.
- Dominio de la herramienta informática, para expresar sus ideas.

CONTENIDOS

PROGRAMAS DE GRÁFICOS VECTORIALES

Nos basamos en programas vectoriales para realizar creaciones gráficas de armado, dibujo y representación y presentación de los mismos, programas comerciales y de software libre tanto on line, como instalables

MÓDULO I: PROFUNDIZACIÓN A LAS HERRAMIENTAS VECTORIALES

Procedimientos iniciales, primeras herramientas, preparación de página y mesa de trabajo.

Operaciones con líneas, contornos y pinceladas

Dibujo de formas

Operaciones con objetos

Asignación de forma a objetos

Operaciones con símbolos

Relleno de objetos

Operaciones con colores: modos de color, RGB, CMYK, HEXADECIMAL, etc

Administración de color para visualización, entrada y salida

Aplicación de efectos tridimensionales a objetos

Cambio de la transparencia de objetos

Uso de lentes con objetos

Operaciones con páginas y herramientas de diseño

Adición y asignación de formato al texto

Operaciones con texto artístico y de párrafo.

Administración de fuentes

Utilización de las herramientas de escritura

Enlace e incorporación de objetos

Importación y exportación de archivos

Formatos de archivo

Operaciones con estilos de gráficos, texto y color

Personalización de la aplicación

Impresiones

Actividades sugeridas, adaptándolas a la especificidad de cada especialidad.

- Desarrollo de destreza, aplicando diversas herramientas, distintos tipos de rellenos (lisos, multiplicidad de colores, rellenos de textura), escalarlos, cambios de posición, etc.
- Sistema de representación, aplicados a la ideación y concreción de diseños proyectuales (diseños de piezas a realizarse en Taller).
- Elementos del dibujo (gramática del diseño) y la representación técnica para la generación de formas y volúmenes.

- Realización de carpeta - catálogo con croquis correspondientes de las piezas realizadas o a realizarse en Taller.
- Realización de la imagen personal como tarjeta personal, sobre, hoja carta, álbum de fotos virtual, herramientas de presentación al medio, para su futura inserción laboral.

PROGRAMAS DE TRATAMIENTOS DE IMÁGENES PIXELARES

Nos basamos en programas pixelares orientados al tratamiento y manipulación de imágenes.

MÓDULO II: INTRODUCCIÓN A LOS PROGRAMAS PIXELARES

Espacio de trabajo

Herramientas de selección

Resolución

Apertura e importación de imágenes

Color, gestión de color, ajustes de color y tono

Retoque y operaciones de transformación

Capas

Pintura digital

Herramientas de texto

Guardar y exportar imágenes

Impresión

Actividades sugeridas, adaptándolas a la especificidad de cada especialidad.

Creación de dibujos y pinturas digitales.

Collage y fotomontaje.

Registro digital de trabajos realizados en Taller.

Afiche: características, tipografía.

Se pretende que el estudiante utilice trabajos creados en el Taller, a través de imágenes digitales, para aplicarlos en los ejercicios planteados en la asignatura Diseño Asistido.

La intención es que el estudiante desarrolle la capacidad de procesar imágenes para futuros proyectos.

Los ejercicios y proyectos se adecuan con una intención de acercamiento al curso – oficio que haya optado el alumno.

Se plantean ejercicios generales para todas las orientaciones y ejercicios específicos para cada orientación, guiándolo con propuestas de imágenes de esculturas, pinturas, cerámicas, joyas, tallas en madera, etc.

PAUTAS METODOLÓGICAS

Se sugiere para el abordaje de los diferentes temas seguir una metodología de Taller, trabajando con grupos de estudiantes en un número adecuado y cuidando la individualidad de cada alumno.

Podrán utilizarse otras técnicas acordes con las diferentes unidades temáticas, donde sin descuidar la atención personalizada del alumno y atendido a sus particularidades, se potencien los beneficios que conllevan el aprendizaje en conjunto y la investigación colectiva.

La metodología es emplear técnicas que favorezcan el desarrollo de la reflexión personal, que contribuyan a la comunicación interpersonal mediante el intercambio de ideas y que fomente el desarrollo de los procesos metacognitivos.

Por esta razón se recomienda:

- Buscar el involucramiento del alumno, y desde sus posturas personales primarias.
- Realizar propuestas de trabajos personal y/o colectivo, a través de la reflexión sobre diversas pautas, que le permitan el conocimiento de sí mismo.
- Exponer por parte del docente conceptos que fundamenten los diversos temas.
- Actualización permanente utilizando los distintos instrumentos didácticos, como por ejemplo el soporte ceibal.
- Es importante destacar que la metodología busque la participación del alumno integrado a un grupo, respetando reglas del debate, diferencias y argumentando su posición personal.
- Los temas que forman el programa de Diseño Asistido no implican un seguimiento que respete dicho orden, el profesor organizará y desarrollará de acuerdo a su metodología de trabajo y las necesidades personales y del grupo, atendiendo la

diversidad de formaciones previas y las particularidades de cada proyecto.

- Se plantearán ejercicios donde se utilizarán las posibilidades que aportan los programas así como ejercicios de corte real, donde se aplicarán los conocimientos adquiridos en forma combinada, como afiches, diseños de esculturas, presentación de carpeta, diseño de símbolos y pictogramas, etc.
- Entrega de repartidos con teórico correspondiente, a lo largo del curso, acerca de temas expuestos en clase.
- Se discutirán temas tales como composición, color, forma, etc.

Será vital la coordinación con otras asignaturas, principalmente con Taller, para responder a las necesidades de cada curso.

- La especificidad del recurso informático, impone la exposición teórica de conceptos, reafirmada en trabajos prácticos realizados en los programas dados a lo largo del curso

Es fundamental para cumplir con estos puntos:

Los grupos no deben superar los 2 alumnos por PC, para lograr un seguimiento mínimo y poder brindar esa atención necesaria y que el alumno tenga contacto directo con la computadora.

Será de vital importancia contar con un aula con los dispositivos informáticos imprescindibles, como:

PC con los programas instalados que la asignatura requiera, escáner, impresora, etc

Conexión Internet permanente

Conexión local en red entre todas las computadoras.

Técnico de apoyo permanente para asistir en hardware y software.

Se valorará que el docente esté actualizado.

BIBLIOGRAFÍA

- Roser, Juanola y Terradellas, 2000, “Imagen Visual. Formación en Artes Visuales” Tomo I y III, Ed Vicens Vives, España.
- Polleri A., Rovira M., Lissardy B., 1993, “El Lenguaje Gráfico Plástico”, Ed Banda Oriental, Uruguay.
- W. Kandinsky, “Punto y Línea sobre el Plano”, 2003, ed. Paidós, Argentina.
- Figari Pedro, “Arte, Estética, Ideal”, 1960, Uruguay.
- Magdalena Droste, “BAUHAUS”, 2006, ed Taschen, Alemania
- “Diseñando con las manos Proyecto y procesos en la artesanía del sXXI”, ed. Fundación española para la innovación en la Artesanía, 2011, España
- Josef Albers, “Interacción del color”, 1974, ed Alianza Forma, España
- Báez Mónica y otros “El modelo CEIBAL. Nuevas tendencias para el aprendizaje”, -- Ceibal ANEP, 2011, Uruguay.
- Lupton E y Cole Phillips J, “Diseño gráfico. Nuevos Fundamentos”, ed Gustavo Gili, 2016, España.
- Munari Bruno, “Como nacen los Objetos”, 2016, ed Gustavo Gili, España.
- Julier G., “La cultura del diseño”, 2088, ed G.Gili, España
- Guía de Usuario PHOTOSHOP Adobe.com, 2014
- COREL Tutoriales corelclub.org
- Los mejores tutoriales de ADOBE ILLUSTRATOR CC & CS6



Consejo de Educación
Técnico Profesional
Universidad del Trabajo del Uruguay

PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		054	FORMACIÓN PROFESIONAL ARTES Y ARTESANÍAS		
PLAN		2008	2008		
SECTOR DE ESTUDIO		810	ARTES Y ARTESANÍAS		
ORIENTACIÓN		864	TALLA EN MADERA		
MODALIDAD		-----	PRESENCIAL		
AÑO		2º	2º		
TRAYECTO		-----	-----		
SEMESTRE		-----	-----		
MÓDULO		-----	-----		
ÁREA DE ASIGNATURA		735	TALLER DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL		
ASIGNATURA		1117	DISEÑO ASISTIDO		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		-----			
MODALIDAD DE APROBACIÓN		SEGÚN REGLAMENTO			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales:64	Horas semanales:2		Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación: 10/08/17	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº	Res. Nº	Acta Nº	Fecha __/__/__

FUNDAMENTACIÓN

La creación hace parte del desarrollo del hombre y su realidad, influenciado por su entorno cultural y momento histórico.

Educar es un proceso que coloca al individuo en contacto con los valores de la cultura a la que pertenece y amplía la comprensión de esta, adquiriendo una personalidad cultural.

La educación del sujeto debe partir de su realidad existencial, de sus propias vivencias, sin sustentar una actitud pasiva.

Desde esta concepción, el énfasis se ha puesto en desarrollar una educación que valore y respete las diferencias individuales, como una oportunidad para optimizar el desarrollo personal y social y no como un obstáculo en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Este espacio permitirá la atención a la diversidad que es una particularidad de la Escuela Pedro Figari y la inclusión a través de la adquisición del conocimiento, no sólo del saber sino del saber hacer.

En el camino del acercamiento del tratamiento de la imagen y la comunicación visual a través de la información se encuentra este curso.

Se pretende brindar una alfabetización en informática, permitiendo el acceso al conocimiento de las herramientas digitales y a los procesos asociados a las mismas, a través de la interacción con las distintas aplicaciones con las que trabajará.

A su vez apuntará a sensibilizar y apropiarse de los saberse técnicos y tecnológicos para potenciar y desarrollar el saber de los individuos, respetando la creatividad del estudiante.

En la actualidad, la imagen ha adquirido gran relevancia y el estudiante logra comprenderla, cuando construye un aprendizaje significativo del conocer (saber ver, observar, crear, reflexionar); donde la educación plástica incide profundamente en ello.

Diseño, en inglés Design se aproxima a idea, proyectar, plan y en italiano Disegno significa dibujo.

En nuestro caso para nuestra escuela artística, sería una perfecta mezcla entre la idea (a lo que deseamos llegar) y el dibujo que es una herramienta (fundamental) que el diseñador utiliza para visualizar sus ideas.

Hoy el artesano - artista se perfila como un profesional cualificado y multidisciplinar y su actividad se resume en la PREFIGURACIÓN DEL ENTORNO FÍSICO Y SIMBOLICO DEL SER HUMANO, una actividad proyectual que configura la apariencia formal de objetos y mensajes.

Debido a los avances tecnológicos, la computadora y en especial los avances que permiten diseñar, pasaron a ser herramientas importantes dentro del campo del arte, lográndose importantes resultados, donde lo creativo incide en las cualidades de la imagen y de los objetos.

En la currícula de la Escuela de Artes y Artesanías Dr. Pedro Figari, nos dedicaremos principalmente al diseño de imagen y creación de objetos.

La asignatura Diseño Asistido es dictada en diversos cursos, tales como, Escultura, Cerámica, Joyería, Talla en madera y Dibujo y Pintura. (Formación Profesional y Bachillerato Artístico).

OBJETIVOS GENERALES

- Fomentar el desarrollo de habilidades que le permitan al alumno enfrentar los cambios tecnológicos y la incertidumbre que estos generan con sentido proactivo frente a su realidad.
- Valoración por el trabajo y las ideas propias y ajenas.
- Desarrollo e incorporación del lenguaje informático, al proceso creativo profundizando los contenidos adquiridos en 1er año.
- Incentivar la curiosidad y el deseo de aprender.
- Destacar la importancia y el enriquecimiento personal de la adquisición de conocimientos para lograr una visión creativa y amplia.

- Profundizar el conocimiento de los recursos informáticos, como redes (grupo de aula, grupo de la Escuela Figari, redes, foros de artistas y artesanos mundiales)
- Observar y modificar el resultado de la actividad a través de una mirada crítica y reflexiva.
- Dominar habilidades, destrezas y la construcción de conocimientos a través del lenguaje digital.
- Formación del estudiante, desde sus capacidades creativas y comunicativas.
- Destacar la importancia de las Nuevas Tecnologías a Comunicación y la Información
- Favorecer el desarrollo de su creatividad, aplicada a las TICS.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Manejo responsable del uso de la computadora, programas e información.
- Promover el empleo de las nuevas modalidades visuales e instrumentos de diseño y composición de imágenes.
- Potenciar las posibilidades de exhibir diseños e imágenes digitalizadas de las piezas cerámicas, pinturas, joyas, esculturas y piezas talladas realizadas por los alumnos.
- Orientar al estudiante en el proceso de diseño.
- Formación técnica sobre el diseño en todos sus aspectos.
- Reconocer la variedad de aplicaciones informáticas en el área del diseño. Uso de scanner, impresora, tableta digital, cámara, etc.
- Empleo de las herramientas correspondientes, frente al planteo de situaciones – problema.
- Aplicar elementos, procesos y métodos de proyecto.
- Relacionar las producciones propias y ajenas, su intención y el significado de los mensajes.
- Informar sobre las ofertas del sistema educativo de capacitación como cursos, concursos, seminarios, visitas a museos y salas de exposiciones,
- Introducción foros virtuales, tutoriales, instalación de programas, etc.

- Tratamiento del volumen mediante la imagen digital.
- Introducción al diseño 3D.
- Introducción a la animación.

Parece fundamental lograr estos objetivos, llevando al alumno a la plataforma digital.

Así como el dibujo es considerado una herramienta fundamental, los programas de diseño, ya sean de imagen, de vectores, de realidad virtual, o de 3D, etc.

Serán el vehículo para cumplir con estos objetivos.

En cuanto a los programas para segundo año se trabajará con programas para manejo de imagen vectorial, pixelar y 3D.

COMPETENCIAS

Destrezas necesarias en el manejo del teclado, el mouse y todos los periféricos posibles (tableta gráfica, scanner, impresora, cámara digital).

- Elaborar y presentar documentos, tarjeta personal, carpeta, tratamiento fotográfico, afiche para implementarlos en trabajos curriculares, proyecto de egreso y en el mercado laboral.
- Complementar la imagen gráfica de las piezas creadas en Taller.
- Almacenar la información obtenida en forma organizada.
- Recuperar la información almacenada sin dificultades.
- Crear presentaciones digitales aplicables al ámbito laboral.
- Dominio de la herramienta informática, para expresar sus ideas.

CONTENIDOS

Nos basamos en programas vectoriales para realizar creaciones gráficas de armado, dibujo y representación y presentación de los mismos, programas comerciales y de software libre tanto on line, como instalables

UNIDAD 1: PROFUNDIZACIÓN A LAS HERRAMIENTAS VECTORIALES

Operaciones complejas de dibujo vectorial

Cambio de los modos de color

Administración de proyectos

Impresión

Publicación en PDF

Importación y exportación de archivos

UNIDAD 2: PROFUNDIZACIÓN TRATAMIENTOS DE IMÁGENES PIXELARES

Filtros

Operaciones complejas de fotomontajes y retoque digital

Automatización de tareas

Animación

UNIDAD 3: INTRODUCCIÓN A PROGRAMAS 3D

Se trabajará con programas 3D.

Proyección del volumen en el espacio.

La observación de la pieza desde distintos puntos de vista, es indispensable para el proceso de aprendizaje del estudiante, el proceso creativo y técnico de la pieza planteada a resolver (visualización de sus bocetos en 3D).

Seleccionar objetos

Arrastrar objetos

Rotar objetos

Escalar objetos.

Edición de objetos

Vistas: frontal, lateral, perspectiva.

Modos de visualización

Texturas

Luces

Modos de sombreado.

Actividades sugeridas, adaptándolas a la especificidad de la especialidad.

Diseño de objetos geométricos básicos.

Ejercicios de figuras de formas libres (curvas, editar superficies, modelo con luces).

Tratamiento del diseño volumétrico mediante la imagen digital. Proyección de piezas; aporte fundamental para el proceso creativo del estudiante de arte.

Manipular vistas y ver modelo desde diferentes ángulos.

Recorrido de cámaras (puntos de vistas).

Identidad visual de un emprendimiento

PAUTAS METODOLÓGICAS

Se sugiere para el abordaje de los diferentes temas seguir una metodología de Taller, trabajando con grupos de estudiantes en un número adecuado y cuidando la individualidad de cada alumno.

Podrán utilizarse otras técnicas acordes con las diferentes unidades temáticas, donde sin descuidar la atención personalizada del alumno y atendido a sus particularidades, se potencien los beneficios que conllevan el aprendizaje en conjunto y la investigación colectiva.

La metodología es emplear técnicas que favorezcan el desarrollo de la reflexión personal, que contribuyan a la comunicación interpersonal mediante el intercambio de ideas y que fomente el desarrollo de los procesos metacognitivos.

Por esta razón se recomienda:

- Buscar el involucramiento del alumno, y desde sus posturas personales primarias.
- Realizar propuestas de trabajos personal y/o colectivo, a través de la reflexión sobre diversas pautas, que le permitan el conocimiento de sí mismo.
- Exponer por parte del docente conceptos que fundamenten los diversos temas.
- Actualización permanente utilizando los distintos instrumentos didácticos, como por ejemplo el soporte ceibal.
- Es importante destacar que la metodología busque la participación del alumno integrado a un grupo, respetando reglas del debate, diferencias y argumentando su posición personal.
- Los temas que forman el programa de Diseño Asistido no implican un

seguimiento que respete dicho orden, el profesor organizará y desarrollará de acuerdo a su metodología de trabajo y las necesidades personales y del grupo, atendiendo la diversidad de formaciones previas y las particularidades de cada proyecto.

- Se plantearán ejercicios donde se utilizarán las posibilidades que aportan los programas así como ejercicios de corte real, donde se aplicarán los conocimientos adquiridos en forma combinada, como afiches, diseños de esculturas, presentación de carpeta, diseño de símbolos y pictogramas, etc.
- Entrega de repartidos con teórico correspondiente, a lo largo del curso, acerca de temas expuestos en clase.
- Se discutirán temas tales como composición, color, forma, etc.

Será vital la coordinación con otras asignaturas, principalmente con Taller, para responder a las necesidades de cada curso.

- La especificidad del recurso informático, impone la exposición teórica de conceptos, reafirmada en trabajos prácticos realizados en los programas dados a lo largo del curso

Es fundamental para cumplir con estos puntos:

Los grupos no deben superar los 2 alumnos por PC, para lograr un seguimiento mínimo y poder brindar esa atención necesaria y que el alumno tenga contacto directo con la computadora.

Será de vital importancia contar con un aula con los dispositivos informáticos imprescindibles, como:

PC con los programas instalados que la asignatura requiera, escáner, impresora, etc

Conexión Internet permanente

Conexión local en red entre todas las computadoras.

Técnico de apoyo permanente para asistir en hardware y software.

Se valorará que el docente esté actualizado.

BIBLIOGRAFÍA

- Roser, Juanola y Terradellas, 2000, “Imagen Visual. Formación en Artes Visuales” Tomo I y III, Ed Vicens Vives, España.
- Polleri A., Rovira M., Lissardy B., 1993, “El Lenguaje Gráfico Plástico”, Ed Banda Oriental, Uruguay.
- W. Kandinsky, “Punto y Línea sobre el Plano”, 2003, ed. Paidós, Argentina.
- Figari Pedro, “Arte, Estética, Ideal”, 1960, Uruguay.
- Magdalena Droste, “BAUHAUS”, 2006, ed Taschen, Alemania
- “Diseñando con las manos Proyecto y procesos en la artesanía del sXXI”, ed. Fundación española para la innovación en la Artesanía, 2011, España
- Josef Albers, “Interacción del color”, 1974, ed Alianza Forma, España
- Báez Mónica y otros “El modelo CEIBAL. Nuevas tendencias para el aprendizaje”, -- Ceibal ANEP, 2011, Uruguay.
- Lupton E y Cole Phillips J, “Diseño gráfico. Nuevos Fundamentos”, ed Gustavo Gili, 2016, España.
- Munari Bruno, “Como nacen los Objetos”, 2016, ed Gustavo Gili, España.
- Julier G., “La cultura del diseño”, 2008, ed G.Gili, España
- Guía de Usuario PHOTOSHOP Adobe.com, 2014
- COREL Tutoriales corelclub.org
- Los mejores tutoriales de ADOBE ILLUSTRATOR CC & CS6