



Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires  
Ministerio de Educación  
Unidad de Coordinación del Sistema de Formación Docente



Instituto Superior del Profesorado  
"Dr. Joaquín V. González"

## INSTITUTO SUPERIOR DEL PROFESORADO "DR. JOAQUÍN V. GONZÁLEZ"

<u>Nivel:</u>	<b>Terciario</b>
<u>Carrera:</u>	<b>Profesorado de Educación Superior en Informática</b>
<u>Campo de Formación:</u>	<b>Específica</b>
<u>Instancia curricular:</u>	<b>Diseño I</b>
<u>Bloque / Tramo:</u>	<b>Informática aplicada al Diseño y Comunicación</b>
<u>Formato:</u>	<b>Materia</b>
<u>Cursada:</u>	<b>Anual</b>
<u>Carga horaria:</u>	<b>4 horas cátedra semanales</b>
<u>Profesor/a:</u>	<b>M. Cecilia Fernández Blanco</b>
<u>Curso / Comisión:</u>	<b>1° "A" – 1° "B"</b>
<u>Año:</u>	<b>2024</b>

---

### **Fundamentación:**

La inclusión de la materia en el plan de estudios se fundamenta en el hecho de considerar a la comunicación visual y al diseño como componentes transversales de la currícula en el marco de la cultura esencialmente visual en la que estamos inmersos y por la cual somos protagonistas.

La Comunicación audiovisual como elemento básico en la construcción de significados cobra relevancia en el contexto escolar. El desarrollo de las tecnologías digitales posibilita transmitir ideas en otros lenguajes y de participar en nuevos medios digitales, por lo que es fundamental el abordaje de los conceptos teóricos del diseño y de la producción audiovisual en forma integral. De este modo, el estudiante podrá realizar producciones, analizarlas y reflexionar acerca de las potencialidades que presentan los recursos y herramientas utilizadas en las mismas.

Esta unidad curricular provee los fundamentos teórico-prácticos para facilitar y enriquecer tanto la emisión como la recepción de la textualidad gráfica y audiovisual en sus aspectos sintácticos y semánticos, permitiendo el estudio y la práctica del diseño gráfico y audiovisual. Por lo que sirve de base para el desarrollo de proyectos didácticos.

Este año y en este contexto de excepcionalidad se realizarán las modificaciones necesarias para que los estudiantes logren apropiarse de los conceptos teórico-prácticos fundamentales.

### **Objetivos:**

Que el futuro profesor logre:

- ✓ Conceptualizar los componentes sintácticos y semánticos de la textualidad gráfica y audiovisual y los aplique en la decodificación de los mensajes y en la producción de los propios.
- ✓ Integrar un repertorio de contenidos y experiencias que posibilite el ejercicio del diseño en todos sus aspectos.
- ✓ Utilizar la informática para el diseño de formas, objetos y espacios, aplicando principios del dibujo técnico, vectorial y modelado 2D y 3D.
- ✓ Experimentar con diversas técnicas y recursos de producción y edición de imágenes digitales.

### **Contenidos:**

#### **UNIDAD TEMÁTICA 1:**

Introducción a los conceptos de Diseño. Proceso de Diseño. Rol y acciones del diseñador.

Fundamentos sintácticos de la alfabetidad visual: equilibrio, tensión, nivelación y aguzamiento, atracción y agrupamiento, positivo y negativo. Leyes de la Gestalt.

Digitalización, procesamiento y edición de imágenes digitales.

Visualización de imágenes. Formatos de archivos. Tamaño y resolución de la imagen.

Zoom, paleta navegador. Recortar, rotar, duplicar imágenes. Ajuste de Niveles.

Utilización de reglas, guías, herramientas de medición, cuadrícula. Trabajo con capas: visibilidad, transparencia, estilos, etc. Paleta historia. Eliminación de objetos: borrador, tampón de clonar, parche, pincel corrector, etc.

#### **UNIDAD TEMÁTICA 2:**

Tratamiento del color: equilibrio de color, corrección selectiva. Tono, saturación. Brillo, contraste. Conversión de imágenes a escala de grises.

Tipografía y su evolución. Conceptos fundamentales. Partes que la componen.

Clasificación de las familias tipográficas. Tipografías con serif y de palo seco.

Herramientas de selección. Enfoque y desenfoque.

Máscaras de capa. Montaje de imágenes, transformación, depuración de bordes, borrador de fondos.

Filtros: distintos tipos, efectos especiales.

Trabajar con capas de texto. Guardar y exportar imágenes. Impresión.

### **UNIDAD TEMÁTICA 3:**

Informática aplicada al diseño de formas, objetos y espacios.

Elementos básicos de la comunicación visual: punto, línea, contorno, dirección, tono, color, textura, escala, dimensión, movimiento.

Selección y modificación de objetos. Figuras geométricas: círculos, elipses, cuadrados, rectángulos, polígonos. Modo Bézier, mano alzada, medios artísticos. Modificación de vectores: forma, cuchillo, borrador, transformación libre. Utilización de reglas, cuadrícula, grillas y cotas. Copiar, clonar, alinear, combinar, agrupar. Creación de máscaras. Dar forma a objetos, soldar, recortar, simplificar, etc. Guardar en distintos formatos, abrir e importar dibujos. Impresión.

### **UNIDAD TEMÁTICA 4:**

Técnicas de composición. Principios del dibujo técnico. Vistas y perspectivas.

Utilización de líneas guía: definición, selección, eliminación, bloqueo, manejo de líneas oblicuas. Ajustar los objetos a líneas guía. Manejo y utilización de capas.

Contornos, rellenos. Paleta de colores. Herramienta de definición de contornos y rellenos. Rellenos especiales: degradado, de mosaico, distintas texturas.

Texto: artístico, distintas tipografías, texto de párrafo, etc. Edición de textos. Ajustar texto a un trayecto y a un objeto.

Efectos especiales: mezcla, silueta, distorsión, envoltura, extrusión interactiva.

Sombras, transparencias. Powerclip, lentes. Perspectiva, punto de fuga: función.

Trabajo con mapa de bits.

### **Modalidad de trabajo:**

La modalidad de trabajo será una combinación teórico-práctica en donde se expondrán los conceptos que serán llevados a la práctica a través de la resolución de distintos ejercicios en el laboratorio de Informática.

En cuanto a las estrategias didácticas se utilizarán clases teórico-conceptuales, desarrollo de trabajos prácticos, exposiciones individuales y grupales, entre otras.

Se utilizará la plataforma Classroom como medio de comunicación asincrónico, donde se subirán los materiales de trabajo y las actividades a realizar.

Los programas que se utilizarán durante el dictado de la materia son: Corel Draw y Adobe Photoshop.

### **Trabajos prácticos:**

Los trabajos prácticos estarán referidos a los temas propuestos y formarán parte de la evaluación del alumno. Deberán ser presentados en tiempo y forma y se realizarán coloquios individuales sobre los aspectos técnicos y el desarrollo de los mismos.

## **Régimen de acreditación de la cursada:**

### **Con examen final:**

El régimen de aprobación de la materia con examen final tiene las siguientes condiciones:

- ° Acreditar el 60% de asistencia.
- ° Aprobar el 100% de los trabajos prácticos, que deberán ser presentados en tiempo y forma. No podrá rendirse el examen final sin la completa presentación y aprobación de los mismos.
- ° Aprobar dos parciales: uno a mitad de año y otro al finalizar la cursada. Para aprobar cada uno de ellos se requerirá una calificación mínima de 4 puntos sobre 10. En ambas instancias deberá presentarse con obligatoriedad la carpeta, con los trabajos prácticos realizados durante esa etapa.
- ° Cada evaluación parcial tendrá un recuperatorio, los mismos se tomarán durante el desarrollo del curso en forma separada. Cuando exista recuperatorio se considerará, a los efectos del promedio, solamente la nota del recuperatorio.
- ° En el caso de que alguno de los recuperatorios fuera desaprobado, con una calificación inferior a 4 (cuatro) puntos el estudiante deberá recurrar la materia.
- ° Si el estudiante cumpliera con la cantidad y no con la calidad de los trabajos prácticos podrá presentarse hasta el turno de febrero - marzo del año siguiente a los efectos de rendir una evaluación especial de trabajos prácticos con la finalidad de acordarle o no el derecho de presentarse a examen final obligatorio.

### **Sin examen final:**

En caso de poder promocionar la materia, las condiciones son las siguientes:

- ° Acreditar el 75% de asistencia a las clases con sostenido seguimiento y participación en las mismas.
- ° Aprobar el 100% de los trabajos prácticos. Para aprobar cada uno de ellos se requerirá una calificación mínima de 6 puntos sobre 10. Los mismos deberán ser presentados en tiempo y forma.
- ° Aprobar dos parciales: uno a mitad de año y otro al finalizar la cursada. Para aprobar cada uno de ellos se requerirá una calificación mínima de 6 puntos sobre 10.
- ° Cada evaluación parcial tendrá un recuperatorio; los mismos se tomarán durante el desarrollo del curso en forma separada. Cuando exista recuperatorio se considerará, a los efectos del promedio, solamente la nota del recuperatorio.
- ° En la instancia de recuperatorio, si la calificación obtenida fuese:
  - 6 (seis) puntos o más, el estudiante conserva el régimen de acreditación sin examen final.
  - entre 4 (cuatro) y 5 (cinco) puntos, el estudiante pasará al régimen de acreditación con examen final.
  - menor a 4 (cuatro) puntos deberá recurrar la instancia curricular.

- ° La calificación final resultará del seguimiento integral de la asistencia a clase, de la aprobación de los trabajos prácticos y de la aprobación de los exámenes parciales que se hayan suministrado durante el curso. Si no se cumpliera con alguno de estos requisitos, automáticamente el estudiante pasará al sistema de acreditación con examen final.

### **Criterios de evaluación final de la instancia curricular:**

En todos los casos se rendirán frente a un tribunal de profesores.

### **Para el alumno inscripto en condición de regular:**

Habiendo cumplido con las condiciones de acreditación de la materia antes mencionadas deberá rendir un examen final integrando todos los conocimientos aprendidos.

### **Para el alumno inscripto en condición de libre:**

*Los exámenes libres serán indefectiblemente escritos y orales y abarcará el programa completo del curso con la bibliografía indicada. El examen escrito es eliminatorio y quedará archivado, Resolución del Consejo Directivo oct/2013.*

Los alumnos que opten por esta modalidad deberán:

- ° Convenir con el profesor al menos 2 (dos) entrevistas cuatrimestrales a efectos de recibir la orientación necesaria en manejo de contenidos, bibliografía y práctica aplicada.
- ° Realizar los trabajos prácticos a convenir con el profesor que deberán ser aprobados antes de la fecha del final para poder ser presentados en dicha instancia.
- ° Rendir el examen integrando los contenidos de la materia en el laboratorio de Informática.
- ° Rendir coloquio sobre los trabajos prácticos.

### **Bibliografía específica obligatoria:**

Apuntes teórico – prácticos realizados por la profesora.

Frascara J.- (2007) *El diseño de comunicación* – 1° reimpresión en castellano, Ed. Infinito.

Dondis, D.A.- (2008) *La sintaxis de la imagen* – 1° edición, Ed. Gustavo Gili, SL

Fabris, S. y Germani, R.- *Color proyecto y estética de las artes gráficas*- Ed. Don Bosco Barcelona

Lupton, E. y Phillips, J. – (2009) *Diseño Gráfico Nuevos fundamentos* – Ed. Gustavo Gili, SL

Marshall, L. y Meachem, L.- (2012) *Cómo utilizar la tipografía* – 1° edición, Ed. Blume

Córdoba Moreno, E., González Álvarez, C. y Córdoba González, C. – (2004) *Photoshop CS super fácil* – 1° edición, Ed. Alfaomega-Ra-ma.

Boqué, C. – *Corel Draw en un solo libro*- Ed. GYR

**Bibliografía general:**

- Wong, W.- (2009) *Fundamentos del diseño*- 1° edición, Ed. Gustavo Gili, SL  
Wong, W.- (2008) *Principios del diseño en color* – 2° edición ampliada, Ed. Gustavo Gili, SL  
Swann, A.- (2008) *Bases del Diseño Gráfico* – 1° edición, Ed. Gustavo Gili, SL  
Chavez, N.- *El oficio de Diseñar* - Ed. Gustavo Gili, SL  
Munari, B.- *Diseño y comunicación visual* – Ed. Gustavo Gili, SL

Prof. M. Cecilia Fernández Blanco