Consejo de Educación Técnico Profesional
Universidad del Trabajo del Uruguay

contenidos relacionándolos con la orientación tecnológica elegida, y desde la realidad del alumno. Es en este sentido que un respaldo bibliográfico adecuado resulta indispensable para el profesor y el alumno. Creemos que la Institución deberá inevitablemente invertir recursos materiales en esta dirección en un futuro inmediato.

De la bibliografía existente, destacamos:

- Fractal Matemáticas. Tomos: 1, 2, 3 y 4. Fernando Alvarez. Editorial Vicens Vives.
- Bachillerato Matemáticas. Tomos: 1, 2 y 3. J. Colera Jiménez, M. De Guzmán Ozamiz. Editorial Anaya.

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		048	Educación Media Profesional		
PLAN		2004	2004		
SECTOR DE ESTUDIO		810	Artes y Artesanías		
ORIENTACIÓN		840	Serigrafía		
MODALIDAD		-	Presencial		
AÑO		1	Primero		
TRAYECTO		-	-		
SEMESTRE		-	-		
MÓDULO		-	-		
ÁREA DE ASIGNATURA		735	Taller de Diseño y Comunicación Visual		
ASIGNATURA		1117	Diseño Asistido		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		Profesional			
MODALIDAD DE APROBACIÓN		Según el Anexo			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales:96	Horas semanales:3		Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación: 26-09-17	N° Resolución del CETP	Exp. N° 5359/17	Res. N° 2621/17	Acta N° 122	Fecha 17/10/17

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 ésta, 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 SIMBÓLICO 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 el currículo del EMP de Serigrafía nuestra asignatura, presente en 1° y 2° año, estará orientada hacia el diseño de imagen, calidad, resolución, adaptación al objeto, las superficies, texturas y colores de los mismos, bajo la premisa de mejorar el producto.

OBJETIVOS GENERALES

- 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.

- 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.
- Desarrollar el manejo de programas informáticos para el tratamiento de la imagen, el color y la impresión serigrafía
- Promover entre los alumnos una cultura de prevención sobre el adecuado uso y cuidado de los equipos informáticos en el aula.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Reconocer los componentes básicos de la computadora.
- Promover el empleo de las nuevas modalidades visuales e instrumentos de diseño y composición de imágenes.
- Potenciar las posibilidades de búsqueda, descarga y creación de imágenes, síntesis de ellas, imprimir y exhibir diseños e imágenes tratadas a través de la digitalización aplicadas a los diferentes productos.
- Aportar conocimiento de programas de diseño, vinculados directamente a la Serigrafía, 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 e impresión en plano, objetos volumétricos (tazas, planos curvos) sublimación y textil.
- Manejo de correcto de textos, e imágenes

- Conversión a curvas
- Películas
- Lineaturas
- Separación de color. Monocromo, Duotono, Tritono y Cuatricomia
- 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, 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, manejando todas las variables relativas a la tipografía.
- Manejar correctamente el proceso de descarga de imágenes, atendiendo calidad, tamaño y resolución, preparando para serigrafía.
- Proponer, el uso adecuado de la imagen, diseño, color 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, 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.

Manejo de paletas Pantone

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

Consejo de Educación
Técnico Profesional
Universidad del Trabajo del Uruguay

Operaciones con textos artísticos 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, separación de colores en tintas planas

Armado de película con diseño.

Colocación de marcas de registro.

Buen manejo de texto

Actividades sugeridas

- Ejercicios de síntesis de la imagen.
- Selección, descarga y modificación de imágenes, colores y texturas.
- Separación de colores.
- 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
- Elementos del dibujo (gramática del diseño) y la representación técnica para la generación de diseños.
- Realización de carpeta - catálogo con croquis correspondientes de los elementos 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

Manejo de curvas

Efectos

Niveles, Umbral

Separación de colores

Correcto uso de canales

Trazados

Tratamiento de retícula.

Actividades sugeridas, adaptándolas a la especificidad de cada especialidad.

Consejo de Educación
Técnico Profesional
Universidad del Trabajo del Uruguay

Preparación de originales para afiches, textil, sublimación, objetos volumétricos
Creación de diseños digitales.
Collage y fotomontaje.
Registro digital de trabajos realizados en Taller.
Buen manejo de 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 a las actividades de Taller de Serigrafía.
- Entrega de repartidos con teórico correspondiente, a lo largo del curso, acerca de temas expuestos en clase.
- 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:

Consejo de Educación
Técnico Profesional
Universidad del Trabajo del Uruguay

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 espaola 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

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		048	Educación Media Profesional		
PLAN		2004	2004		
SECTOR DE ESTUDIO		810	Artes y Artesanías		
ORIENTACIÓN		840	Serigrafía		
MODALIDAD		-	Presencial		
AÑO		2	Segundo		
TRAYECTO		-	-		
SEMESTRE		-	-		
MÓDULO		-	-		
ÁREA DE ASIGNATURA		735	Taller de Diseño y Comunicación Visual		
ASIGNATURA		1117	Diseño Asistido		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		Profesional			
MODALIDAD DE APROBACIÒN		Según el Anexo			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales:96	Horas semanales:3		Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación: 26-09-17	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº 5359/17	Res. Nº 2621/17	Acta Nº 122	Fecha 17/10/17

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