- 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

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

- 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 de la Comunicación y la Información
- Favorecer el desarrollo de su creatividad, aplicada a las TICS.
- Manejar los recursos digitales asociados al diseño y la serigrafía a nivel profesional con la soltura tal que le permita insertarse en el mercado laboral.

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 o manuales.
- Orientar al estudiante en el proceso de diseño aplicado a la especialidad.
- Formación técnica sobre el diseño aplicado a la serigrafía 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.
- Que el alumno acceda y utilice foros virtuales, tutoriales, instalación de programas, etc.
- Investigar sobre las posibilidades que brinda la impresión serigráfica en cuanto a la variabilidad de soportes y materiales de impresión.

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, 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 y pixelar.

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 de identidad corporativa, tratamiento fotográfico, afiche para implementarlos en trabajos curriculares, proyecto de egreso y mercado laboral.
- Aplicar el tratamiento de la imagen a las variables que surgan en el trabajo serigráfico o a las necesidades de su desarrollo laboral.
- Almacenar la información obtenida en forma organizada y eficiente.
- Recuperar la información almacenada sin dificultades.
- Crear presentaciones digitales aplicables al ámbito laboral.
- Dominio de la herramienta informática, para expresar sus ideas.

Consejo de Educación
Técnico Profesional
Universidad del Trabajo del Uruguay

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 y control total de separación de colores. Profundizar en el manejo de operaciones con colores: modos de color, RGB, CMYK, HEXADECIMAL.

Manejo solvente de paletas Pantone

Trabajo positivo y negativo, conversión de colores, semitono de color y complementarios

Administración de proyectos

Impresión de simulaciones.

Publicación en PDF.

Generar cambio de extensión de archivos: EPS, DRW, AI.

Importación y exportación de archivos.

UNIDAD 2: PROFUNDIZACIÓN TRATAMIENTOS DE IMÁGENES PIXELARES

Dominio de filtros, efectos, niveles, contrastes, umbral.

Trabajo positivo y negativo, conversión de colores, semitono y complementarios

Manejo correcto de canales.

Profundización de la calidad y resolución de la imagen.

Operaciones complejas de fotomontajes y retoque digital.

Control de ángulos de retícula.

Automatización de tareas.

Generar cambios de extensión y pasajes de un tipo de archivo a otro: JPG, PSD, TIFF, GIFF, PDF.

Actividades sugeridas

Diseño de objetos geométricos básicos.

Ejercicios de figuras de formas libres.

Tratamiento del diseño volumétrico mediante la imagen digital.

Identidad visual de un emprendimiento desde el objeto al packaging, material POP a la gigantografía.

Acompañamiento a las necesidades y producciones del taller y del proyecto final.

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:

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
- Josef Albers, "Interacción del color", 1974, ed Alianza Forma, España
- Wong W; "Principios del diseño en color"; Ed. Gili; España; 1998
- Lupton E y Cole Phillips J, "Diseño gráfico. Nuevos Fundamentos", ed Gustavo Gili, 2016, España.
- Julier G., "La cultura del diseño", 2088, Ed G.Gili, España.
- Munari B; "Diseño y comunicación visual"; Ed. Gustavo Gili; España.
- Meggs P. y Purvis A; "Historia del Diseño Gràfico"; Ed. Gustavo Gili; España

Guia de Usuario PHOTOSHOP Adobe.com, 2014

- COREL Tutoriales corelclub.org

Consejo de Educación Técnico Profesional
Universidad del Trabajo del Uruguay

- Báez Mónica y otros; "El modelo CEIBAL. Nuevas tendencias para el aprendizaje", -- Ceibal ANEP, 2011, Uruguay.
- Dalquié C. y Cossu M; "La Serigrafía"; Ed. Gustavo Gili; España.
- 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		1-2	Primero y Segundo		
TRAYECTO		-	-		
SEMESTRE		-	-		
MÓDULO		-	-		
ÁREA DE ASIGNATURA		220	Dibujo y Expresión Plástica		
ASIGNATURA		38650	Representación Técnica Serigrafía		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		Profesional			
MODALIDAD DE APROBACIÓN		EXONERACIÓN			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales:64	Horas semanales:2		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

En esta nueva especialidad de EMP de Serigrafía la asignatura Expresión Visual surge en primera instancia como necesidad planteada por los profesores de Taller, razón por la cual está implícita la necesidad de la misma en la formación