



PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO
Departamento de Desarrollo y Diseño Curricular

ESQUEMA DE DISEÑO CURRICULAR

Identificación	Código SIPE	DESCRIPCIÓN			
Tipo de Curso	058	Capacitación Profesional Inicial			
Orientación	45C	Introducción al Diseño Gráfico			
Sector	631	Diseño gráfico			
Área de Asignatura	382	Informática Diseño Gráfico			
Asignatura	22502	Introducción al Diseño Gráfico			
Modalidad	Presencial				
Perfil de Ingreso	Primaria completa, 15 años				
Duración	Horas totales:	Horas semanales:	Semanas		
	120	12	10		
Perfil de Egreso	<p>Las competencias adquiridas en este curso le permitirán al egresado:</p> <p>Reconocer el lenguaje de la comunicación visual y ser crítico al respecto (intencionalidad).</p> <p>Generar proyectos de comunicación visual creativos y originales.</p> <p>Comprender los colores, formas, estructuras y la importancia de cada una para lograr un diseño que genere emociones.</p> <p>Dibujar de forma clara y precisa empleando las técnicas aprendidas.</p> <p>Expresarse correcta y fluidamente de forma oral y escrita.</p> <p>Desarrollar un ojo crítico y auto crítico y realizar los trabajos con profesionalismo.</p> <p>Desarrollar la capacidad de trabajar en equipo o individualmente en diversos proyectos.</p> <p>Identificar tipos de imágenes digitales y sus usos.</p> <p>Conocer e interactuar con los programas de diseño con los cuales se trabajaron.</p>				
Créditos Educativos y Certificación	Certificado	Capacitación Profesional Inicial en Introducción al Diseño Gráfico			
Fecha de presentación: 24-04-2018	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº	Res. Nº	Acta Nº	Fecha __/__/__

FUNDAMENTACIÓN

Las nuevas tecnologías de la Información y Comunicación son aquellas herramientas computacionales e informáticas (soportes y canales) que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información representada de la más variada forma.

Los avances en la programación y la forma de enseñar en esta área han cambiado mucho, dando una nueva forma de motivar y acercar a los estudiantes a un lenguaje que era en sus inicios sumamente complejo y poco atractivo.

Estos medios forman parte de nuestra cotidianidad y la educación no se encuentra excluida.

Proponemos entonces habilitar el conocimiento y el uso de las herramientas del Diseño Gráfico en los estudiantes, motivándoles e incentivándoles con tecnologías que hoy día están en pleno auge e investigación, como lo son la realidad virtual, los hologramas y las aplicaciones que estas tecnologías tienen, sobre todo en marketing y en videojuegos. Pretendemos además generar en ellos un criterio proactivo, organizado, planificado, con mirada prospectiva y crítica sobre todo del uso y el poder de la tecnología en nuestras vidas, conjuntamente con el aprendizaje de una poderosa herramienta de comunicación y difusión de información.

El acercar a los estudiantes a estas tecnologías les abrirá un nuevo campo de continuidades educativas y futuras formaciones laborales.

Entendemos que lo aprendido en esta capacitación habilitará en los estudiantes nuevos métodos de comunicación, nuevas formas de ver y relacionarse con la tecnología del Diseño Gráfico y adquirirán conocimientos que le habiliten además a un pensamiento crítico de lo que ven, habilitar el uso de un lenguaje más técnico sobre el tema y además abrir la posibilidad a interiorizarse en herramientas que a futuro pueden generar una apertura laboral.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Introducir a los estudiantes en las nuevas tecnologías, lenguajes y aplicaciones relacionadas al desarrollo computacional.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Habilitar el conocimiento y las técnicas de Diseño Gráfico en los estudiantes, empoderándoles de éstos conocimientos y técnicas para incluirlos en el mundo del Diseño y lograr en ellos un manejo a nivel de usuarios.
- Manejo de la comunicación visual efectiva.
- Uso responsable de la comunicación y los medios de comunicación digital (Seguridad: Redes Sociales, Correos Electrónicos, etc.)
- Trabajo en equipo y en proyectos.
- Proactividad y profesionalismo a la hora de realizar proyectos.

CONTENIDOS

Unidad 1: Teoría del Color.

- ¿Qué es el color?
- Propiedades del Color.
 - Tono.
 - Saturación.
 - Luminosidad.
- Psicología y Filosofía del color.
- ¿Cómo se forma el color?
 - Sustracción.
 - Adición.
- Paletas de colores.

Unidad 2: Programas de edición de imágenes y propiedades.

- Tipos de programas (Vectoriales/Rasterizados).

- Diferentes usos.
- Tipos de imágenes.
- Logo/Logotipo/Isotipos.
- Impresión vs Imagen Online (Diferencias y utilidades).

Unidad 3: Programa básico (Paint).

- Introducción y Generalidades.
- Abrir, Cerrar y Guardar.
- Herramientas Básicas.
- Herramientas de Selección.
- Modificar tamaño de una imagen.
- Guardado especiales (Introducción a formatos de imagen).

Unidad 4: Corel Draw / INKSCAPE

- Descripción del espacio de trabajo.
- Procedimientos iniciales en CorelDraw.
- Operaciones con líneas, contornos y pinceladas.
- Dibujo de formas.
- Operaciones con objetos.
- Asignación de forma a objetos.
- Relleno de objetos.
- Operaciones con colores.
- Aplicación de efectos tridimensionales a objetos.
- Cambio de la transparencia de objetos.
- Operaciones con páginas y herramientas de diseño.
- Operaciones con capas.
- Adición y asignación de formato al texto.
- Operaciones con mapas de bits.
- Vectorización de mapas de bits y edición de los resultados.
- Impresión.
- Impresión comercial.

- Publicación en PDF.
- Importación y exportación de archivos.
- Creación de un logotipo.
- Creación de un póster.

Unidad 5: Photoshop / GIMP

- Introducción y Generalidades.
- Abrir Photoshop (nuevo y desde archivo gráfico).
- El área de trabajo de Photoshop.
- Funciones de los paneles.
- Creación de un nuevo documento en Photoshop.
- Creación de un nuevo documento en Photoshop II.
- Abrir un Documento.
- Abrir un Documento II.
- Guardar un Documento.
- Clasificación de Imágenes.
- Clasificación de Imágenes II.
- Modos de Color.
- Tipos de Imágenes.
- Obtener Imágenes desde un escáner.
- La Opción Colocar.
- Imprimir con Vista Previa.
- Imprimir con Vista Previa II.
- Imprimir con Vista Previa III.
- Imprimir.
- Modificar el Tamaño de la Imagen.
- Modificar el tamaño del Lienzo.
- Las Reglas.
- Las Guías.
- La Cuadrícula.
- Seleccionar: El Marco.

- Seleccionar: El Lazo.
- Seleccionar: La varita Mágica.
- Selección por gama de colores.
- Modificar Selecciones (agregar o quita)
- Rellenar Selecciones.
- Contornear Selecciones.
- El Lápiz y el Pincel.
- El Borrador.
- La Pluma.
- Escribir Texto.
- Tampón de Clonar.
- Degradados.
- Capas.
- Recomendaciones Finales.

PERFIL DE EGRESO

Las competencias adquiridas en este curso le permitirán al egresado:

- Reconocer el lenguaje de la comunicación visual y ser crítico al respecto (intencionalidad).
- Generar proyectos de comunicación visual creativos y originales.
- Comprender los colores, formas, estructuras y la importancia de cada una para lograr un diseño que genere emociones.
- Dibujar de forma clara y precisa empleando las técnicas aprendidas.
- Expresarse correcta y fluidamente de forma oral y escrita.
- Desarrollar un ojo crítico y auto crítico y realizar los trabajos con profesionalismo.
- Desarrollar la capacidad de trabajar en equipo o individualmente en diversos proyectos.
- Identificar tipos de imágenes digitales y sus usos.
- Conocer e interactuar con los programas de diseño con los cuales se trabajaron.

PROPUESTA METODOLÓGICA

Esta capacitación se desarrollará en una modalidad de taller, entendiendo a éste como como un ámbito de enseñanza y de aprendizaje centrado en el educando.

Se debe considerar el nivel educativo para el que se propone y por supuesto la edad de los estudiantes. Acercándonos a una pedagogía de autogestión, de reflexión y creatividad, donde los alumnos y docentes puedan participar activamente en la creación del conocimiento, en la socialización, el diálogo y fomentar la interdisciplinariedad. La investigación y la construcción y reconstrucción de nuevos saberes, y la aplicación de los mismos a la vida cotidiana, contribuyendo a la adaptación al medio y los tiempos que nos tocan vivir.

EVALUACIÓN

Se utilizará el método de evaluación por proyecto.

- Se evaluarán los procesos cognitivos, adquisición de habilidades sociales y de trabajo en equipo.
- En el cierre de cada módulo se realizará una evaluación escrita de los conocimientos impartidos.
- Se les pedirá en cada cierre de módulo la entrega de una carpeta del proyecto correspondiente al módulo dictado y su correspondiente producto.
- Se realizará una mesa examinadora con modalidad de concurso para la defensa oral de los proyectos y cierre de la capacitación al finalizar el módulo.

Se presentarán 4 instancias de intervenciones, unas puntuales y otras procesuales:

1. Visita/s del inspector correspondiente.
2. Una instancia al estilo de una mesa de examen con docentes invitados (dos docentes entendidos en las materias), pero con la consigna o modalidad de concurso en el cual ellos deberán defender sus proyectos y exponerlos frente a la mesa examinadora.
3. Evaluación de procesos en el proyecto.
4. Evaluaciones escritas al final de cada módulo y presentación de carpetas de proyectos y productos realizados.

Creemos imprescindibles todas las instancias y sobre todo las que participan actores externos al proyecto para que el mismo se retroalimente con cada una de ellas.

La aprobación de la Capacitación estará regida por el Reglamento de Evaluación de Capacitación, Exp. 6275/08, Res. 2237/08.

MATERIALES Y EQUIPAMIENTO

Equipamiento

- 20 PC con Sistema que soporten Corel, Photoshop, GIMP, Inkscape, TinkerCAD, Aumentaty Author y Aumentaty Viewer (Realidad Aumentada), Robo PRO y navegadores compatibles con flash player, unity y OpenGL para TinkerCAD.
- Conexión a Internet
- Impresora a Color

Materiales

- 2 Resmas de hojas A4.
- 2 cajas lápices blandos para dibujo.
- 1 caja de lapiceras.
- Papelógrafos o sulfitos 50 unidades.
- 10 cajas colores para dibujo.
- 10 unidades de cinta adhesiva.
- 2 cajas de clips.
- 1 caja de gomas de borrar.
- 1 lt silicona fría.
- 4 tijeras.
- 4 trinchetas.
- 10 juegos de geometría.
- 10 compás.
- 5 marcadores de pizarra azules
- 5 marcadores de pizarra negros
- 5 marcadores de pizarra rojos

- 10 carpetas A4 para presentación proyectos.
- 100 folios de nylon.
- 4 carpetas ½ Watman para guardado de los productos impresos.

BIBLIOGRAFÍA

Google Académico

Teoría del color - <http://files.andrea30.webnode.com/200000040-0e7610f6f8/Teor%C3%ADa%20del%20color.docx> y <http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/31280/secme-20912.pdf?sequence=1>

Utilidades y visión del Diseño Gráfico en nuestro tiempo – Metodología de la investigación -

https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/45455784/metodologia_investigacion.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1518564650&Signature=Qmm0uD%2F%2BD8JfO3ItCf%2BnadOGop4%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DMetodologia_de_la_Investigacion_Licencia.pdf

El Rincón del Vago <https://html.rincondelvago.com/teoria-del-color.html> ; https://html.rincondelvago.com/teoria-del-color_1.html

Aula CLIC

Corel X2 - <http://www.aulaclic.es/coreldraw/index.htm>

INKSCAPE tutoriales - <https://inkscapetutorials.wordpress.com>

Aula Fácil

Photoshop - <http://www.aulafacil.com/cursos/t849/informatica/disenio-grafico-cad/photoshop-cs>

GIMP - <http://www.aulafacil.com/cursos/t889/informatica/disenio-grafico-cad/gimp-2-6-10>