



PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO
DEPARTAMENTO DE DESARROLLO Y DISEÑO CURRICULAR

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		053	BACHILLERATO FIGARI		
		054	FORM. PROFES. EN ARTES Y ARTESANIAS		
PLAN		2008			
ORIENTACIÓN		- 168 - 300 - 368 - 516 - 864 - 92C	- Cerámica - Dibujo y pintura - Escultura - Joyería - Taller en Madera - Técnica de terminación y ornamentación		
MODALIDAD		-----	-----		
AÑO		2	2do Año		
TRAYECTO		-----	-----		
SEMESTRE/ MÓDULO		-----	-----		
ÁREA DE ASIGNATURA		735D	Diseño asistido		
ASIGNATURA		1117	Diseño asistido		
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales: 96	Horas semanales: 3	Cantidad de semanas: 32	
Fecha de Presentación: 5/3/2020	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº	Res. Nº	Acta Nº	Fecha __/__/____

PROGRAMA SEGUNDO AÑO

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

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

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