

MENDOZA, 4 de abril de 2025

VISTO:

El expediente electrónico N° 322/25 caratulado: "ÁREA DE VIRTUALIDAD S/ SOLICITUD DE OPTATIVA EDICIÓN DE IMÁGENES VECTORIALES 2025".

CONSIDERANDO:

Que el Área de Virtualidad presenta para ampliar la oferta educativa y académica en calidad de materia optativa el espacio denominado "**Creación y Edición de Imágenes Vectoriales**"; que tiene por finalidad proporcionar a los estudiantes de las diferentes carreras de la FAD las competencias técnicas y creativas necesarias para diseñar y manipular gráficos vectoriales.

La opinión favorable de la Secretaria Académica, por cuanto sugiere que dicho espacio sea acreditado como materia optativa o como Suplemento al Título, para aquellos estudiantes que en cuyas Carreras se admita su reconocimiento; la que deberá tramitarse al momento de su egreso.

Por ello, atento a lo aconsejado por la Comisión de Enseñanza y a lo acordado por este Cuerpo en sesión plenaria del día 25 de marzo de 2025,

EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
RESUELVE:

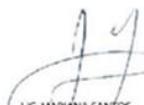
ARTÍCULO 1°.- Autorizar la implementación del Espacio Curricular Optativo "**Creación y Edición de Imágenes Vectoriales**" que dictarán las profesoras Marcela Rebeca ZAKALIK y María Beatriz PERLBACH, como extensión de sus funciones docentes, con una carga horaria de *CUARENTA Y DOS (42) horas*, según los detalles contenidos en el **Anexo Único** de la presente.

ARTÍCULO 2°.- Acreditar como **Suplemento al Título** para aquellos estudiantes que en cuyas Carreras se admita su reconocimiento; la que deberá tramitarse al momento del egreso.

ARTÍCULO 3°.- La presente norma se emite en formato digital.

ARTÍCULO 4°.- Comuníquese e insértese en el libro de resoluciones del Consejo Directivo.

RESOLUCIÓN N° 23



L.C. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO



D.J. Mariela Alejandra GORDILLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo



DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

ANEXO ÚNICO

1. DATOS GENERALES

CARRERA/S	Grupo de carreras de Diseño Carrera de Diseño Escenográfico Grupo de carreras de Artes Visuales Grupo de carreras de Cerámica		
PLAN DE ESTUDIOS ORD. N°	<p>Como Materia Optativa Diseño Gráfico Ord. N° 12/08 - CS Diseño Industrial Ord. N° 09/08- CS</p> <p>Como " Suplemento al Título"ord. 9/2020 CD: Diseño Escenográfico Ord. N° 12/98 - CS Licenciatura en Cerámica Artística Ord. N° 07/08 - CD Licenciatura en Cerámica Industrial Ord. N° 08/08 - CD Licenciatura en Artes Plásticas Ord. N°10/81 - CS Licenciatura en Historia de las Artes Plásticas Ord. 05/93 - CS y Ord. 07/19 - CS Profesorado de Grado Universitario en Artes Visuales Ord. 14/05 - CD Profesorado de Grado Universitario en Historia del Arte Ord. 9/2006 CD</p>		
ESPACIO CURRICULAR	CREACIÓN Y EDICIÓN DE IMÁGENES VECTORIALES		
RÉGIMEN	cuatrimestral	CURSO	
CARGA HORARIA TOTAL	42	CARGA HORARIA SEMANAL	3 h.
FORMATO CURRICULAR	Teórico - Práctica		
AÑO ACADÉMICO	2025	CARÁCTER	Optativo
CORRELATIVIDADES PARA EL CURSADO	No		
CORRELATIVIDADES PARA LA EVALUACIÓN	No		
EQUIPO DE CÁTEDRA	Titular/Tutor Pedagógico : D.I. Prof. Marcela Zakalik, JTP//Tutor Disciplinar: Prof y Lic. M. Beatriz Perlbach		
HORARIOS DE CLASE	Martes de 17 a 20 hs		
HORARIOS DE CONSULTA	Miércoles de 17 a 20 hs		
MOVILIDAD ESTUDIANTIL	No		

Resol. N° 23



LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO



D.J. Mariana Alejandra GORDILLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo



DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

2. FUNDAMENTACIÓN

La sociedad actual se encuentra profundamente atravesada por tecnologías de la información y la comunicación que transforman de manera global las actividades humanas y sus contextos.

Por su novedad, complejidad y alcances, implican extraordinarias posibilidades a la vez que enormes desafíos. Se prevé que los estudiantes deberán interactuar con ellas de manera creciente a futuro. Esto interroga profundamente a la educación y al aprendizaje que brinda.

Con la digitalización de la información, lenguajes no verbales, nuevos entornos y dispositivos tecnológicos se mezclan en acelerada convergencia en un complejo ecosistema mediático.

Scolari sostiene que las posibilidades tecnológicas actuales propician "... interactuar con textualidades complejas, donde se cruzan y combinan diferentes lenguajes y sistemas semióticos." (Scolari 2009). Menciona también en el ámbito laboral mediático, evidencia del surgimiento de nuevos perfiles profesionales polivalentes.

La educación clásica, basada sobre todo en la lectoescritura, promueve habilidades ligadas a la palabra, en tanto que los nuevos entornos digitales demandan -sobre todo en el ámbito de las Artes y el Diseño- competencias particulares en lenguajes específicos. Como afirma Lion, los escenarios virtuales, posibilitan expresar los aprendizajes a través de formas de representación digital (Lion 2022).

Autores como Maggio (2012) y Lion (2022) se expresan a favor de la inclusión educativa -y con profundo sentido- de la tecnología en los ámbitos de enseñanza, con el objetivo de investigar, apropiarse, y brindar formaciones actualizadas, contextuales, valiosas, que aprovechen el máximo potencial que las tecnologías puedan brindar.

La educación con tecnología requiere el constante desarrollo de múltiples y variados aprendizajes complejos vinculados a saberes conceptuales, instrumentales y actitudinales.

La labor creativa con herramientas multimediales estimula la percepción, impulsa la creatividad, ejercita la comprensión, comunicación y expresión multimedia. Lion vincula el multialfabetismo con la "...plurisensorialidad en las formas de representación del conocimiento (kinestésica, visual, táctil, etc.). Generar experiencias a través de múltiples lenguajes y herramientas implica pensar el conocimiento en toda su potencia.." (Lion 2022).

Es por ello que espacios curriculares como el presente aportan fundamentos base para la comprensión y acceso a elementos y herramientas de construcción y manipulación de objetos digitales propios de los lenguajes proyectuales.

El conocimiento de los fundamentos de la gráfica digital -tan necesaria para el entendimiento y uso a un sinnúmero de aplicaciones on/offline básicas y avanzadas más específicas- habilita a los estudiantes para la creación y edición profesional y fundamentada, en el espacio de representación analógico y virtual, promoviendo el estudio de su lógica y flujo de trabajo, y ofreciendo base para su actualización.

Asimismo, esta adquisición de conocimientos y habilidades, fortalecen y enriquecen el PLE (Personal Learning Environment), mapa de saberes y competencias que conforman el perfil particular de cada individuo.

Capacidades que se desarrollan y amplían en una formación continua a lo largo de toda la vida, en la actualidad especialmente potenciadas por la sociedad de la información.

Las imágenes digitales están conformadas por dos grandes grupos: pixelares y vectoriales. Ambos difieren en su constitución y propósito.

Los archivos vectoriales se definen a través de vectores, elementos matemáticos que permiten su generación y manipulación interactiva sin pérdida de calidad.

El aprendizaje de técnicas de construcción y edición de imágenes vectoriales resulta entonces fundamental en el ámbito de las artes y el diseño.

El espacio curricular propuesto tiene como objetivo principal dotar a los estudiantes de conocimientos y habilidades prácticas necesarias para explorar el potencial creativo de las imágenes vectoriales, a través de una combinación de conceptos teóricos y elementos prácticos. Es por ello que se formula como estrategia pedagógica en formato taller, promoviendo de esta manera la personalización educativa y el aprendizaje activo, colaborativo y autónomo. (Gros 2015).

3. COMPETENCIAS GENERALES Y ESPECÍFICAS

COMPETENCIA GENERAL

- Adquirir conocimientos y desarrollar habilidades en el uso de recursos digitales básicos para la creación y edición de imágenes vectoriales.

Resol. Nº 23


LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO
D.J. Mariana Gordillo
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo
DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- Conocer y emplear herramientas y funcionalidades de software para diseño y edición de imágenes vectoriales.
- Reconocer su lógica y forma de organización.
- Realizar de manera adecuada ejercitación específica para crear, editar y postproducir imágenes digitales vectoriales.
- Realizar una actividad creativa personal de integrador y transferencia.
- Analizar críticamente los procesos transitados y los resultados logrados.

4. SABERES (Ejes/Módulos/Unidades)

EJE 1: Introducción. Interface. Herramientas básicas de creación.	Introducción a la gráfica por computadora. Aplicación para gráfica vectorial. Recorrido por el área de trabajo. Herramientas de selección. Dibujo con la herramienta pluma. Creación de formas básicas.
EJE 2: Herramientas básicas de edición.	Pintura. Color. Fusión de formas y colores. Trabajo con capas. Uso de texto.
EJE 3: Herramientas avanzadas	Calco de imagen. Transparencia y Modos de fusión. Malla de Degradado.
EJE 4: Nuevos recursos	Algunos aportes de la IA

5. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Clases teórico - prácticas desarrolladas a través de actividades realizadas en computadoras. Explicaciones generales con apoyo de proyector digital, TV y pizarrón. Seguimiento personalizado de la labor de los alumnos.

6. PROPUESTA FORMATIVA VIRTUAL

Aula Moodle para apoyo del dictado de la materia 15% virtualidad

7. EXTENSIÓN

Participación en la **Semana de las Artes y el Diseño** y otros proyectos de vinculación, articulación y prácticas relacionadas con la propuesta de cátedra por medio de exposición de las actividades de transferencia.

Resol. Nº 23


 LIC. MARIANA SANTOS
 DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO


 D.J. NATALIA INÉS GORDILLO
 SECRETARÍA ACADÉMICA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO


 DRA. LAURA YVIANA DRACONI
 DECANA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

8. EVALUACIÓN

Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> -Cumplir con el ochenta (80) % de asistencia. -Evaluación de proceso: aprobación de trabajos prácticos. -Evaluación final: realización de actividad creativa personal de integración y transferencia
Acreditación	<p>Por promoción. El alumno deberá contar con:</p> <ul style="list-style-type: none"> -100% de los Trabajos Prácticos y evaluación final aprobados con una calificación de 80 %. -80 % de asistencia presencial. <p>En caso de no lograr la promoción se rendirá un examen final</p>
Criterios de acreditación	<p>Para que un alumno pueda rendir la materia debe cumplir con los siguientes requisitos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Alumno regular: Al menos el 80% de los trabajos prácticos aprobados. La evaluación final debe ser aprobada con un mínimo del 60%. Debe tener 65 % de asistencia a clase. -Alumno No Regular: Deberá tener un porcentaje mínimo de asistencia del 40%. Deberá presentar un trabajo extra en el momento del examen para equipararse a los criterios del alumno regular. -Alumno Libre: Debe haber cursado y quedado regular o no regular y se le haya vencido por el tiempo transcurrido. Deberá presentar un trabajo extra en el momento del examen para equipararse a los criterios del alumno regular.

9. BIBLIOGRAFÍA (Según Normas APA)

Adobe. Guía del usuario de Illustrator. En: <https://helpx.adobe.com/es/illustrator/user-guide.html> (consultado el 26/03/2024)

Burbules, N. (2012). El aprendizaje ubicuo y el futuro de la enseñanza. Encounters on education, 1 3, pág. 3-14. En: <https://ojs.library.queensu.ca/index.php/encounters/%20article/view/4472/4513>

Gros, B (2015) La caída de los muros del conocimiento en la sociedad digital y las pedagogías emergentes. En Education in The Knowledge Society (EKS) : 16, 1 , 201 5, Salamanca : Ediciones Universidad de Salamanca. En: <http://digital.casalini.it/3092437>

Lion, Carina (2022). Clase Nro 4. Horizontes. Claves y llaves para comprender los aprendizajes contemporáneos. Actualización Académica en Educación y tecnologías digitales para el nivel primario. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.

Maggio, M. (2012) Enriquecer la enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad. Buenos Aires: Paidós.

Scolari, C. (2009) "Alrededor de la(s) convergencia(s) Conversaciones teóricas, divergencias conceptuales y transformaciones en el ecosistema de medios" en Signo y pensamiento, Vol. XXVIII No. 54, Bogotá. En: <https://www.redalyc.org/pdf/860/86011409003.pdf>

RESOLUCIÓN N° 23


 LIC. MARIANA SANTOS
 DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO


 D.J. María José Gordillo
 Secretaria Académica
 Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo


 DRA. LAURA VIVIANA DRACONI
 DECANA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO