

MENDOZA, **26 de agosto de 2024**

VISTO:

El expediente electrónico N° 15204/24 caratulado: "*Cinco seminarios Laboratorio Digital Educativo - 1° Cuatrimestre*".

CONSIDERANDO:

Que esta propuesta se toma como base la excelente experiencia realizada en años anteriores, ya que los mismos responden a una temática de interés para toda la comunidad estudiantil.

Que el Laboratorio Digital Educativo presenta para el primer cuatrimestre del 2024, los siguientes cursos: **1-** *GinTenso: Curso Intensivo de Modelado 3D de botellas y packaging de gin, con el programa Blender.* **2-** *Creación y presentación de productos industriales –SolidWorks.* **3-** *Creación y presentación de envases - RHINO 3D.* **4 -** *Creación y edición de imágenes pixelares.* **5 -** *Creación y edición de imágenes vectoriales.*

La opinión favorable de la Secretaría Académica.

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 junio de 2024,

Por ello,

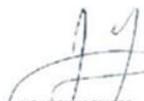
EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
RESUELVE:

ARTÍCULO 1º.- Autorizar el dictado de los Cursos presentados por el **Laboratorio Digital Educativo para el Ciclo 2024**, organizado por la *Coordinación del Área de Tecnologías para el Aprendizaje y la Comunicación (TAC)*, para llevar a cabo durante el primer cuatrimestre del Ciclo Lectivo 2024, según las propuestas detalladas en el *Anexo Único* de la presente.

ARTICULO 2º.- La presente norma se emite en formato digital.

ARTÍCULO 3º.- Comuníquese e insértese en el libro de resoluciones del Consejo Directivo.

RESOLUCIÓN N° 150


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 DRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

ANEXO UNICO

GinTenso: Curso Intensivo de Modelado 3D de botellas y packaging de gin, con el programa Blender

Introducción y fundamentación:

Curso destinado a estudiantes de las carreras de Diseño Gráfico e Industrial.

Se concretará el diseño del producto: botella de Gin, en tres dimensiones con el software Blender 3D. Deberán colocar etiquetas diseñadas previamente en los productos modelados.

El objetivo es poder presentarlos a sus clientes renderizados de manera realista, en un entorno apropiado. Los estudiantes de Diseño Industrial podrán modelar sus proyectos, renderizarlos, y opcionalmente, imprimirlos en 3D.

Formato curricular

Formato		Modalidad	
Curso		Presencial	X
Seminario	X	Virtual	
Taller		Bimodal	

Objetivos e indicadores de logro

- Analizar las herramientas básicas del software de diseño 3D durante la fase inicial del curso.
- Modelar una botella a partir de una malla primitiva
- Generar materiales a partir de imágenes, pudiendo incluir trabajos previos de branding.
- Manejar principios básicos de iluminación para recrear un estudio fotográfico.
- Recrear un entorno 3D que integre los objetos modelados dentro del espacio, y efectuar un render de la escena con los parámetros adecuados de iluminación y cámara.

Equipo docente

Mgter. Viviana Carrieri

Título de grado: Profesora de Artes Plásticas. Institución: Facultad de Artes y Diseño. Universidad Nacional de Cuyo. Año de egreso: 1992.

Especialista en Virtualización del Patrimonio. Institución: Universidad de Alicante, España. Año de egreso: 2016.

Especialista en Tecnología Educativa. Institución: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México. Año de egreso: 2017.

Maestría en Tecnología Educativa. Institución: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México. Año de egreso: 2018.

Diplomado Interuniversitario en Diseño Instruccional para Educación a Distancia. Institución:

Fundación Interamericana de Educación y Tecnología (México), Universidad Abierta

Resol. N° 150


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


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


 DRA. LAURA VIVIANA DRACONI
 DECANA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Anexo Único- Hoja 2-

para Adultos (República Dominicana), Universidad Abierta y a Distancia de Panamá (Panamá).

Año de egreso: 2007.

Posgrado en Patrimonio Arquitectónico: teoría, métodos y técnicas para su evaluación, valoración y activación como recurso. Institución: Incihusa, Conicet. Año de egreso: 2011.

Contenidos

MÓDULO 1. Moverse en el espacio 3D Zoom y paneo como medios para moverse en tridimensionalmente. Agregar elementos a la escena, moverlos, rotarlos y escalarlos. Unidades. Vistas.	1 clase
MÓDULO 2. Modelado de un producto Colocación de una imagen de referencia. Modelado del producto a partir de una malla primitiva. Manejo de modificadores: Subdivisión Surface, Mirror, Bevel, Wireframe, Solidify, Array, Boolean y Screw. Modelado de un entorno para presentación del producto.	1 clase
MÓDULO 3. Materializar lo virtual Despliegado de las coordenadas Uvs, marcando las costuras. Creación de materiales a partir de imágenes. Asignación de dos o más materiales a un objeto.	1 clase
MÓDULO 4. Luz, cámara, render Principios básicos de iluminación para recrear un estudio fotográfico. Variaciones de las fuentes de luz como método para lograr un entorno creativo. Tipos de lámparas. Vista de cámara. Límites de la cámara. Elección de la distancia focal. Parámetros de la cámara. Manejo de diferentes cámaras en la escena para renderizar desde otros puntos de vista. Generación de la imagen render.	1 clase

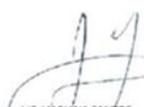
Conocimientos y competencias previos requeridos

Ser estudiantes de Diseño Gráfico o Industrial o en el caso de no serlo deberán acreditar conocimientos de dichas disciplinas.

Requerimientos tecnológicos y materiales necesarios

- Equipamiento y espacios del Laboratorio Digital Educativo. Una computadora del Laboratorio Digital cada uno o dos alumnos, algunos estudiantes pueden concurrir con su propia computadora.
- Software especializado: blender en su versión de generación 3 o superior.
- Proyector digital, pantalla, pizarrón, marcadores.

Resol. N° 150


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


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


 DRA. LAURA VIVIANA DRACONI
 DECANA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Fecha aproximada de la actividad

- Desde el 18/04/2024 al 09/05/2024.

Carga horaria

- Presencial: 12 horas.

Resultados esperados

- Que los estudiantes conozcan y aprendan a utilizar las herramientas básicas del software Blender de diseño 3.
- Que puedan modelar una botella de Gin y aplicarle una etiqueta.
- Que realicen un render con los parámetros adecuados de iluminación y cámara.

Metodología de evaluación y acreditación

- Los estudiantes trabajarán en las entregas parciales y en el proyecto final que les corresponda de manera individual, y entregarán los archivos generados utilizando a través de la herramienta de Tareas. Tendrán la oportunidad de interactuar y compartir avances e información con otros compañeros a través del Foro.
- Ochenta (80) % de asistencia. Entrega de todos los trabajos prácticos propuestos durante el curso. Realización de los trabajos prácticos propuestos.

Aranceles destinatarios

Estudiantes de grado FAD	\$ 0
Estudiantes de posgrado FAD	\$ 12000
Graduados FAD	\$ 12000
Docentes FAD	\$ 12000
Personal apoyo	\$12000
Externos FAD	\$ 16000

CREACIÓN Y PRESENTACIÓN DE PRODUCTOS INDUSTRIALES - SOLIDWORKS

Introducción y fundamentación:

Este curso está destinado a introducir y capacitar, o actualizar en la creación, maquetación y presentación de productos industriales a través de herramientas vectoriales.

Dicho curso puede ser realizado por alumnos de Diseño Industrial, Cerámica y Cerámica Industrial y Artes y Teatro. Es para aquellos que quieran ampliar sus conocimientos y manejos de objetos y elementos en 3 dimensiones.

Lo pueden realizar alumnos de grado que tengan conocimientos de manejo de dibujo en 2 dimensiones para luego pasar a las 3 dimensiones y su fotorrealismo. También lo pueden hacer egresados, docentes y externos de la facultad con la necesidad de manejar dicho programa.

Resol. N° 150



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



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



DRA. LAUSLA VIVIANA DRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Anexo Único- Hoja 4-

La justificación de la propuesta es que los asistentes a dicho curso pueden llegar a mostrar una maqueta terminada de los distintos proyectos que estén desarrollando, pero además con la ventaja de dicho proyecto puede ser llevado a otras tecnologías como la impresión 3D hoy tan vigente y poder llegar a mostrar no solo maquetas en 3D sino también a poder mostrar un prototipo si fuera necesario.

A través de la presentación de productos industriales realizado por los profesionales dedicados a los rubros mencionados pueden abarcar todo el espectro Tecno-socio-cultural que se requiera.

Formato curricular

Formato		Modalidad	
Curso		Presencial	X
Seminario	X	Virtual	
Taller		Bimodal	

Objetivos e indicadores de logro

1. Primer objetivo

Para medir el presente objetivo se establecen los siguientes indicadores:

- Introducir al alumno en las características propias del trabajo de productos industriales a través de herramientas vectoriales para trabajar en 3 dimensiones; y poder mostrar un objeto o productos antes de ser enviado a la producción del mismo.
- Conocer las herramientas necesarias de un programa para tratamiento de productos industriales, desde su modelado en la pantalla hasta la presentación en 3D a través de láminas o realizar una impresión 3D para su mayor comprensión.
- Introducir al alumno en las características propias del trabajo de productos industriales a través de herramientas vectoriales para trabajar en 3 dimensiones. Conocer las nociones básicas de un programa para tratamiento de productos industriales desde su modelado hasta su presentación en 3 dimensiones. Aplicar los contenidos en trabajos prácticos propuestos. Transferir los aprendizajes a creaciones personales.

2. Segundo objetivo

Para medir el presente objetivo se establecen los siguientes indicadores:

- Introducir al alumno en las características propias del trabajo de productos industriales a través de herramientas vectoriales para trabajar en 3 dimensiones.
- Que quien realice el curso tenga la capacidad mínima para poder desarrollar este tipo de actividad con estas nuevas tecnologías, hoy pedido en la mayoría de las empresas que se dedican al desarrollo de productos industriales.
- Conocer las nociones básicas de un programa para tratamiento de productos industriales desde su modelado hasta su presentación en 3 dimensiones en forma virtual. en maqueta o prototipo incluida la gráfica del mismo si fuera necesario.

Resol. N° 150


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


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


 DRA. LAURA VIVIANA DRACONI
 DECANO
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Equipo docente

D.I. Ortiz, Ciro Omar: Especializado en productos. Manejo de distintos programas CAD (Dibujo Asistido por Computadoras). Especializado en el programa AutoCAD desde la presentación de información técnica (confección de planos) Desarrollo de objetos en 3D para completar la información técnica, y de ser posible llega a un prototipo si el proyecto lo requiere.

Contenidos

1. Actividades que se pueden realizar con dicho programa: Iniciar el trabajo en el plano más adecuado (Planta, Frontal y Perfil). Mostrar el Área de trabajo del mismo.
2. Conocer las herramientas necesarias en 2 dimensiones (coquizado y acotación del croquis); para luego poder ejecutar aquellas herramientas que llevan a generar un 3 D virtual como Sólido o Superficie.
3. Forma de crear los productos en 3D para luego generar piezas individuales o conjuntos de piezas si así lo requiere el proyecto. en superficie y sólido y las diferentes formas de crear el producto de acuerdo a la cara que se quiera modificar.
4. Generación de planos para poder croquizar el producto industrial de acuerdo a la forma del mismo. Poder generar la información técnica necesaria del conjunto de piezas del producto industrial, generar el ensamblaje del mismo y explosión del conjunto para poder ver al producto con todos sus componentes y ver cómo sería su armado de ser necesario.
5. Aplicación de material a cada una de las piezas generadas para que cuando se realice el ensamblaje se puedan identificar cada una de ellas. Esto permite generar el fotorrealismo en una forma más directa del producto, dejando para lo último la colocación de luces y fondo si el fotorrealismo lo requiere.
6. Poder tener toda la información técnica (planos de vistas, perspectivas, explosión y por último se puede lograr un pequeño video del ensamblaje y explosión del mismo producto.

Conocimientos y competencias previos requeridos

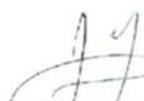
Por tratarse de un curso de un nivel básico no se requiere conocimientos previos en uso de programas CAD (Dibujo Asistido por Computadoras); pero si de Dibujo Técnico y Geometría Descriptiva.

Requerimientos tecnológicos y materiales necesarios

- Equipamiento existente y el espacios del aula 12 Laboratorio Digital Educativo
- Software especializado es el SolidWorks versión 2020 en adelante
- Hardware especializado
- Internet, por si fuera necesario mostrar algún video de actividades del programa generado por terceros.

Otro tipo de recursos: Las computadoras del Laboratorio Digital, si hay alumnos que pueden traer su notebook personal permitiría el acceso a un número mayor de participantes, proyector digital, pantalla, tableta digitalizadora, pizarrón, marcadores y borrador.

Resol. N° 150


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


D.I. Natalia Alejandra GONDOLLE
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo


DRA. LAURA VIVIANA DRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Fecha aproximada de la actividad

- Desde el 15/04/2024 al 17/06/2024

Carga horaria

- Presencial: 30 horas

Resultados esperados

Que el alumno pueda conocer las características propias del trabajo de productos industriales a través de herramientas vectoriales para trabajar en 3 dimensiones. Conocer las nociones básicas de un programa para tratamiento de productos industriales desde su croquizado en 2 dimensiones hasta llegar al modelo en 3 dimensiones y fotorrealismo (aplicación de materiales, la aplicación del material se realiza al comienzo del proceso de modelado y al final la aplicación de luces y fondos si fuera necesario).

Aplicar los contenidos en trabajos prácticos propuestos por otras materias. Transferir los aprendizajes a creaciones personales.

Metodología de evaluación y acreditación

Para aprobar el taller, las/los participantes deben:

- Asistencia en 80 % al dictado del curso.
- Entregar los trabajos prácticos propuesto por el docente a cargo, en fecha y hora indicada.
- Al finalizar el curso deberá tener el 100% de los Trabajos Prácticos aprobados.

Aranceles destinatarios

Estudiantes de grado FAD	\$ 0
Estudiantes de posgrado FAD	\$ 12000
Graduados FAD	\$ 12000
Docentes FAD	\$ 12000
Personal apoyo	\$ 12000
Externos FAD	\$ 16000

CREACIÓN Y PRESENTACIÓN DE ENVASES – RHINO 3D

Introducción y fundamentación:

Este curso está destinado a introducir y capacitar, o actualizar en la creación, maquetación y presentación de envases a través de herramientas vectoriales.

Dicho curso puede ser realizado por alumnos de Diseño Industrial, Cerámica y Cerámica Industrial y Artes y Teatro. Es para aquellos que quieran ampliar sus conocimientos y manejos de objetos y elementos en 3 dimensiones.

Lo pueden realizar alumnos de grado que tengan conocimientos de manejo de dibujo en 2 dimensiones para luego pasar a las 3 dimensiones y su fotorrealismo. También lo pueden hacer egresados, docentes y externos de la facultad con la necesidad de manejar dicho programa.

Resol. N° 150



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



D.J. NATALIA ALEJANDRA GORDILLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo



DRA. LAURA VIVIANA DRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Anexo Único- Hoja 7-

La justificación de la propuesta es que los asistentes a dicho curso pueden llegar a mostrar una maqueta terminada de los distintos proyectos que estén desarrollando, pero además con la ventaja de dicho proyecto puede ser llevado a otras tecnologías como la impresión 3D hoy tan vigente y poder llegar a mostrar no solo maquetas en 3D sino también a poder mostrar un prototipo si fuera necesario.

A través de la presentación de envases realizado por los profesionales dedicados a los rubros mencionados pueden abarcar todo el espectro Tecno-socio-cultural que se requiera.

Formato curricular

Formato		Modalidad	
Curso		Presencial	X
Seminario	X	Virtual	
Taller		Bimodal	

Objetivos e indicadores de logro

1. Primer objetivo

Para medir el presente objetivo se establecen los siguientes indicadores:

- Introducir al alumno en las características propias del trabajo de envases a través de herramientas vectoriales para trabajar en 3 dimensiones; y poder mostrar un objeto o productos antes de ser enviado a la producción del mismo.
- Conocer las herramientas necesarias de un programa para tratamiento de envases desde su modelado en la pantalla hasta la presentación en 3D a través de láminas o realizar una impresión 3D para su mayor comprensión.
- Tercer indicador clave de desempeño.

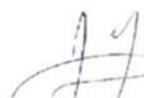
Introducir al alumno en las características propias del trabajo de envases a través de herramientas vectoriales para trabajar en 3 dimensiones. Conocer las nociones básicas de un programa para tratamiento de envases desde su modelado hasta su presentación en 3 dimensiones. Aplicar los contenidos en trabajos prácticos propuestos. Transferir los aprendizajes a creaciones personales.

2. Segundo objetivo

Para medir el presente objetivo se establecen los siguientes indicadores:

- Introducir al alumno en las características propias del trabajo de envases a través de herramientas vectoriales para trabajar en 3 dimensiones.
- Que quien realice el curso tenga la capacidad mínima para poder desarrollar este tipo de actividad con estas nuevas tecnologías, hoy pedido en la mayoría de las empresas que se dedican al desarrollo de envases.
- Conocer las nociones básicas de un programa para tratamiento de envases desde su modelado hasta su presentación en 3 dimensiones en forma virtual. en maqueta o prototipo incluida la gráfica del mismo si fuera necesario

Resol. N° 150


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


 D.J. Mariana González GONZALEZ
 Secretaria Académica
 Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo


 DRA. LAURA VIVIANA DRACONI
 DECANA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Equipo docente

D.I. Ortiz, Ciro Omar: Especializado en productos. Manejo de distintos programas CAD (Dibujo Asistido por Computadoras). Especializado en el programa Autocad desde la presentación de información técnica (confección de planos) Desarrollo de objetos en 3D para completar la información técnica, y de ser posible llega a un prototipo si el proyecto lo requiere.

Contenidos

1. Actividades que se pueden realizar con dicho programa: Trabajo en las cuatro vistas de la pantalla; Superior, Frontal, Lateral Derecha y Perspectiva. Mostrar el Área de trabajo del mismo.
2. Conocer las herramientas necesarias en 2 dimensiones, para luego poder ejecutar aquellas herramientas que llevan a generar un 3 D virtual. Trabajo con curvas (líneas en sus diferentes formatos) para la generación de superficies o sólidos de acuerdo a las necesidades del objeto final.
3. Forma de crear los 3D primitivos (cubo, cilindro, cono, etc.) en superficie y sólido y las diferentes formas de modificar dichos objetos de acuerdo a las necesidades finales.
4. Generación de envases de acuerdo al producto a contener con sus respectivas secciones o formas del envase final. Generación de un envase a partir de una imagen pixelar que se quiera obtener. Aplicación de texto como curva, superficie o sólido que puede acompañar al envase.
5. Aplicación de capas a cada una de las partes del envase para luego hacer el fotorealismo. Obtención de los planos de acuerdo a las normas establecidas, según se pida para la presentación final.
6. Renderizado: realizar un Renderizado a través del mismo programa o a través del programa V-Ray el cual nos da como resultado una mejor imagen pixelar.

Conocimientos y competencias previos requeridos

Por tratarse de un curso de un nivel avanzado se requiere conocimientos previos en uso de programas CAD (Dibujo Asistido por Computadoras); Dibujo Técnico y Geometría Descriptiva.

Requerimientos tecnológicos y materiales necesarios

- Equipamiento existente y el espacios del aula 12 Laboratorio Digital Educativo.
- Software especializado es el Rhinoceros versión 7.
- Hardware especializado.
- Internet, por si fuera necesario mostrar algún video de actividades del programa generado por terceros.
- Otro tipo de recursos: Las computadoras del Laboratorio Digital, si hay alumnos que pueden traer su notebook personal permitiría el acceso a un número mayor de participantes, proyector digital, pantalla, tableta digitalizadora, pizarrón, marcadores y borrador.

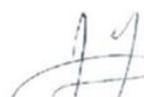
Fecha aproximada de la actividad

- Desde el 15/04/2024 al 17/06/2024.

Carga horaria

- Presencial: 30 horas.

Resol. N° 150


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


D.I. María Alejandra GORDILLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo


DRA. LAURA YVIANA DRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Resultados esperados

Que el alumno pueda conocer las características propias del trabajo de envases a través de herramientas vectoriales para trabajar en 3 dimensiones. Conocer las nociones básicas de un programa para tratamiento de envases desde su modelado hasta su presentación en 3 dimensiones y fotorrealismo (aplicación de materiales, luces y fondos). Aplicar los contenidos en trabajos prácticos propuestos por otras materias. Transferir los aprendizajes a creaciones personales.

Metodología de evaluación y acreditación

Para aprobar el taller, las/los participantes deben:

- Asistencia en 80 % al dictado del curso.
- Entregar los trabajos prácticos propuesto por el docente a cargo, en fecha y hora indicada.
- Al finalizar el curso deberá tener el 100% de los Trabajos Prácticos aprobados.

Aranceles destinatarios

Estudiantes de grado FAD	\$ 0
Estudiantes de posgrado FAD	\$ 12000
Graduados FAD	\$ 12000
Docentes FAD	\$ 12000
Personal apoyo	\$12000
Externos FAD	\$ 16000

CREACIÓN Y EDICIÓN DE IMÁGENES PIXELARES

Introducción y fundamentación:

Curso destinado a introducir, capacitar y actualizar en creación y edición de imágenes digitales pixelares.

“El formato de archivo rasterizado, junto con el vectorial, es uno de los dos principales tipos de archivos empleados para imágenes digitales. Uno de los beneficios de este tipo de archivo es la capacidad de capturar gráficos detallados y fotografías de alta calidad tomadas con cámaras digitales.”

“Los archivos rasterizados, también conocidos como “mapas de bits”, son la mejor opción a la hora de almacenar y mostrar fotografías de alta calidad. La mayoría de las fotos se presentan en formato de archivo rasterizado, ya sean impresas o digitales.”

Esta formación forma parte de la oferta de capacitaciones que brinda el Laboratorio Digital Educativo cuyo fundamento es complementar y ofrecer apoyo en tecnología digital aplicada a contenidos vinculados con las carreras que se estudian en la facultad de Artes y Diseño.

Resol. N° 150


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


 D.J. Natalia Alejandra GORDILLO
 Secretaria Académica
 Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo


 DRA. LAURA VIVIANA DRACONI
 DECANA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Formato curricular

Formato		Modalidad	
Curso		Presencial	X
Seminario	X	Virtual	X
Taller		Bimodal	

Objetivos e indicadores de logro

1. Introducir al estudiante en el conocimiento de las características propias del trabajo en el entorno gráfico digital. Adquirir nociones y herramientas básicas de software para tratamiento de imágenes pixelares.

Indicadores de logro:

- Identificar y describir los elementos básicos de una aplicación digital para creación y edición de imágenes pixelares.
- Reconocer su lógica y forma de organización.
- Aplicar en tareas sencillas los componentes aprendidos.

2. Crear, editar y postproducir imágenes pixelares. Transferir los aprendizajes a creaciones personales

Indicadores de logro:

- Realizar de manera adecuada ejercitación específica para crear, editar y postproducir imágenes digitales pixelares.
- Emplear, transferir e integrar creativamente los contenidos aprendidos a producciones personales significativas.
- Analizar críticamente los procesos transitados y los resultados logrados.

Equipo docente

María Beatriz Perlbach

Profesora de Artes Plásticas FAD Uncuyo. Licenciada en Artes Plásticas FAD Uncuyo. Diplomada de posgrado en Educación en la Cultura Digital FED Uncuyo. Maestrando en Maestría en Enseñanza en Escenarios Digitales MEED, AUSA. Idioma inglés Instituto Intercultural.

Marcela Zakalik

Diseñadora Industrial esp Gráfica FAD Uncuyo. Profesora en Grado universitario de Diseño Fad Uncuyo. Especialista en Educación Superior y TIC Min. Educación de la Nación. Maestrando en Maestría en Gestión en Diseño para los Desarrollos Regionales FAD Uncuyo.

Resol. N° 150


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


 D.J. Mariana Perlbach GORDILLO
 Secretaria Académica
 Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo


 DRA. LAURA VIVIANA DRACONI
 DECANA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Contenidos

1. Introducción a la gráfica por computadora.
2. Aplicación para gráfica pixelar. Recorrido por el área de trabajo.
3. Herramientas de selección.
4. Capas.
5. Pintura y edición.
6. Color.
7. Máscaras y canales.
8. Retoque fotográfico.
9. Técnicas de edición avanzadas.
10. Algunos aportes de la AI.

Conocimientos y competencias previos requeridos

Por tratarse de un curso de nivel inicial no requiere conocimientos previos específicos. Manejo de sistema operativo y gestión de archivos.

Requerimientos tecnológicos y materiales necesarios

- Aula del Laboratorio Digital Educativo.
- Computadoras del Laboratorio. Proyector digital.
- Software para creación y edición de imágenes pixelares.
- Internet.

Fecha aproximada de la actividad

- Desde el 24/04/2024 al 12/06/2024

Carga horaria

- Presencial: 24 horas.
- Virtual: 6 horas.

Resultados esperados

Resultados esperados

Metodología de evaluación y acreditación

Para aprobar el taller, las/los participantes deben:

- Cumplir con el ochenta (80) % de asistencia.
- Cumplir con el ochenta (80) % de asistencia.
- Evaluación final: transferencia e integración de contenidos a través de actividades creativas personales.

Aranceles destinatarios

Estudiantes de grado FAD	\$ 0
Estudiantes de posgrado FAD	\$ 12000
Graduados FAD	\$ 12000
Docentes FAD	\$ 12000
Personal apoyo	\$12000
Externos FAD	\$ 16000

Resol. N° 150



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



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



DRA. LAURA VIVIANA DRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

CREACIÓN Y EDICIÓN DE IMÁGENES VECTORIALES

Introducción y fundamentación:

Curso destinado a introducir, capacitar y actualizar en creación y edición de imágenes digitales vectoriales

“El formato de archivo vectorial es uno de los dos tipos de imágenes principales que existen para trabajar con fotografías, gráficos, logotipos y demás imágenes digitales (el otro es el formato de archivo rasterizado).

“... los archivos vectoriales no emplean píxeles, sino que se crean con ecuaciones matemáticas, líneas y curvas, mediante puntos fijados en una cuadrícula, que permiten aumentar o reducir su tamaño sin perder resolución. En resumen, los archivos vectoriales no pierden calidad si se redimensionan.

Esta capacitación forma parte de la oferta de capacitaciones que brinda el Laboratorio Digital Educativo cuyo fundamento es complementar y dar apoyo en tecnología digital aplicada a contenidos vinculados con las carreras que se estudian en la facultad de Artes y Diseño.

Formato curricular

Formato		Modalidad	
Curso		Presencial	X
Seminario	X	Virtual	
Taller		Bimodal	

Objetivos e indicadores de logro

1. Introducir al estudiante en el conocimiento de las características propias del trabajo en el entorno gráfico digital. Adquirir nociones y herramientas básicas de software para tratamiento de imágenes vectoriales.

Indicadores de logro:

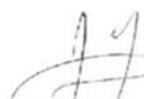
- Identificar y describir los elementos básicos de una aplicación digital para creación y edición de imágenes vectoriales.
- Reconocer su lógica y forma de organización.
- Aplicar en tareas sencillas los componentes aprendidos.

2. Crear, editar y postproducir imágenes vectoriales. Transferir los aprendizajes a creaciones personales.

Indicadores de logro:

- Realizar de manera adecuada ejercitación específica para crear, editar y postproducir imágenes digitales vectoriales.
- Emplear, transferir e integrar creativamente los contenidos aprendidos a producciones personales significativas.
- Analizar críticamente los procesos transitados y los resultados logrados.

Resol. N° 150


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


 D.J. MARIELA ALEJANDRA GORDILLO
 Secretaria Académica
 Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo


 DRA. LAURA VIVIANA DRACONI
 DECANO
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Equipo docente

María Beatriz Perlbach

Profesora de Artes Plásticas FAD Uncuyo. Licenciada en Artes Plásticas FAD Uncuyo. Diplomada de posgrado en Educación en la Cultura Digital FED Uncuyo. Maestrando en Maestría en Enseñanza en Escenarios Digitales MEED, AUSA. Idioma inglés Instituto Intercultural.

Marcela Zakalik

Diseñadora Industrial esp Gráfica FAD Uncuyo. Profesora en Grado universitario de Diseño Fad Uncuyo. Especialista en Educación Superior y TIC Min. Educación de la Nación.. Maestrando en Maestría en Gestión en Diseño para los Desarrollos Regionales FAD Uncuyo.

Contenidos

1. Introducción a la gráfica por computadora.
2. Aplicación para gráfica vectorial. Recorrido por el área de trabajo.
3. Herramientas de selección.
4. Dibujo con la herramienta pluma.
5. Creación de formas básicas
6. Pintura.
7. Fusión de formas y colores.
8. Trabajo con capas.
9. Calco de imagen.
10. Uso de texto.
11. Transparencia y Modos de fusión.
12. Malla de Degradado.
13. Algunos aportes de la AI.

Conocimientos y competencias previos requeridos

Por tratarse de un curso de nivel inicial no requiere conocimientos previos específicos. Manejo de sistema operativo y gestión de archivos.

Requerimientos tecnológicos y materiales necesarios

- Aula del Laboratorio Digital Educativo.
- Computadoras del Laboratorio. Proyector digital.
- Software para creación y edición de imágenes pixelares.
- Internet.

Fecha aproximada de la actividad

- Desde el 04/09/2024 al 23/10/2024

Carga horaria

- Presencial: 30 horas

Resultados esperados

Acorde a los indicadores clave de desempeño propuestos

Resol. N° 150


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 DRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Metodología de evaluación y acreditación

Para aprobar el taller, las/los participantes deben:

- Cumplir con el ochenta (80) % de asistencia.
- Evaluación de proceso: aprobación de trabajos prácticos.
- Evaluación final: transferencia e integración de contenidos a través de actividades creativas personales.

Aranceles destinatarios

Estudiantes de grado FAD	\$ 0
Estudiantes de posgrado FAD	\$ 12000
Graduados FAD	\$ 12000
Docentes FAD	\$ 12000
Personal apoyo	\$12000
Externos FAD	\$ 16000

RESOLUCIÓN N° 150


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


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


DRA. LAURA VIVIANA DRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO