



MENDOZA, 15 AGO 2013

VISTO:

El expediente CUDAP-FAD: 7629/13 en el que se solicita la aprobación de los cursos que se dictarán durante el presente año en el Laboratorio Digital Educativo, los que estarán a cargo de los profesores María Cristina PORTALUPI, María Beatriz PERLBACH, Ciro Omar ORTIZ y Ariel Alberto AMADIO.

CONSIDERANDO:

Que, el programa se divide en cinco áreas: *Arte Digital; Producción Gráfica; 3D y renderización; Multimedia y Capacitación a Distancia para docentes*, en función de atender las necesidades de actualización tecnológica de las diferentes carreras de esta Unidad Académica.

Que para el Ciclo Lectivo 2013 se propone una serie de cursos de capacitación para docentes y egresados, con modalidad presencial en el Laboratorio Digital Educativo.

Que, además, se propone para el presente año lectivo una serie de cursos de capacitación para docentes y egresados en formato semipresencial (e-learning) en: *Presentaciones docentes, Comunicación Visual en el Campus de la UNCuyo, Maquetación digital para materiales web*.

Los objetivos generales y específicos propuestos y la trayectoria de los profesionales a cargo de los mismos.

Que la inscripción implica compromiso de asistencia y cursado y el incumplimiento, la inhabilitación para la postulación a otro curso en el presente Ciclo Lectivo.

La opinión favorable de la Referente de Educación a Distancia de la Facultad y del Secretario Académico.

Por ello y atento a lo aconsejado por la Comisión de Enseñanza y lo dispuesto por este Cuerpo en sesión del día 27 de junio de 2013,

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

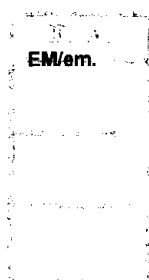
ARTÍCULO 1º.- Autorizar el dictado de los cursos del Laboratorio Digital Educativo durante el año 2013 y que estarán a cargo de los profesores María Cristina PORTALUPI, María Beatriz PERLBACH, Ciro Omar ORTIZ y Ariel Alberto AMADIO, según el detalle que consta en los Anexos I a XIII de la presente resolución.

ARTÍCULO 2º.- Establecer que los alumnos que se inscriban en algún curso y no asistan al mismo no podrán participar en otro curso durante el presente Ciclo Lectivo.

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

RESOLUCIÓN Nº

**141**



Téc. Univ. MARIANA SANTOS  
Co. Dirección General Administrativa

Prof. ARTURO ESCOBAR VALDERRÉT  
SECRETARIO ACADÉMICO

Prof. CARLOS BRAJAK  
DECANO

**ANEXO I**  
**CREACIÓN Y EDICIÓN DE IMÁGENES PIXELARES I**  
(Artes, Escenografía, Cerámica y Diseño)

**Destinatarios:** Alumnos de grado, egresados, docentes y público en general.

**Lugar de dictado:** Laboratorio Digital Educativo, Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño.

**Duración:** VEINTICUATRO (24) horas presenciales, divididas en OCHO (8) encuentros de TRES (3) horas cada uno.

**Profesor responsable:** María Beatriz PERLBACH

**Cupo de participantes:** mínimo un alumno por computadora (16) y máximo dos alumnos por computadora (32).

**Síntesis explicativa de la propuesta:**

Este curso está destinado a introducir y capacitar, o actualizar en creación y edición de imágenes digitales pixelares.

**Formato curricular:** Curso extracurricular. Modalidad aula-taller.

**Objetivos:**

Introducir al alumno en las características propias del trabajo en el entorno gráfico digital.

Conocer las nociones básicas de un software para tratamiento de imágenes pixelares.

Crear, editar y postproducir imágenes pixelares.

Transferir los aprendizajes a creaciones personales.

**Contenidos:**

Introducción a la gráfica por computadora. Recorrido por el área de trabajo. Herramientas de selección. Capas. Pintura y edición. Color. Máscaras y canales. Retoque fotográfico. Técnicas avanzadas con capas.

**Metodología de trabajo:**

Clases teórico – prácticas desarrolladas a través de trabajos de aplicación realizados en las computadoras. Explicaciones generales en el pizarrón o con apoyo del proyector digital. Seguimiento personalizado de la labor de los alumnos.

**Evaluación y acreditación:**

OCHENTA (80) % de asistencia.

Evaluación de proceso: aprobación de trabajos prácticos.

Evaluación final: integración de contenidos en un trabajo creativo.

**Bibliografía:**

Adobe Photoshop 5.0. Curso completo en un libro. Prentice Hall, México 1999. 446 p.

Adobe Photoshop 7.0. Classroom in a Book. 2002 Adobe System Incorporated. U.S.A.

Adobe Photoshop CS Classroom in a Book. 2004 Adobe System Incorporated U.S.A. 690 p.

Adobe Photoshop CS3 Classroom in a Book. Adobe Press. 2007 Adobe System Incorporated U.S.A. 496 p.

Adobe Photoshop CS5 Classroom in a Book. Adobe Press. 2010 Adobe System Incorporated U.S.A. 389 p.

Uso de Adobe Photoshop CS5. Adobe Systems Incorporated. 2010. 676 p.

**Otras consideraciones de relevancia:**

Por tratarse de un curso de nivel inicial no requiere conocimientos previos.

Gratis para estudiantes de la Facultad de Artes y Diseño.

Con costo para egresados, docentes y público en general.

RESOLUCIÓN N°

F. A.

141

Téc. Univ. **MARIANA SANTOS**  
c/c. Dirección General Administrativa

Prof. **ARTURO EDUARDO TASCHERET**  
SECRETARIO ACADEMICO

Prof. **CARLOS BRAJAK**  
DECANO



ANEXO II  
**CREACIÓN Y EDICIÓN DE IMÁGENES PIXELARES II**  
(Artes, Escenografía, Cerámica y Diseño)

**Destinatarios:** Alumnos de grado, egresados, docentes y público en general.

**Lugar de dictado:** Laboratorio Digital Educativo, Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño.

**Duración:** VEINTICUATRO (24) horas presenciales, divididas en OCHO (8) encuentros de TRES (3) horas cada uno.

**Profesor responsable:** Prof. María Beatriz PERLBACH

**Cupo de participantes:** Mínimo un alumno por computadora (16) y máximo dos alumnos por computadora (32).

**Síntesis explicativa de la propuesta:**

Este curso está destinado a profundizar y ampliar la capacitación de quienes hicieron el curso "Creación y edición de imágenes pixelares I" o tengan conocimientos avanzados sobre software para tratamiento de imágenes pixelares.

**Formato curricular:** Curso extracurricular. Modalidad aula-taller.

**Objetivos:**

Introducir en el desarrollo de tareas avanzadas en un programa para tratamiento de imágenes pixelares.

Conocer herramientas y operaciones de mayor complejidad que las estudiadas en el curso introductorio.

Crear, editar y postproducir imágenes pixelares.

Transferir los aprendizajes a creaciones personales.

**Contenidos:**

Técnicas básicas con la herramienta Pluma. Nociones básicas sobre imágenes para la web. Animación. Técnicas avanzadas con capas. Composición avanzada. Máscaras vectoriales, trazados y formas. Creación de efectos especiales.

**Metodología de trabajo:**

Clases teórico – prácticas desarrolladas a través de trabajos de aplicación realizados en las computadoras. Explicaciones generales en el pizarrón o con apoyo del proyector digital. Seguimiento personalizado de la labor de los alumnos.

**Evaluación y acreditación:**

OCHENTA (80) % de asistencia.

Evaluación de proceso: aprobación de trabajos prácticos.

Evaluación final: integración de contenidos en un trabajo creativo.

**Bibliografía:**

Adobe Photoshop 5.0. Curso completo en un libro. Prentice Hall, México 1999. 446 p.

Adobe Photoshop 7.0. Classroom in a Book. 2002 Adobe System Incorporated. U.S.A.

Adobe Photoshop CS Classroom in a Book. 2004 Adobe System Incorporated U.S.A. 690 p.

Adobe Photoshop CS3 Classroom in a Book. Adobe Press. 2007 Adobe System Incorporated U.S.A. 496 p.

Adobe Photoshop CS5 Classroom in a Book. Adobe Press. 2010 Adobe System Incorporated U.S.A. 389 p.

Usos de Adobe Photoshop CS5. Adobe Systems Incorporated. 2010. 676 p.

**Otras consideraciones de relevancia:**

Requiere haber realizado el curso "Creación y edición de imágenes pixelares I" o tener conocimientos avanzados sobre este tipo de programa.

Gratuito para estudiantes de la Facultad de Artes y Diseño.

Con costo para egresados, docentes y público en general.

RESOLUCIÓN Nº

141

F. A.

Téc. Univ. MARIANA SANTOS  
e/o Dirección General Administrativa

Prof. ARTURO EGUIBAR TASCHELET  
SECRETARIO ACADEMICO

Prof. CARLOS BRAJAK  
DECANO



ANEXO III  
**CREACIÓN Y EDICIÓN DE IMÁGENES VECTORIALES I**  
(Artes, Escenografía, Cerámica y Diseño)

**Destinatarios:** Alumnos de grado, egresados, docentes y público en general.

**Lugar de dictado:** Laboratorio Digital Educativo, Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño.

**Duración:** VEINTICUATRO (24) horas presenciales, divididas en OCHO (8) encuentros de TRES (3) horas cada uno.

**Profesor responsable:** Prof. María Beatriz PERLBACH

**Cupo de participantes:** Mínimo un alumno por computadora (16) y máximo dos alumnos por computadora (32).

**Síntesis explicativa de la propuesta:**

Este curso está destinado a introducir y capacitar, o actualizar en creación y edición de imágenes digitales vectoriales.

**Formato curricular:** Curso extracurricular. Modalidad aula-taller.

**Objetivos:**

Introducir al alumno en las características propias del trabajo en el entorno gráfico digital.

Conocer las nociones básicas de un software para tratamiento de imágenes vectoriales.

Crear y editar imágenes vectoriales.

Transferir los aprendizajes a creaciones personales.

**Contenidos:**

Introducción a la gráfica por computadora. Recorrido por el Área de trabajo. Selecciones básicas. Creación de formas básicas. Dibujo con la herramienta Pluma. Pintura. Aplicación de Transparencia y Modos de Fusión. Trabajo con Capas. Transformación de Objetos.

**Metodología de trabajo:**

Clases teórico – prácticas desarrolladas a través de trabajos de aplicación realizados en las computadoras. Explicaciones generales en el pizarrón o con apoyo del proyector digital. Seguimiento personalizado de la labor de los alumnos.

**Evaluación y acreditación:**

OCHENTA (80) % de asistencia.

Evaluación de proceso: aprobación de trabajos prácticos.

Evaluación final: integración de contenidos en un trabajo creativo.

**Bibliografía:**

Adobe Illustrator 10 Classroom in a Book. Adobe Systems. Incorporated. U.S.A. 2002. 500 p.

Adobe Illustrator CS Classroom in a Book. Adobe Systems. Incorporated. U.S.A. 2004. 403 p.

Adobe Illustrator CS5 Classroom in a Book. Adobe Systems. Incorporated. U.S.A. 2010. 529 p.

Uso de Adobe Illustrator CS5. Adobe Systems. Incorporated. 2010. 529 p.

**Otras consideraciones de relevancia:**

Por tratarse de un curso de nivel inicial no requiere conocimientos previos.

Gratuito para estudiantes de la Facultad de Artes y Diseño.

Con costo para egresados, docentes y público en general.

RESOLUCIÓN Nº **141**



Téc. Univ. MARIANA SANTOS  
a/c. Dirección General Administrativa

Prof. ARTURO EDUARDO TACCHETTI  
SECRETARIO ACADEMICO

Prof. CARLOS BRAJAK  
DECANO



ANEXO IV  
**CREACIÓN Y EDICIÓN DE IMÁGENES VECTORIALES II**  
(Artes, Escenografía, Cerámica y Diseño)

**Destinatarios:** Alumnos de grado, egresados, docentes y público en general.

**Lugar de dictado:** Laboratorio Digital Educativo, Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño.

**Duración:** VEINTICUATRO (24) horas presenciales, divididas en OCHO (8) encuentros de TRES (3) horas cada uno.

**Profesor responsable:** Prof. María Beatriz PERLBACH.

**Cupo de participantes:** Mínimo un alumno por computadora (16) y máximo dos alumnos por computadora (32).

**Síntesis explicativa de la propuesta:**

Este curso está destinado a profundizar y ampliar la capacitación de quienes hicieron el curso "Creación y edición de imágenes vectoriales I" o tengan conocimientos avanzados sobre software para tratamiento de imágenes vectoriales.

**Formato curricular:** Curso extracurricular. Modalidad aula-taller.

**Objetivos:**

Introducir en el desarrollo de tareas avanzadas en un programa para tratamiento de imágenes vectoriales.

Conocer herramientas y operaciones de mayor complejidad que las estudiadas en el curso introductorio.

Crear y editar imágenes vectoriales.

Transferir los aprendizajes a creaciones personales.

**Contenidos:**

Ubicación y orden de objetos. Aplicación de atributos de apariencia, estilos y efectos. Trabajo con Tipografía. Combinación de Formas y Colores. Uso de Símbolos. Trabajo con pinceles y garabatos. Creación de efectos de aerógrafo.

**Metodología de trabajo:**

Clases teórico – prácticas desarrolladas a través de trabajos de aplicación realizados en las computadoras. Explicaciones generales en el pizarrón o con apoyo del proyector digital. Seguimiento personalizado de la labor de los alumnos.

**Evaluación y acreditación:**

OCHENTA (80) % de asistencia.

Evaluación de proceso: aprobación de trabajos prácticos.

Evaluación final: integración de contenidos en un trabajo creativo.

**Bibliografía:**

Adobe Illustrator 10 Classroom in a Book. Adobe Systems. Incorporated. U.S.A. 2002. 500 p.

Adobe Illustrator CS Classroom in a Book. Adobe Systems. Incorporated. U.S.A. 2004. 403 p.

Adobe Illustrator CS5 Classroom in a Book. Adobe Systems. Incorporated. U.S.A. 2010. 529 p.

Uso de Adobe Illustrator CS5. Adobe Systems. Incorporated. 2010. 529 p.

**Otras consideraciones de relevancia:**

Requiere haber realizado el curso "Creación y edición de imágenes vectoriales I" o tener conocimientos avanzados sobre este tipo de programas.

Gratuito para estudiantes de la Facultad de Artes y Diseño.

Con costo para egresados, docentes y público en general.

RESOLUCIÓN Nº **141**

F. A.

Téc. Univ. MARIANA SANTOS  
Vc. Dirección General Administrativa

Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET  
SECRETARIO ACADEMICO

Prof. CARLOS BRAJAK  
DECANO



ANEXO V  
**TALLER DE ARTE DIGITAL**  
(Artes, Escenografía, Cerámica y Diseño)

**Destinatarios:** Alumnos de grado, egresados, docentes y público en general.

**Lugar de dictado:** Laboratorio Digital Educativo, Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño.

**Duración:** VEINTICUATRO (24) horas presenciales, divididas en OCHO (8) encuentros de TRES (3) horas cada uno.

**Profesor responsable:** Prof.: María Beatriz PERLBACH.

**Cupo de participantes:** Mínimo un alumno por computadora (16) y máximo dos alumnos por computadora (32).

**Síntesis explicativa de la propuesta:**

Este curso está destinado a introducir y capacitar a quienes deseen complementar la labor artística personal llevada a cabo con materiales tradicionales, a través del uso de herramientas digitales para tratamiento de imágenes.

**Formato curricular:** Curso extracurricular. Modalidad aula-taller.

**Objetivos:**

Introducir al alumno en las características propias del trabajo en el entorno gráfico digital y su modalidad básica de trabajo.

Conocer las nociones básicas de software para tratamiento de imágenes pixelares y vectoriales para uso artístico.

Conocer cómo se crean, editan y exportan imágenes y gráficos en el entorno digital.

Transferir los aprendizajes a creaciones artísticas personales.

**Contenidos:**

Introducción al arte digital. Espacios de trabajo y herramientas básicas. Escaneado. Dibujo. Herramientas de selección. Pintura y edición. Color digital. Uso de capas. Creación de efectos especiales. Flujo de trabajo. Formatos de archivo. Salida.

**Metodología de trabajo:**

Clases teórico – prácticas desarrolladas a través de trabajos de aplicación realizados en las computadoras. Explicaciones generales en el pizarrón o con apoyo del proyector digital. Seguimiento personalizado de la labor de los alumnos.

**Evaluación y acreditación:**

OCHENTA (80) % de asistencia.

Evaluación de proceso: aprobación de trabajos prácticos.

Evaluación final: integración de contenidos en un trabajo creativo.

**Bibliografía:**

- Adobe Illustrator 10 Classroom in a Book. Adobe Systems. Incorporated. U.S.A. 2002. 500 p.
- Adobe Illustrator CS Classroom in a Book. Adobe Systems. Incorporated. U.S.A. 2004. 403 p.
- Adobe Illustrator CS5 Classroom in a Book. Adobe Systems. Incorporated. U.S.A. 2010. 529 p.
- Adobe Photoshop 5.0. Curso completo en un libro. Prentice Hall, México 1999. 446 p.
- Adobe Photoshop 7.0. Classroom in a Book. 2002 Adobe System Incorporated. U.S.A.
- Adobe Photoshop CS Classroom in a Book. 2004 Adobe System Incorporated U.S.A. 690 p.
- Adobe Photoshop CS3 Classroom in a Book. Adobe Press. 2007 Adobe System Incorporated U.S.A. 496 p.
- Adobe Photoshop CS5 Classroom in a Book. Adobe Press. 2010 Adobe System Incorporated U.S.A. 389 p.
- Corel Painter 12, Getting Started Guide Corel Corporation. 2011. 136 p.
- Corel Painter 12, User Guide. Corel Corporation. 2011. 833 p.
- Reese, Stephanie. "Corel® Painter™ X Curriculum". 2007 Corel Corporation.
- Ryan, Joyce. "Corel Painter XI, Academic Courseware". 2004 Corel Corporation.

Prof. CARLOS BRAJAK  
DECANO

Prof. ARTURO FIGUEROA  
SECRETARIO ACADÉMICO

Téc. Univ. MARIANA SANTOS  
Dpto. Dirección General Administrativa



Uso de Adobe Illustrator CS5. Adobe Systems. Incorporated. 2010. 529 p.  
Uso de Adobe Photoshop CS5. Adobe Systems Incorporated. 2010. 676 p.

**Otras consideraciones de relevancia:**

Por tratarse de un curso de nivel inicial no requiere conocimientos previos.

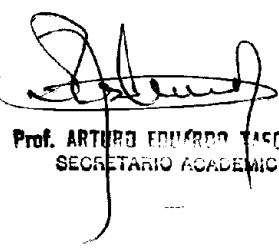
Gratuito para estudiantes de la Facultad de Artes y Diseño.


Con costo para egresados, docentes y público en general.

RESOLUCIÓN N° **141**

E. A.

  
Téc. Univ. MARIANA SANTOS  
a/c. Dirección General Administrativa

  
Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET  
SECRETARIO ACADEMICO

  
Prof. CARLOS BRAJAK  
DECANO

ANEXO VI  
**Animación digital artística 2D**  
(Artes, Escenografía, Cerámica y Diseño)

**Destinatarios:** Alumnos de grado, egresados, docentes y público en general.

**Lugar de dictado:** Laboratorio Digital Educativo, Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño.

**Duración:** VEINTICUATRO (24) horas presenciales, divididas en OCHO (8) encuentros de TRES (3) horas cada uno.

**Profesor responsable:** Prof.: María Beatriz PERLBACH.

**Cupo de participantes:** Mínimo un alumno por computadora (16) y máximo dos alumnos por computadora (32).

**Síntesis explicativa de la propuesta:**

Capacitar en nociones básicas para realizar animación bidimensional en un entorno digital, con distintas clases de software.

**Formato curricular:** Curso extracurricular. Modalidad aula-taller.

**Objetivos:**

Introducir en la creación de animaciones sencillas.

Descubrir diferentes elementos que intervienen en la animación bidimensional.

Conocer algunas técnicas de animación 2D.

Explorar herramientas que imitan, en el entorno digital, aspectos de técnicas artísticas tradicionales.

Transferir los aprendizajes a creaciones personales.

**Contenidos:**

Conceptos básicos sobre animación. Hardware y software. Áreas de trabajo y herramientas básicas. Técnicas de dibujo y pintura. Distintas técnicas de animación: stop motion, animación con trazos, rotoscopio, morphing, etc. Creación de fondos. Capas. Efectos. Guardado y exportación de animaciones.

**Metodología de trabajo:**

Clases teórico – prácticas desarrolladas a través de trabajos de aplicación realizados en las computadoras. Explicaciones generales en el pizarrón o con apoyo del proyector digital. Seguimiento personalizado de la labor de los alumnos.

**Evaluación y acreditación:**

OCHENTA (80) % de asistencia.

Evaluación de proceso: aprobación de trabajos prácticos.

Evaluación final: integración de contenidos en un trabajo creativo.

**Bibliografía:**

Adobe After Effects CS5. Curso completo en un libro. Adobe System Incorporated. 2010. Edición española, Anaya Multimedia 2011. 352 p.

Adobe Illustrator CS5 Classroom in a Book. Adobe Systems. Incorporated. U.S.A. 2010. 529 p.

Adobe Photoshop 5.0. Curso completo en un libro. Prentice Hall, México 1999. 446 p.

Adobe Photoshop 7.0. Classroom in a Book. Adobe System Incorporated. U.S.A. 2002

Adobe Photoshop CS Classroom in a Book. Adobe System Incorporated U.S.A. 2004. 690 p.

Adobe Photoshop CS3 Classroom in a Book. Adobe Press. Adobe System Incorporated U.S.A. 2007. 496 p.


Adobe Photoshop CS5 Classroom in a Book. Adobe Press. Adobe System Incorporated U.S.A. 2010. 389 p.

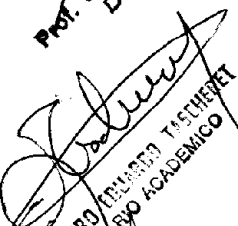
Corel Painter 12, Getting Started Guide Corel Corporation. 2011. 136 p.

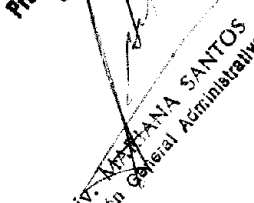
Corel Painter 12, User Guide. Corel Corporation. 2011. 833 p.

Reese, Stephanie. "Corel Painter X Curriculum". Corel Corporation. 2007.

Ryan, Joyce. "Corel Painter XI, Academic Courseware". Corel Corporation. 2004.

  
Prof. CARLOS BRAJAK  
DECANO

  
Prof. ARTURO ROBERTO TSCHERT  
SECRETARIO ACADEMICO

  
Téc. Univ. MARIANA SANTOS  
e/o. Dirección General Administrativa





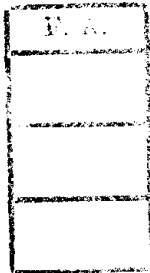
Uso de Adobe After Effects CS5 & CS5.5. Adobe Systems Incorporated. 2011. 800 p.  
Uso de Adobe Illustrator CS5. Adobe Systems. Incorporated. 2010. 529 p.  
Uso de Adobe Photoshop CS5. Adobe Systems Incorporated. 2010.  
Uso de Adobe Premiere Pro CS5 & CS5.5. Adobe Systems Incorporated. 2011. 486 p.  
Material teórico contenido en el comando Ayuda de software libre para gráfica eventualmente utilizado.

**Otras consideraciones de relevancia:**


Requiere haber realizado el curso "Creación y edición de imágenes pixelares I" o tener conocimientos avanzados sobre programas para gráfica pixelar.  
Gratuito para estudiantes de la Facultad de Artes y Diseño.  
Con costo para egresados, docentes y público en general.

RESOLUCIÓN N°

**141**



  
Téc. Univ. MARIANA SANTOS  
c/c. Dirección General Administrativa

  
Prof. ARTURO EDUARDO TAGHERET  
SECRETARIO ACADEMICO

  
Prof. CARLOS BRAJAK  
DECANO



**ANEXO VII**  
**DIBUJO ASISTIDO POR COMPUTADORA EN 2D Y 3D**  
(Diseño de Producto, Escenografía, Cerámica y Escultura)

**Destinatarios:** Alumnos de grado, egresados, docentes y público en general. Si bien el curso está dirigido a los Alumnos de Diseño Industrial; lo pueden realizar todas aquellas personas que deseen incursionar en este tipo de dibujo en el de 2D y 3D y fotorrealismo.

**Lugar de dictado:** Laboratorio de Informática Educativa (ex-Taller de Computación), Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño. Ciudad Universitaria

**Duración:** VEINTICUATRO (24) horas presenciales, divididas en OCHO (8) encuentros de TRES (3) horas cada uno.

**Profesor responsable:** D.I. Ciro Omar ORTIZ

**Cupo de participantes:** Mínimo 6 alumnos; Máximo 16 alumnos; un alumno por computadora. Por estar destinado a principiantes y alumnos avanzados se prioriza la experiencia háptica.

**Síntesis explicativa de la propuesta:**

Este curso está destinado a introducir y capacitar, o actualizar a quienes estén interesados acerca de la presentación de informes técnicos en 2 Dimensiones (planos de proyectos). O en la creación de proyectos en 3 Dimensiones para obtener toda la información técnica (planos) y un fotorrealismo a partir de un Volumen. Este programa también permite realizar trabajos en superficies. Donde se pueden obtener figuras y cuerpos no regulares.

Formato curricular: Curso de extensión. Modalidad aula-taller; presencial.

**Objetivos:**

Introducir al alumno en las características propias del trabajo en el entorno del Diseño de Productos en especial la presentación de planos y la presentación en 3 Dimensiones.

Conocer las nociones básicas y avanzadas de un programa que permite mejorar la presentación de los proyectos en especial toda la fase técnica.

Aplicar los contenidos en trabajos prácticos propuestos.

**Contenidos:**

Introducción al dibujo por computadora. Reconocimiento del área de trabajo. Herramientas de selección. Capas. Bloques. Impresión a Escala Generación de volúmenes y productos en 3 Dimensiones. Obtención de una imagen pixelar a partir de una representación vectorial (Render o Foto realismo).

**Metodología de trabajo:**

Clases teórico-prácticas a partir de trabajos o ejemplos propuestos por el docente o el alumno que puedan ser realizados en la computadora. Explicaciones generales en el pizarrón o con apoyo del proyector digital.

Seguimiento del alumno a traves de los trabajos prácticos que se desarrollaran en el curso.

**Evaluación y acreditación:**

La evaluación será a través de los trabajos prácticos desarrollados en clase o en la casa. El alumno debe tener un total del 80 % asistencia.

**Bibliografía:**

Manuales originales de los programas. Autocad 2010. Autocad 2010. Guía del usuario. Libros de Autocad. Tutoriales interactivos incluidos en los softwares. Información contenida en los comandos Ayuda de los programas.

**Otras consideraciones de relevancia:**

La parte de 2 Dimensiones por tratarse de un curso de nivel inicial no requiere conocimientos previos. La parte de 3 Dimensiones se requiere tener conocimiento previo de la parte de 2 Dimensiones.

Gratuito para estudiantes de la Facultad de Artes y Diseño.

RESOLUCIÓN Nº

**141**



Téc. Univ. MARIANA SANTOS  
a/c. Dirección General Administrativa

Prof. ARTURO EDUARDO TASONERET  
SECRETARIO ACADEMICO

Prof. CARLOS BRAJAK  
DECANO

ANEXO VIII  
**MODELADO EN 2D Y 3D PARA PRESENTACIÓN**  
(Diseño de Producto, Escenografía, Cerámica y Escultura)

**Destinatarios:** Alumnos de grado, egresados, docentes y público en general.  
Si bien el curso está dirigido a los Alumnos de Diseño Industrial; lo pueden realizar todas aquellas personas que deseen incursionar en este tipo de dibujo en el de 2D y 3D y fotorrealismo.

**Lugar de dictado:** Laboratorio de Informática Educativa (ex-Taller de Computación), Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño. Ciudad Universitaria

**Duración:** VEINTICUATRO (24) horas presenciales, divididas en OCHO (8) encuentros de TRES (3) horas cada uno.

**Profesor responsable:** D.I. Ortiz, Ciro Omar

**Cupo de participantes:** Mínimo 6 alumnos; Máximo 16 alumnos; un alumno por computadora. Por estar destinado a principiantes y alumnos avanzados se prioriza la experiencia háptica.

**Síntesis explicativa de la propuesta:**

Este curso está destinado a introducir y capacitar, o actualizar a quienes estén interesados acerca de la creación y presentación de envases en 2 dimensiones y tres dimensiones; informes técnicos en 2 Dimensiones (planos de proyectos). O en la creación de proyectos en 3 Dimensiones para obtener toda la información técnica (planos) y un fotorrealismo a partir de un Volumen.

**Formato curricular:** Curso de extensión. Modalidad aula-taller; presencial.

**Objetivos:**

Introducir al alumno en las características propias del trabajo en el entorno del Diseño de Productos en especial la presentación de modelos nuevos y su correspondiente información técnica; y la presentación en 3 Dimensiones para la presentación de modelos con su respectiva grafica

Conocer las nociones básicas y avanzadas de un programa que permite generar modelos en forma más rápida y mejorar la presentación de los mismos según lo requiera el proyectista y en especial toda la información técnica necesaria para su aprobación y desarrollo.

Aplicar los contenidos en trabajos prácticos propuestos.

**Contenidos:**

Introducción al dibujo por computadora. Reconocimiento del área de trabajo. Herramientas de selección. Capas. Bloques. Impresión a Escala Generación de volúmenes y productos en 3 Dimensiones. Obtención de una imagen pixelar a partir de una representación vectorial (Render o Foto realismo).

**Metodología de trabajo:**

Clases teórico-prácticas a partir de trabajos o ejemplos propuestos por el docente o el alumno que puedan ser realizados en la computadora. Explicaciones generales en el pizarrón o con apoyo del proyector digital.

Seguimiento del alumno a traves de los trabajos prácticos que se desarrollaran en el curso.

**Evaluación y acreditación:**

La evaluación será a través de los trabajos prácticos desarrollados en clase o en la casa. El alumno debe tener un total del 80 % asistencia.

**Bibliografía:**

Manuales originales de los programas.

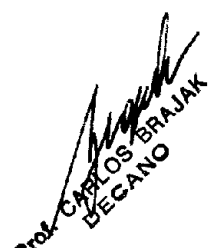
Rhino 0 .Guía del usuario

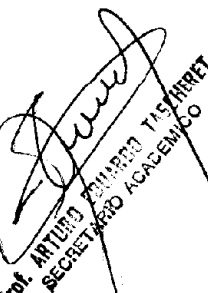
Autocad 2004. Guía del usuario.

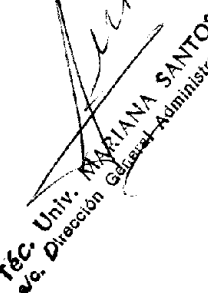
Libros de Autocad.

Tutoriales interactivos incluidos en los softwares.

Información contenida en los comandos Ayuda de los programas.

  
Prof. CARLOS BRAJAK  
DECANO

  
Prof. ARTURO RAMIREZ  
SECRETARIO ACADEMICO

  
Téc. Univ. MARIANA SANTOS  
v.c. Dirección General Administrativa



**Otras consideraciones de relevancia:**

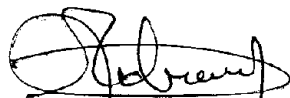
La parte de 3 Dimensiones se requiere tener conocimiento previo de la parte de 2 Dimensiones.

Gratis para estudiantes de la Facultad de Artes y Diseño.

RESOLUCIÓN N° **141** - II

F. A.

  
Téc. Univ. MARIANA SANTOS  
C/c. Dirección General Administrativa

  
Prof. ARTURO EDUARDO FISCHER  
SECRETARIO ACADEMICO

  
Prof. CARLOS BRAJAK  
DECANO

ANEXO IX  
**GESTIÓN Y PRODUCCIÓN GRÁFICA EN EDITORIAL**  
(Diseño Gráfico)

**Destinatarios:** Alumnos de grado, egresados, docentes y público en general.  
**Lugar de dictado:** Laboratorio Digital Educativo, Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño.

**Duración:** VEINTICUATRO (24) horas presenciales, divididas en OCHO (8) encuentros de TRES (3) horas cada uno.

**Profesor responsable:** Mgter. María Cristina PORTALUPI.

**Cupo de participantes:** Mínimo un alumno por computadora (16) y máximo dos alumnos por computadora (32).

**Síntesis explicativa de la propuesta:**

Este curso pretende incorporar los conocimientos y herramientas básicas del desarrollo y ejecución de originales para trabajo editoriales.

**Formato curricular:** Curso extracurricular. Modalidad aula-taller.

**Objetivos:**

Que el alumno pueda determinar la pertinencia de las aplicaciones gráficas en sus productos de diseño, gestionar la pre prensa, prensa y postprensa (flujo de trabajo digital).

**Contenidos:**

Sistemas de impresión, sus productos paradigmáticos y requerimientos de pre prensa, prensa y postprensa en el flujo digital de trabajo.

Tintas de impresión y su operatoria en los softwares gráficos.

Imágenes imprimibles, su correspondencia con los softwares y su edición para impresión.

Separación de color y tramas digitales.

Formatos de documentos y comunicación entre ellos.

**Metodología de trabajo:**

Clases teórico – prácticas desarrolladas a través de trabajos de aplicación realizados en las computadoras. Explicaciones generales en el pizarrón o con apoyo del proyector digital. Seguimiento personalizado de la labor de los alumnos.

**Evaluación y acreditación:** OCHENTA (80) % de asistencia.

**Evaluación de proceso:** Aprobación de trabajos prácticos.

**Evaluación final:** Integración de contenidos en un trabajo creativo.

**Bibliografía:**

Hugo M. Santarsiero. (2009). *Producción Gráfica & Multimedia*. Buenos Aires. Hugo Máximo Santarsiero. (En biblioteca de la FAD)

Lorena Arranz. *Imágenes vectoriales y mapas de bits*. Ministerio de Educación y Ciencias. España.

Ver en

<http://observatorio.cnice.mec.es/modules.php?op=modload&name=News&file=article&sid=293>

AIDO. Revista CMYK. Formato PDF en línea. Nº 1 al 18. Publicación de OPTICA, COLOR E imagen. Valencia España.

Descargar en <http://www.gestiondecOLOR.com/publicaciones/cmyk>

Juan Martínez-Val 2005 *Gutenberg y las tecnologías del arte de imprimir*. © Fundación Iberdrola. Madrid.

Ex Libris. com. Boletines formato PDF.

Ver en: <http://www.exlibris.com.mx/>

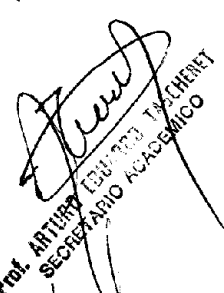
Gustavo Sánchez Muñoz. *La impresión en color. La cuatricromía*. 2001. Ver en: <http://www.gusgsm.com/html/003.html>

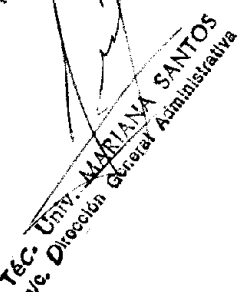
Mauro Boscarol. *Los colores directos. Cómo definir colores. Muestrarios de colores. Sobreimpresión en PostScript*. 2003. Ver en: <http://www.gusgsm.com>

Resol. Nº

**141**

  
Prof. CARLOS BRAJAK  
DECANO

  
Prof. ARTURO PACHECO  
SECRETARIO ACADÉMICO

  
Téc. UNIV. MARIANA SANTOS  
D/te. Dirección General Administrativa



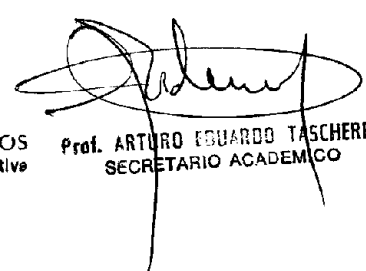
**Otras consideraciones de relevancia:**

- Conocimientos básicos de pre prensa digital. (no excluyente).
  - Conocimientos básicos de los sistemas de impresión.
  - Conocimientos sobre reproducción del color y tintas de impresión.
- Gratuito para estudiantes de la Facultad de Artes y Diseño.  
Con costo para egresados, docentes y público en general.

RESOLUCIÓN Nº **141**

F. A.

  
Téc. Univ. MARIANA SANTOS  
a/c. Dirección General Administrativa

  
Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET  
SECRETARIO ACADEMICO

  
Prof. CARLOS BRAJAK  
DECANO

**ANEXO X**  
**PRODUCCIÓN Y GESTIÓN GRÁFICA ENVASES Y ETIQUETAS**  
**(Diseño Gráfico)**

- Destinatarios:** Alumnos de grado, egresados, docentes y público en general.
- Lugar de dictado:** Laboratorio Digital Educativo, Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño.
- Duración:** VEINTICUATRO (24) horas presenciales, divididas en OCHO (8) encuentros de TRES (3) horas cada uno.
- Profesor responsable:** Mgter. María Cristina PORTALUPI.
- Cupo de participantes:** Mínimo un alumno por computadora (16) y máximo dos alumnos por computadora (32).
- Síntesis explicativa de la propuesta:**  
Capacitar a los participantes en la gestión y producción de originales para el área de empaque y etiquetado.
- Formato curricular:** Curso extracurricular. Modalidad aula-taller.
- Objetivos:**  
Que el alumno pueda determinar la pertinencia de las aplicaciones gráficas en sus productos de diseño, gestionar la pre prensa, prensa y postprensa (flujo de trabajo digital), el área de envases y etiquetas.
- Contenidos:**  
Sistemas de impresión, pertinentes para envases y etiquetas, innovaciones.  
La impresión en Mendoza y en la región.  
Tintas de impresión y su operatoria en los softwares gráficos.  
Imágenes imprimibles, su correspondencia con los softwares y su edición para impresión.  
Separación de color y tipos de originales.
- Metodología de trabajo:**  
Clases teórico – prácticas desarrolladas a través de trabajos de aplicación realizados en las computadoras. Explicaciones generales en el pizarrón o con apoyo del proyector digital.  
Seguimiento personalizado de la labor de los alumnos.
- Evaluación y acreditación:** OCHENTA (80) % de asistencia.
- Evaluación de proceso:** Actitud en el cursado.
- Evaluación final:** Integración de contenidos en un original digital.
- Bibliografía:**  
Hugo M. Santarsiero. (2009). *Producción Gráfica & Multimedia*. Buenos Aires. Hugo Máximo Santarsiero. (En biblioteca de la FAD)  
Lorena Arranz. *Imágenes vectoriales y mapas de bits*. Ministerio de Educación y Ciencias. España.  
Ver en  
<http://observatorio.cnice.mec.es/modules.php?op=modload&name=News&file=article&sid=293>  
AIDO. *Revista CMYK*. Formato PDF en línea. N° 1 al 18. Publicación de OPTICA, COLOR E imagen. Valencia España.  
Descargar en <http://www.gestiondecOLOR.com/publicaciones/cmyk>  
Juan Martínez-Val 2005 *Gutenberg y las tecnologías del arte de imprimir*. © Fundación Iberdrola. Madrid.  
Ex Libris.com. Boletines formato PDF.  
Ver en: <http://www.exlibris.com.mx/>  
Gustavo Sánchez Muñoz. *La impresión en color. La cuatricromía*. 2001. Ver en: <http://www.gusgsm.com/html/003.html>  
Mauro Boscarol. *Los colores directos. Cómo definir colores. Muestrarios de colores. Sobreimpresión en PostScript*. 2003. Ver en: <http://www.gusgsm.com>



Anexo X – Hoja 2

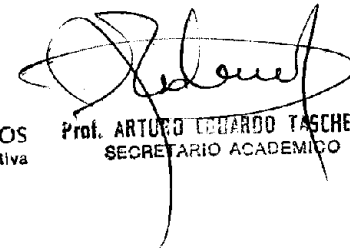
**Otras consideraciones de relevancia:**


- Conocimientos básicos de pre prensa digital. (no excluyente).
  - Conocimientos básicos de los sistemas de impresión.
  - Conocimientos sobre reproducción del color y tintas de impresión.
- Gratuito para estudiantes de la Facultad de Artes y Diseño.  
Con costo para egresados, docentes y público en general.

RESOLUCIÓN N° **141**

F. A.

  
**Téc. Univ. MARIANA SANTOS**  
a/c. Dirección General Administrativa

  
**Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET**  
SECRETARIO ACADEMICO

  
**Prof. CARLOS BRAJAK**  
DECANO





**ANEXO XI**  
**COMUNICACIÓN VISUAL EN EL CAMPUS DE LA UN Cuyo**  
**(Capacitación, docentes y egresados)**

**Destinatarios:** Adscriptos egresados, egresados, docentes y público en general relacionados con la docencia.

**Lugar de dictado:** Laboratorio Digital Educativo, Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño.

**Duración:** TREINTA (30) horas. CINCO (5) horas semanales en forma virtual, SEIS (6) presenciales, dos encuentros y CUATRO (4) de consultas.

**Profesor responsable:** Mgter. María Cristina PORTALUPI.

**Cupo de participantes:** Mínimo un alumno 20 y máximo dos alumnos 30.

**Síntesis explicativa de la propuesta:**

Este curso busca generar competencias mínimas, relacionadas con:

- La tipografía.
- El color.
- La imagen.
- El espacio.

En el campus virtual, atendiendo a:

- Legibilidad.
- Lectorabilidad.
- Visualidad.
- Pertinencia.

De las propuestas desde la comunicación visual.

**Formato curricular:** Curso virtual. Semipresencial.

**Objetivos:**

Que el alumno adquiera competencias mínimas en la generación de estrategias comunicativas en la pantalla del campus, en un impreso y en una animación básica. Que el alumno conozca aplicaciones digitales de software para enriquecer la comunicación.

**Contenidos:**

- La composición en el campus virtual.
  - La comunicación en la pantalla del campus.
  - La organización de la narrativa.
- La composición en la pantalla (ppt, videos):
  - La pantalla y el relato.
  - La interfaz de la pantalla.
- La composición en los materiales impresos:
  - La tipografía y la tipografía.

**Metodología de trabajo:**

Modalidad b-learning en el Campus Virtual de la UNCuyo.  
Cuatro módulos conceptuales, con lecturas, actividades, indagación personalizada y foros de discusión.

Dos presenciales para la adquisición de competencias básicas en recursos y herramientas.

**Evaluación y acreditación:**

- Participación en los foros.
- 75% de las actividades aprobadas.
- Aprobación del trabajo final.
- 50% de asistencia a las presenciales.

**Bibliografía:**

CASTELL, MANUEL. (1996). *El surgimiento de la sociedad de redes. La cultura de la virtualidad real: la integración de la comunicación electrónica, el fin de la audiencia masiva y la*

*Prof. CARLOS BRAJAK*  
DECANO

*Prof. ARTURO FUJIMORI TASHBERT*  
SECRETARIO ACADEMICO

*Téc. Univ. MARTIANA SANTOS*  
e/o. Dirección General Administrativa

*emergencia de las redes interactivas*. Capítulo 5 (fragmento, pág. 327 a 364). Blackwell Publishers.

MARTÍN BARBERO, JESÚS. *Tecnicidades, identidades, alteridades: des-ubicaciones y opacidades de la comunicación en el nuevo siglo*. Departamento de Estudios Socioculturales. ITESO, Guadalajara, México

MÓNICA PUJOL. 2004. *Narrativas audiovisuales*. Especialización en Diseño Multimedial. Facultad de Artes y Diseño. UNCuyo. Mendoza. 2004.

LUIS ALBERTO QUEVEDO. *Migración digital, cultura y nuevas tecnologías*. Educación, imágenes y medios. Clase 22, FLACSO.2008

MARTÍN BARBERO, JESÚS. *Estallido de los relatos y pluralización de las lecturas*. Comunicar N°30. XV 2008. Revista científica de comunicación y educación. Pag. 15-20

J. YELLOWLEES DOUGLAS. *Gaps, Maps And Perception: What Hypertext Readers (Don't) Do*. Universidad Javeriana

MURRAY, JANET. *"Hamlet in the Holodeck"*, Editorial Paidós, Barcelona, Buenos Aires, México.

AMADÍO, ARIEL 2008. *"Las estructuras narrativas y su presencia en los productos Interactivos"*. Tesina de la Especialización en Diseño Multimedial. FAD. UNCuyo. Mendoza. Argentina.

GARCÍA GARCÍA, FRANCISCO. *De la Convergencia Tecnológica a la Convergencia Comunicativa en La educación y el progreso*. ICONO 14 N° 7 2006

CROVI DRUETA, DELIA, GIRADO, CRISTINA. *La convergencia tecnológica en los escenarios laborales de la juventud. Identidad e intolerancia*. Girardo - 2001

BLANCHARD, GERARD. *La letra*. GG. Barcelona.

**Otras consideraciones de relevancia:**

Relación o experiencia en educación.

Manejo del campus virtual

Gratuito docentes y adscriptos egresados de la Facultad de Artes y Diseño.

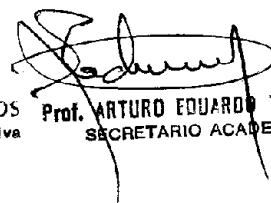
Con costo para egresados, docentes y público en general.

RESOLUCIÓN N°

**141**

F. A.

  
Téc. Univ. MARIANA SANTOS  
a/c. Dirección General Administrativa

  
Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET  
SECRETARIO ACADEMICO

  
Prof. CARLOS BRAJAK  
DECANO

ANEXO XII  
**PRESENTACIONES DIGITALES**  
**(Capacitación, docentes y egresados)**

**Destinatarios:** Egresados, docentes y público en general relacionados con la docencia.

**Lugar de dictado:** Laboratorio Digital Educativo, Edificio de Docencia, Facultad de Artes y Diseño.

**Duración:** TREINTA (30) horas, CINCO (5) horas semanales en forma virtual, SEIS (6) presenciales y CUATRO (4) de consultas.

**Profesor responsable:** Mgter. María Cristina PORTALUPI.

**Cupo de participantes:** Mínimo un alumno 20 y máximo dos alumnos 30.

**Síntesis explicativa de la propuesta:**

Este curso busca generar competencias mínimas, relacionadas con:

La tipografía.

El color.

La imagen.

El espacio.

En las presentaciones en pantallas. PPT y Prezi.

Legibilidad.

Lectorabilidad.

Visualidad.

Pertinencia.

De las propuestas desde la comunicación visual.

**Formato curricular:** Curso virtual. Semipresencial.

**Objetivos:**

Que los alumnos comprendan la comunicación específica de un soporte que carece de una estructura propia, a partir de tomar reglas de la comunicación multimedia.

Que generen competencias comunicativas a partir de estructurar un relato y una temporalidad específica.

Que generen competencias en la comunicación visual para jerarquizar y organizar el recorrido de sentido.

**Contenidos:**

Tipografía.

Color.

Imagen.

Espacio.

Guión.

Trabajo con PPT y Prezi.

**Metodología de trabajo:**

Modalidad b-learning en el Campus Virtual de la UNCuyo.

Seis módulos conceptuales, con lecturas, actividades, indagación personalizada y foros de discusión.

Dos presenciales para la adquisición de competencias básicas en recursos y herramientas.

**Evaluación y acreditación:**

Participación en los foros.

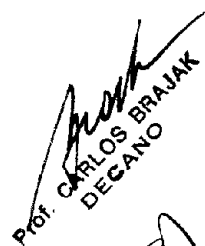
75% de las actividades aprobadas.

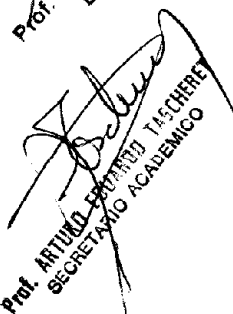
Aprobación del trabajo final.

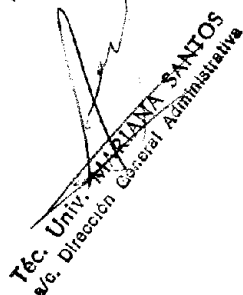
50% de asistencia a las presenciales.

Resol. N°

**141**

  
Prof. CARLOS BRAJAK  
DECANO

  
Prof. ARTURO ENRIQUEZ  
SECRETARIO ACADÉMICO

  
Téc. Univ. MARIANA SANTOS  
s/c. Dirección General Administrativa

**Bibliografía:**

MARTÍN BARBERO, JESÚS. *Tecnicidades, identidades, alteridades: des-ubicaciones y opacidades de la comunicación en el nuevo siglo*. Departamento de Estudios Socioculturales. ITESO, Guadalajara, México.

MÓNICA PUJOL. 2004. *Narrativas audiovisuales*. Especialización en Diseño Multimedial. Facultad de Artes y Diseño. UNCuyo. Mendoza. 2004.

MURRAY, JANET. *“Hamlet in the Holodeck”*, Editorial Paidós, Barcelona, Buenos Aires, México.

AMADÍO, ARIEL. 2008. *“Las estructuras narrativas y su presencia en los productos Interactivos”*. Tesina de la Especialización en Diseño Multimedial. FAD. UNCuyo. Mendoza. Argentina.

PORTALUPI, María Cristina, materiales del curso. FAD. UNCuyo. Mendoza. Argentina.

**Otras consideraciones de relevancia:**

Relación o experiencia en educación.

Manejo del campus virtual

Gratuito docentes y adscriptos egresados de la Facultad de Artes y Diseño.

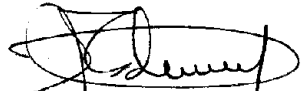
Con costo para egresados, docentes y público en general.

RESOLUCIÓN Nº

**141**

F. A.

  
Téc. Univ. MARIANA SANTOS  
a/c. Dirección General Administrativa

  
Prof. ARTURO EDUARDO TANCHERET  
SECRETARIO ACADEMICO

  
Prof. CARLOS BRAJAK  
DECANO



ANEXO XIII  
**MAQUETACIÓN DIGITAL DE MATERIALES PARA LA WEB  
(Modalidad Virtual)**

**Destinatarios:** Estudiantes de diseño gráfico, profesionales del diseño, maquetadores y armadores, diseñadores multimedia y web, docentes en diseño.

**Lugar de dictado:** Laboratorio Digital Educativo, FAD, UNCuyo

**Duración:** 24 hs reloj total, 6 hs semanales, 1 mes total de duración.

Por ser de modalidad semipresencial se iniciará con una única clase presencial para proseguir con clases a distancia, mediadas por el campus virtual de la Institución.

**Profesor responsable:** Esp. Ariel AMADIO

**Cupo de participantes:** Alumnos 20 mínimo y 30 alumnos máximo.

**Síntesis explicativa de la propuesta:**

Adaptar y destinar las incumbencias de la maquetación tradicional a la generación de materiales en HTML para la publicación on-line.

**Formato curricular:** Semipresencial

**Objetivos:**

Brindar al alumno los conocimientos técnicos y comunicacionales necesarios para maquetar contenidos que cumplan con los estándares tecnológicos actuales, para publicación en plataformas web

**Contenidos:**

Relevamiento del estándar HTML actual. Conceptos de maquetación editorial. Tipificación de formatos de hipertextualidad. Generación de links en maquetas digitales. Optimización de los materiales. Formatos de imagen para la web. Procesos de generación de material digital desde la maqueta. Condiciones para publicación en web.

**Metodología de trabajo:**

Modalidad b-learning en el Campus Virtual de la UNCuyo.

Módulos conceptuales, con lecturas, actividades, indagación personalizada y foros de discusión.

**Evaluación y acreditación:** Aprobación de Trabajo Final sobre proyecto propuesto por el docente

**Bibliografía:**

Manuales oficiales de Adobe CS

Material Oficial de Adobe Corporation

Sitio web oficial Adobe Latinoamérica <http://www.adobe.com/la>

**Otras consideraciones de relevancia:**

Los requisitos previos para el curso incluyen conocimiento en maquetación editorial, experiencia en web, teoría del color, tratamiento de la imagen.

RESOLUCIÓN N°

141

F. A.

Téc. Univ. MARIANA SANTOS  
a/c. Dirección General Administrativa

Prof. ARTURO EDUARDO TASCHERET  
SECRETARIO ACADEMICO

Prof. CARLOS BRAJAK  
DECANO