

:::::::::Diseño Grafico y Multimedia

Prof.: Sebastián Calviño Echeverría:::::::::

Material a Distancia

Material Alumnos Presénciales

.....Abril 2004:::::::::

Diseño Grafico y Multimedia

Introducción.

El objetivo de esta materia es que a través del ciclo lectivo, los alumnos adquieran el conocimiento y lenguaje para poder desenvolverse dentro del ámbito y con las herramientas básicas del Diseño Grafico y Multimedia, pudiendo adaptar cualquier concepto a un lenguaje grafico y visual, comprendiendo las diferentes utilidades de estas herramientas.

Veremos los conceptos y elementos que componen la imagen en el campo de la Informática y el Arte, nos abocaremos al conocimiento de los elementos Plásticos y Compositivos que serán la base para desarrollar un concepto Visual. Los elementos que un Diseñador debe incorporar son los elementos Plásticos para luego valerse de diferentes herramientas para su aplicación.

Realizaremos una serie de ejercicios para poner en practica todo lo desarrollado.

Utilizaremos Adobe Photoshop como herramienta de edición de imágenes (este y los demás programas lo pueden conseguir en los comercios donde habitualmente compran el software). Utilizaremos versiones en castellano pero también trabajaremos con glosarios de términos en ingles (la incorporación de las mismas es solo para poder conocer la terminología aplicada en su idioma original), esto facilitará el desempeño futuro en el área grafica, como así también en Internet.

Actualmente Photoshop es el soft más utilizado y completo para la edición de imágenes, con herramientas tan poderosas como las capas, permitiéndonos de esta manera lograr un trabajo final profesional, logrando hacer y deshacer en diferentes pasos de la composición, como así también manteniendo una poderosa historia de los pasos que vamos desarrollando, permitiéndonos volver a pasos anteriores cuando lo necesitemos o deseemos.

Con respecto al Diseño Grafico y Editorial utilizaremos Adobe Page Maker una potente herramienta para la Edición y Composición de Diseños permitiéndonos trabajar en todos los formatos gráficos de manera sencilla con la creación de Paginas Maestras y Plantillas de Diseño.

En Diseño Multimedia trabajaremos con herramientas de Macromedia, que se caracterizan por la automatización e integración del código de programación a completas paletas de herramientas, facilitando de esta manera el desarrollo de elementos multimedia complejos.

Además del programa en sí, incluido su Manual de ayuda en español (enseñando al alumno a desarrollar búsquedas es el material más completo), los Módulos con sus diferentes contenidos, las Guías de Ejercicios, cuentan también con la posibilidad de las Tutorías, donde pueden comunicarse telefónica o personalmente.

E-mail: docencia@homovidens.net
Internet: docencia.homovidens.net

No duden en comunicarse por alguno de estos medios, estaré esperando cualquier duda, sugerencia o comentario.

Diseño Grafico y Multimedia

Plan de estudio:

La Materia está dividida en tres Módulos que contienen 5 Unidades.

El Módulo I es de introducción al Lenguaje Visual y sus diferentes medios de comunicación. Veremos la línea, la forma, el color como conceptos que desarrollaremos en unidades posteriores llevándolos a su aplicación práctica. Elementos a través de los cuales desarrollaremos en las siguientes Unidades Diseños Gráficos y Multimediales. El módulo consta de los siguientes puntos:

Módulo I

Unidad 1. Introducción al Diseño.

Los elementos que componen el concepto visual
Elementos que componen la imagen digital
La composición y sus elementos
Medios Gráficos y Multimediales
Introducción a Adobe Photoshop

De a poco iremos introduciendo estos conceptos dentro de los que manejamos, quizás al principio les parezcan lejanos a los que emplean habitualmente pero de a poco los iremos desarrollando y ampliando.

El Módulo II consta de dos Unidades donde nos introducimos en el Diseño Gráfico y Editorial, manejando, ampliando y aplicando los conceptos vistos en el Módulo I, sus principales temas son:

Módulo II

Unidad 2. Aplicaciones Vectoriales.

Vector y Mapa de Bits
La Bidimensión y la Tridimensión
Creación de una imagen a partir de nodos

Unidad 3. El Diseño Editorial.

Introducción al Diseño
El formato
Paletas de Colores
Graficadores y Editores
Resolución y Formateo de Imágenes
Acerca de la Impresión
Técnicas de Impresión
Desarrollos de Diseño Gráfico y Editorial

El módulo requiere dedicación y desarrollo de los trabajos. Lean detenidamente la unidad y resuman los conceptos principales. Para el desarrollo de los Ejercicios utilicen las Guías que figuran junto a los mismos, también encontrarán en el Anexo de Bibliografía una serie de sitios de Internet que incluyen tutoriales de los Soft que utilizaremos.

El Módulo III consta de 2 Unidades, en las mismas desarrollaremos la construcción de un sitio WEB, aplicando conceptos vistos en el Módulo I y

Diseño Gráfico y Multimedia

desarrollados en el Modulo II, pero manejándonos sobre otro soporte de expresión y comunicación, lo cual nos terminará de aportar los conceptos de esta materia. Los contenidos de las Unidades son:

Módulo III

Unidad 4. Publicaciones Multimedia

Análisis y selección de tema
Concepto y Diseño
Producción de Prototipo del Sitio
Test de Prototipo
Producción del Sitio WEB
Registro y Subida a Internet

Unidad 5. Almacenamiento masivo de Información

Diferentes soportes y medios

Este Módulo al igual que el anterior requiere dedicación, haciendo los trabajos y resolviendo los problemas que surjan. Cualquier duda o sugerencia comuníquense conmigo.

Cada Modulo en sus respectivas unidades tiene guías de ayuda para resolver las diversas situaciones que se presentan, tengan en cuenta que esta materia requiere de creatividad. Lo importante es que frente a una pagina en blanco o al desarrollo de un proyecto, primero se documenten buscando material, vean y analicen como otros resolvieron situaciones similares, como se expresaron a través de la línea, el color, la tipografía y los diversos elementos que fuimos aprendiendo y estudiando.

De esta manera frente a un desafío o un nuevo proyecto tendrán un conjunto de elementos que los ayudarán a poder expresar un concepto visual.

Glosario y Bibliografía:

En el Anexo de Glosario y Bibliografía encontraran, el significado de los términos utilizados en los Módulos, como así también una lista de Libros y Sitios de Internet donde encontraran tutoriales y material para reforzar el Desarrollo de estos Módulos.

Requisitos para promocionar la materia:

Deben presentar el desarrollo de todos los Ejercicios.

Deben realizar y aprobar dos proyectos, el primero, el desarrollo de Diseños Gráficos y Editoriales, deben enviarlo y aprobarlo antes del primer parcial (mediados de año), el segundo proyecto, el desarrollo del sitio WEB, deben presentarlo y aprobarlo antes del Examen Final.

El primer Proyecto: sobre Diseño Grafico Editorial está pautado en la Unidad 3 del Módulo II.

El segundo Proyecto: el Desarrollo de un sitio WEB está pautado en la Unidad 4 del Módulo III.

En el examen final deben presentar sobre un soporte digital, un CD, todos los Ejercicios resueltos y su análisis correspondiente, Como así también el desarrollo de todo lo referente a la Unidad de Diseño Grafico Editorial y el desarrollo de Sitio

Diseño Grafico y Multimedia

WEB, es de suma importancia presentar diferentes pasos de la etapa de diseño de todos estos trabajos.

También hay un parcial presencial que deben aprobar a mitad de año. En este parcial se van a evaluar los conceptos principales de las Unidades 1, 2 y 3.

Es una evaluación escrita que debe aprobarse para presentarse al final.

En síntesis:

Deben entregar y aprobar todos los Ejercicios.

Deben aprobar los proyectos de Diseño Grafico Editorial para poder presentarse al Primer Parcial.

Deben aprobar el Parcial para presentar el Proyecto sitio WEB.

Deben aprobar el sitio WEB para presentarse al Final.

El Final se aprueba con la presentación de todos los trabajos, el desarrollo de Diseño grafico Editorial, el Desarrollo del sitio WEB y su posterior exposición.