

Instituto del Profesorado del Consudec (V-5)

Departamento: **Informática.**
Asignatura: **Diseño Grafico y Multimedia.**
Curso: **4to. Año.**
Ciclo Lectivo: **2004.**
Plan: DN Plan Exper. R.S.E. N°341/99, R.S.E. 324/01.
Profesor Titular: **Sebastián Calviño Echeverría.**
Carga horaria Semanal: 6 horas.

1 Expectativas de Logro

Que los alumnos logren al finalizar la materia:

Desarrollar a través de la narración con imágenes un lenguaje visual, en armonía con un Concepto a expresar.

Descubrir la relación existente entre el arte, como medio de expresión y la informática; a través del Diseño Multimedia y las Artes visuales.

Valorar la importancia de los medios informáticos para potenciar su trabajo creativo.

Apreciar las posibilidades de los diferentes productos y programas de desarrollo y tratamiento de imágenes.

Descubrir las posibilidades de la animación de imágenes en un espacio bidimensional.

Integrar el uso de herramientas informáticas en el desarrollo de un trabajo que pueda mostrar la producción y capacidad creativa.

Elaborar planes de trabajo y entregas que luego puedan llevar a cabo, para lograr un orden sistemático de sus tareas y estimular la capacitación de personas responsables.

2 Contenidos

Contenidos Conceptuales

Modulo 1. Unidad 1. Introducción al Diseño.

Los elementos que componen el concepto visual
Elementos que componen la imagen digital
La composición y sus elementos
Análisis de medios Gráficos y Multimedia les
Introducción a los Diferentes programas de Tratamiento de Imágenes

Introducción a los diferentes programas de desarrollo y tratamientos de imágenes. Integración con Contenidos y Conceptos de la Historia del Arte a fin de poder comprender la expresión y sus medios a través de los tiempos, de esa manera entender mejor la estética actual. Diferentes momentos plásticos del siglo

Diseño Grafico y Multimedia

XX. El quiebre de la expresión plástica y sus derivaciones. El Diseño y las Bellas Artes. La importancia de la composición. El desarrollo de un concepto visual a través de medios compositivos tales como Tipografías, la Línea, el color, Logotipos, Isótopos, selección del público receptor, como dirigir un mensaje a determinado sector. Internet. La importancia de una comunidad "virtual". La posibilidad de pertenecer. Como acceder y aprovechar sus posibilidades. Introducción al software y aplicaciones que se desarrollarán durante el año. Navegación en Internet. Los Buscadores. Introducción a HTML. Lenguajes de Programación. *Internet Explorer. Netscape Navigator. Adobe PhotoShop. Macromedia Dreamweaver. Macromedia Flash.* Presentación de las herramientas que se utilizarán en el desarrollo de sus proyectos durante el año. Digitalización de Imágenes. Conceptos Básicos de la Imagen Digital. Medidas de Píxeles. DPI. Profundidad de Color. Bits. Modelos de Color. Lectura Lineal (libro) y no lineal(Internet). Software para Tratamiento de Imágenes. Adobe PhotoShop. Caja de Herramientas. Herramientas de selección y recorte. Herramientas de dibujo, pintura y fotografía. Otras herramientas. Controles de Color. Controles de Modo. Controles de Visualización. Conocer las Imágenes digitales y el color. Qué es la resolución. Resolución y Tamaño de Imagen. Resolución y tamaño de archivo. El color. Sistemas de Color. Modos de Color. CMYK (Cian, Magenta, Amarillo y Negro). RGB (Rojo, Verde, Azul). Modo HSB. Modo Lab. Modo Escala de Grises. Las Gammas de Color. Documentos Nuevos. Abrir Documentos. Cerrar y Guardar Documentos. Recuperar un Documento. Abrir con otras extensiones. Guardar con otras extensiones. Importar y exportar Documentos. Sistemas de medición. Sistemas de Visualización. Las Capas. Documento creado por capas. Mover el contenido de las capas. Los filtros y sus efectos. Pintar y Modificar imágenes. La paleta pinceles. Herramientas. Herramientas de Texto. Introducir Texto. Impresión.

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 2. Aplicaciones Vectoriales.

La digitalización de la imagen. Elementos que componen la imagen, Ancho, Alto, Píxeles, Centímetros, Resolución, DPI, Píxeles por Pulgada, Paletas de Colores, CMYK, Cian Magenta Yellow black(k), RGB Red Green Blue, Escala de Grises, Color Indexado. Diferentes extensiones del archivo Imagen. BMP, JPG, TIFF, GIF. Guardar, Guardar como, guardar una Copia. Importar, Exportar. Adquirir, Scannear. Corel, CDR, vectorial y mapa de Píxel. Diferencias y Similitudes, Como es trabajar con Coordenadas. Ventajas y Desventajas de Mapas de Bits y Vectores. Cuando se debe aplicar cada opción. Trabajar y construir utilizando nodos, como editar nodos y vectores.

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

Diseño Grafico y Multimedia

Desarrollos de Diseño Grafico y Editorial

Diseño y Diagramación de diferentes formatos editoriales: Tarjetas, Dípticos, Trípticos, Invitaciones, Publicaciones, Afiches. Introducción a Corel Draw. Introducción visual a Corel Draw. Crear una página (Diseño de Página). Importar Cliparts. Colocar y modificar objetos. Añadir texto artístico. Guardar e imprimir las páginas acabadas. Crear el gráfico de título. Crear una pieza de puzzle con curvas bézier. Editar y corregir nodos. Importar gráficos. Utilizar la función Envolver. Utilizar la función PowerClip. Diseño de un folleto con Corel Draw. Preparar página y definir líneas guía. Importar, colocar y modificar imágenes de mapa de bits. Crear y componer un título. Importar y componer flujo de texto. Dar Formato al cuerpo del texto. Formatos rápidos mediante estilos. Insertar imágenes adicionales. Utilizar tabuladores. Diseño de objetos. Rectángulos y elipses. Líneas a mano alzada y curvas bézier. Líneas caligráficas. Diseño de cotas. Polígonos y objetos a mano alzada. Edición de objetos. Edición de objetos mediante la barra de propiedades. Utilización de la herramienta Forma. Utilización de la herramienta Cuchillo. Utilización de borradores. Escalar y reflejar objetos. Utilización de la persiana Transformar. Uso de colores. Conceptos básicos. Definición de colores y de paletas de color propios. Asignar colores. Creación de degradados de color. Relleno de objetos con patrones. Asignación de texturas. Definición de atributos de línea. Funciones de objeto avanzadas. Transformación de envolturas y perspectiva. Creación de mezclas. Creación de extrusiones. Agrupar, combinar, interceptar, soldar o recortar los objetos. Organizar y alinear objetos. Diseño de siluetas. Utilización de lentes. Funciones de mapa de bits. Modificar textos. Funciones de archivo. Cargar archivos. Guardar archivos. Exportación de archivos. Impresión de gráficos. Encabezamiento de cartas y tarjetas. Introducción y formato de texto. Diseño y agregación de acentos circunflejos. Conversión y combinación de elementos. Ejecución de la extrusión. Giro de los objetos de extrusión. Introducción y diseño de un segundo objeto. Creación de encabezado de cartas. Creación de tarjetas personales. Diseño publicitario. Revisión de Conceptos de Composición y Aplicación en el Diseño. Afiches. Tapa de Revistas. Diseño de Logotipos. Isotipos. Logo-Isotipos. Las Diferentes Tipografías. Integración de Imágenes y Texto.

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 4. Publicaciones Multimediales.

Análisis de Sitios de Internet con el fin de conocer cuales son los medios necesarios para poder llevarlo a cabo. Desarrollo de un Proyecto teniendo en cuenta: Concepto, Diseño, Prototipo, Producción, Test y Distribución. *Adobe PhotoShop*. Inicio. Nuevo. Abrir. Abrir Como. Guardar. Guardar Como. Guardar una Copia (teniendo en cuenta calidad y resolución): JPG, GIF, GIF (fondo transparente), TIF, BMP. Importar. Exportar. Adquirir. Ajustar Página. Imprimir. Preferencias. Salir. Opciones de Edición. Opciones de Imagen. La resolución de pantalla y de impresión. Los DPI. Opciones de Capa. Opciones de Selección. Filtros. Ver. Ventana. Ayuda. Herramientas. Selección. Mover. Lazo. Varita Mágica. Aerosol.

Diseño Grafico y Multimedia

Pincel. Goma. Lápiz. Sello. Dedo. Desenfocar. Sobreexponer. Pluma. Texto. Línea. Degradar. Balde. Gotero. Mano. Lente. *Macromedia Flash*. Archivo. Nuevo. Abrir. Guardar. Guardar Como. Importar. Exportar Imagen. Exportar Película. Enviar. Opciones de Impresión. Preferencias. Opciones de Edición. Opciones de Ver. Opciones de Inserción. Modificar. Control. Librería. Ventanas. Ayuda. Herramientas. Línea de Tiempo. Adecuación de nuestro trabajo de Flash a Dreamweaver por medio de *Aftershock*.

Desarrollo del Proyecto. Desarrollo de los componentes del Sitio. Imágenes. Sonidos. Botones. Textos. Fotos. Dibujos. Pinturas. Fondos. Páginas. Desarrollo de un Prototipo. Primeros pasos con Dreamweaver. Nuevo. Nuevo Sitio. Abrir. Abrir Sitio. Definir Sitio. Guardar. Guardar Como. Guardar estructura de Marcos. Guardar estructura de Marcos Como. Guardar Todo. Importar. Exportar. Convertir. Armado de formularios, mailto. Manejo de ventanas con javascript. Pre-visualizar en Navegador. Chequear Links. Exit. Opciones de Ver. Opciones de Edición. Insertar. Modificar. Texto. Comandos. Ventana. Ayuda. Herramientas. Launcher. Propiedades. Creación del Sitio. Desarrollo de las Páginas. Definir Carpetas. Desarrollo de los Links. Ubicación de los objetos. Las Tablas. Adobe PhotoShop, Macromedia Flash.

El Sitio en Internet. Últimos ajustes. Los Test de aplicación y desarrollo de nuestro Sitio. Ajustes a las imágenes. Los Plug In. Como subir un Sitio a la Web (Geocities).

Unidad 5. Almacenamiento masivo de información Diferentes soportes y medios

Como Adquirir una Imagen. Como Guardar una Imagen. Como Guardar diferentes extensiones, diferentes soportes o medios: digitales, analógicos, externos, internos, DLT, TAPE, CD, ZIP, Disquete, HDD. Como Guardar una Copia. Como Rotar un Lienzo. Diferentes Tamaños de Imagen. Modificar Ancho. Modificar Largo. Modificar la Resolución. Modificar el Tamaño de Impresión. Largo. Ancho. Calibración de Equipos. Monitores. Resolución de Pantalla. Configurar la Profundidad de Color. Tamaño. Píxeles. Bits. Formato para Almacenamiento de Imágenes. JPG, BMP, GIF, TIF. Formatos acordes a necesidades. Diferentes Tipo de Escáner. Página entera. *Adobe PhotoShop*. Controles Básicos. Inicio. Nuevo. Abrir. Abrir Como. Importar. Exportar. Adquirir. Ajustar Página. Imprimir. Preferencias. Salir. Opciones de Edición. Opciones de Imagen. La resolución de pantalla y de impresión. Opciones de Capa. Opciones de Selección. Filtros. Ver. Ventana. Ayuda. Herramientas.

Contenidos Procedimentales

Unidad 1. Introducción al Diseño.

Exposición de material Gráfico y Visual, acercando al alumno diversas publicaciones de medios visuales. Se analizará el lenguaje plástico a través de sus medios de expresión tales como las tipografías, los colores, títulos, importancias de títulos, Análisis del contenido textual y como este armoniza con el mensaje textual. Desarrollo de trabajos de estudio y análisis de las clases de exposición. Internet. Red de redes. La importancia de la comunidad virtual, conectarse y estar On line. La comunicación de datos a través de diferentes medios. Procedimientos de Navegación. Direcciones. Sitios. *Internet Explorer* y *Netscape Navegador*. Nuevo. Buscar. Abrir. Preferencias. Salir.

Introducción a los diferentes programas de desarrollo y tratamientos de imágenes. Cambios producidos en el último siglo en la forma de expresar el Concepto Artístico, diferentes soportes, materiales y técnicas. Las posibilidades que brindan las nuevas tecnologías en el campo del Diseño y las Artes Plásticas. La

Diseño Grafico y Multimedia

Computadora como herramienta que potencia nuestras posibilidades. *El Diseño y las Bellas Artes*. La importancia de la composición. Donde el Diseño y el Arte se unen. Internet. La biblioteca más grande del mundo. Como acceder y aprovechar sus posibilidades. Introducción al software y aplicaciones que se desarrollarán durante el año. Navegación en Internet. Los Buscadores. Conceptos Básicos de la Imagen Digital. Medidas de Pixels. DPI. Profundidad de Color. Bits. Modelos de Color. *Adobe PhotoShop*. Archivo: Nuevo. Abrir. Abrir Como. Cerrar. Guardar. Guardar Como. Guardar una Copia. Volver. Colocar. Importar. Exportar. Obtener información. Ajustar página. Imprimir. Enviar. Preferencias: Generales, Guardar archivos, Pantallas y Cursores, Transparencia y gama, Unidades y Regla, Guía y Cuadrícula, Plugins y disco de memoria virtual, Caché de imagen y memoria. Ajuste de Color: Ajustar monitor, Ajustar cintas de impresión, Ajustar separación, tablas de separación. Salir. Edición: Deshacer. Cortar. Copiar. Copiar combinados. Pegar. Pegar dentro. Borrar. Rellenar. Contornear. Definir motivos. Tomar Instantánea. Tomar Instantáneas combinadas. Purgar. Imagen: Modo. Ajustar. Duplicar. Aplicar Imagen. Calcular. Tamaño de imagen. Tamaño de Lienzo. Recortar. Rotar Lienzo. Histograma. Reventar. Capa: Nueva. Duplicar. Eliminar. Opciones de capa. Opciones de Configuración. Añadir mascara de Capa. Habilitar mascara de Capa. Agrupar con anterior. Desagrupar. Transformación libre. Transformar. Organizar. Combinar Capas. Combinar visibles. Acoplar Imagen. Halos. Selección: Todo. Nada. Invertir. Gama de Colores. Calar. Modificar. Extender. Similar. Cargar Selección. Guardar Selección. Filtro: Artístico. Bosquejar. Desenfocar. Distorsionar. Enfocar. Estilizar. Interpretar. Pixelar. Ruido. Textura. Trazo de Pincel. Vídeo. Otro. Ver: Ventana Nueva. Previsualización CMAN. Aumentar. Reducir. Encajar en pantalla. Pixels actuales. Tamaño de impresión. Ocultar Bordes. Ocultar trazado. Reglas. Guías. Ajustar. Bloquear. Borrar. Cuadrícula. Ajustar cuadrícula. Ventana: Cascada. Mosaico. Organizar Iconos. Cerrar todo. Navegador. Mostrar Info. Mostrar Opciones. Colores. Mostrar Muestras. Mostrar Pinceles. Capas. Canales. Trazados. Acciones. Barra de Estado. Ayuda: Contenido. Buscar en la Ayuda. Buscar en la Ayuda con el Teclado. Usar la Ayuda. Acerca de PhotoShop. Acerca de Plugins. Página Web de PhotoShop. Herramientas: Selección. Mover. Lazo. Varita Mágica. Aerosol. Pincel. Goma. Lápiz. Sello. Dedo. Desenfocar. Sobreexponer. Pluma. Texto. Línea. Degrade. Balde. Gotero. Mano. Lente.

Unidad 2. Aplicaciones vectoriales.

Introducción a *Page Maker*. Introducción visual a *Page Maker*. Crear una página (Diseño de Página). Colocar y modificar objetos. Añadir texto artístico. Guardar e imprimir las páginas acabadas. Crear el gráfico de título. Crear una pieza de puzzle con curvas bézier. Editar y corregir nodos. Importar gráficos. Utilizar la función Envolver. Utilizar la función PowerClip. Diseño de objetos. Rectángulos y elipses. Líneas a mano alzada y curvas bézier. Líneas caligráficas. Diseño de cotas. Polígonos y objetos a mano alzada.

Unidad 3. Diseño Grafico Editorial

Diseño de un folleto con *Page Maker*. Preparar página y definir líneas guía. Importar, colocar y modificar imágenes de mapa de bits. Crear y componer un título. Importar y componer flujo de texto. Dar Formato al cuerpo del texto. Formatos rápidos mediante estilos. Insertar imágenes adicionales. Utilizar tabuladores. Edición de objetos. Edición de objetos mediante la barra de propiedades. Utilización de la herramienta Forma. Utilización de la herramienta Cuchillo. Utilización de borradores. Escalar y reflejar objetos. Utilización de la persiana Transformar. Uso de colores. Conceptos básicos. Definición de colores y de paletas de color propios. Asignar colores. Creación de degradados de color. Relleno de objetos con patrones. Asignación de texturas. Definición de atributos de línea.

Diseño Grafico y Multimedia

Funciones de objeto avanzadas. Transformación de envolturas y perspectiva. Creación de mezclas. Creación de extrusiones. Agrupar, combinar, intersepar, soldar o recortar los objetos. Organizar y alinear objetos. Diseño de siluetas. Utilización de lentes. Funciones de mapa de bits. Modificar textos. Funciones de archivo. Cargar archivos. Guardar archivos. Exportación de archivos. Impresión de gráficos. Encabezamiento de cartas y tarjetas. Introducción y formato de texto. Diseño y agregación de acentos circunflejos. Conversión y combinación de elementos. Ejecución de la extrusión. Giro de los objetos de extrusión. Introducción y diseño de un segundo objeto. Creación de encabezado de cartas. Creación de tarjetas personales. Diseño publicitario. Revisión de Conceptos de Composición y Aplicación en el Diseño. Afiches. Tapa de Revistas. Diseño de Logotipos. Isotipos. Logo Isotipos. Las Diferentes Tipografías. Integración de Imágenes y Texto.

Unidad 4. Publicaciones Multimediales.

Macromedia Dreamweaver. Archivo: Nuevo. Nuevo Sitio. Abrir. Abrir Sitio. Definir Sitio. Cerrar. Guardar. Guardar Como. Guardar estructura de Marcos. Guardar estructura de Marcos Como. Guardar Todo. Importar. Exportar. Convertir. Previsualizar en Navegador. Chequear Links. Exit. Edición: Deshacer. Rehacer. Cortar. Copiar. Pegar. Limpiar. Seleccionar Todo. Copiar solo Texto. Pegar como texto. Buscar. Siguiendo. Reemplazar. Editor Externo. Preferencias. Ver: Contenido de Cabecera. Elementos Invisibles. Regla. Grilla. Trazado de Imagen. Plugins. Barras de Estado. Bordes de las Capas. Borde de los Cuadros. Bordes de los Marcos. Insertar: Imagen. Tabla. Regla horizontal. Capa. Applet. ActiveX. Plugin. Flash. Shocwave. Imagen Rollover. Formulario. Objeto Formulario. Ancla. Comentario. Script. Línea de Quiebre. No espacio de quiebre. Incluir lado de servidor. Encabezado. Modificar: Propiedades de la Página. Selección de páginas. Hiperlink. Capa. Cuadros. Marcos. Alineación. Etiqueta. Librería. Agregar Objeto a la Línea de Tiempo. Agregar comportamiento. Línea de Tiempo. Texto: Alineación. Formato. Lista. Fuente. Estilo. Tamaño. Color. Comandos. Ventana. Ayuda. Herramientas. Launcher. Propiedades. Links. *AfterShock*. Nuevo. Agregar. Guardar. Guardar Como. Preferencias. Script. Etiqueta de Página. Shocwave.

Macromedia Flash. Nuevo. Abrir. Abrir Librería. Cerrar. Guardar. Guardar Como. Importar. Exportar Imagen. Exportar Película. Opciones de Página. Vista Previa. Imprimir. Enviar. Preferencias. Asistente. Salir. Edición: Borrar. Rehacer. Cortar. Copiar. Pegar. Pegar en lugar. Pegar especial. Limpiar. Duplicar. Seleccionar todo. Deseleccionar todo. Copiar Cuadros. Pegar Cuadros. Editar Símbolos. Editar Selección. Editar Todo. Insertar Objeto. Links. Objeto. Ver: Ir a. 100%. Mostrar Cuadros. Mostrar Todo. Outlines. Fast. Antialias. Antialias Texto. Línea de Tiempo. Área de Trabajo. Reglas. Tabs. Grilla. Snaps. Mostrar Shape Inst. Modificar: Instancia. Cuadro. Escena. Película. Fuente Párrafo. Estilo. Tipo. Transformar. Separar. Curvas. Cuadros. Trazar Bitmap. Alinear. Agrupar. Desagrupar. Separar. Control: Play. Rewind. Step Forward. Step Backward. Testear Película. Testear Escena. Opciones. Loop. Activar todas las escenas. Habilitar Cuadros. Habilitar Botones. Silenciar. Librerías: Botones. Gráficos. Películas. Sonidos. Ventana: Nueva. Separar Todo. Cascada. Herramientas. Controladores. Colores. Inspector. Salida. Librería. Ayuda.

Unidad 5. Almacenamiento masivo de información

Conceptos Básicos de la Imagen Digital. Medidas de Pixels. DPI. Profundidad de Color. Bits. Modelos de Color. *Adobe PhotoSho*. Como Adquirir una Imagen. Como Guardar una Imagen. Como Guardar diferentes extensiones. Como Guardar una Copia. Como Rotar un Lienzo. Diferentes Tamaños de Imagen. Modificar Ancho. Modificar Largo. Modificar la Resolución. Modificar el Tamaño de Impresión. Largo. Ancho. Calibración de Equipos. Monitores. Resolución de Pantalla. Configurar la

Diseño Grafico y Multimedia

Profundidad de Color. Tamaño. Pixels. Bits. Formato para Almacenamiento de Imágenes. JPG, BMP, GIF, TIF. Formatos acordes a necesidades. Diferentes Tipo de Escáner. Página entera. Introducción al *Adobe PhotoShop*. Controles Básicos. Inicio. Nuevo. Abrir. Abrir Como. Importar. Exportar. Adquirir. Ajustar Página. Imprimir. Preferencias. Salir. Opciones de Edición. Opciones de Imagen. La resolución de pantalla y de impresión. Opciones de Capa. Opciones de Selección. Filtros. Ver. Ventana. Ayuda. Herramientas.

Contenidos Actitudinales

Organización sistemática de las tareas.
Valoración del error en el proceso de aprendizaje.
Autonomía y reflexión crítica sobre la producción.
Valoración de la unidad grupal.
Disposición y apertura hacia los nuevos desarrollos didácticos.
Apreciación de la consulta para la toma de decisiones grupales.
Valoración del usuario de las aplicaciones como elemento fundamental para el proceso de construcción de la interfase.
Unidad, composición y armonía en el desarrollo de conceptos plásticos.

3 Articulaciones Horizontales

La materia se articula con .

4 Contenidos Transversales

Aprecio y disposiciones favorables a cooperar y ser solidario en función de la construcción de redes educativas acordes con los valores cristianos.

Utilización de los recursos tecnológicos para la producción de diferentes propuestas didácticas.

5 Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje

Clases Teóricas de exposición y dialogo.
Lectura y discusión bibliográfica.
Técnica de dinámica grupal (foro) con reflexión y conceptualización posterior.
Clases con orientación práctica, fijación de conceptos por medio de la ejercitación.

6 Régimen de promoción y Evaluación

Aprobación y entrega a término de todos los Trabajos Prácticos programados.
Aprobación de (dos) Exámenes Parciales.
Porcentaje de Asistencia fijado por el Instituto.
Aprobación del Examen Final.

7 Trabajos Prácticos

Presentar el desarrollo de todos los Ejercicios.
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.

Diseño Grafico y Multimedia

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

8 Estimación de Plazos

Primer Cuatrimestre: Unidad 1 y Unidad 2 y Unidad 3.

Segundo Cuatrimestre: Unidad 4 y Unidad 5.

Parcial: Segunda semana del 2do. Cuatrimestre.

Trabajo Final: Según Cronograma de Finales.

9 Bibliografía

Adobe Photoshop 7.0 en un Solo Libro

Autor: Boque, Carlos

Editorial: Gyr

Fecha de publicación: Marzo 2004

Henri Matisse

Autor: Editado por Jack Flam.

Editorial: Konemann.

Fecha de publicación: 1994.

Homovidens La sociedad teledirigida.

Autor: Sartori, Giovanni.

Editorial: Taurus.

Fecha de publicación: 2002.

Introducción al Diseño para Web.

Guía Curricular.

Macromedia.

1997-1998.

La aventura semiológica.

Autor: Barthes, Roland.

Editorial: Paidós Ibérica.

Fecha de publicación: Febrero 1990.

La Educación Estetica, Arte y Literatura

Autor: Gennari, Mario.

Editorial: Paidos.

Fecha de publicación: 1997.

Punto y línea sobre el plano.

Autor: Kandinsky, Vasili.

Editorial: Paidos.

Fecha de publicación: Octubre 2003.

Diseño Grafico y Multimedia

Teoría del Hipertexto.
Autor: Landow, George P.
Editorial: Paidós Ibérica.
Fecha de publicación: Octubre 1997.