

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO DE INDUMENTARIA Y TEXTIL

**PROGRAMA
CONTENIDOS MINIMOS**

Asignatura: Diseño y Computación
Promoción: Directa

Cursado: Cuatrimestral
Carga Horaria: 60 hs.

Presentación:

La materia desarrolla los contenidos necesarios para la comunicación de un proyecto de Diseño a través de la herramienta digital, valiéndose del uso de programas de computación en sus modalidades más óptimas en relación a la disciplina específica de Indumentaria y Textil.

Objetivos:

Conocimiento y práctica de programas de computación aplicados al diseño de indumentaria y textil.

Instrumentación del alumno para reconocer y resolver a nivel instrumental y creativo los alcances, limitaciones y posibilidades de la herramienta informática.

Generar una actitud creativa consciente de búsqueda, experimentación y propuesta en el dominio y uso de los medios digitales de expresión.

Introducción al manejo del nuevo instrumental tecnológico y su compatibilidad con los instrumentos tradicionales de comunicación gráfica.

Contenidos:

El lenguaje gráfico, sistemas y medios gráficos, concepto de sistema, estructura, unidades gráficas, 2D y 3D.

Conceptos de tecnología, computación, informática, hardware: elementos que los componen, unidad de control. Unidad central procesadora.

Diseño y computación. Consideraciones generales y presentación del software de aplicación para Diseño de Indumentaria y Textil.

Corel Draw!. Illustrator. Photoshop.

Diseño de Indumentaria y textil

Cátedra Argumedo

1° cuatrimestre

comienzo 6 de Abril

termina 13 de Julio

total 13 semanas

Docentes a Cargo:

Silvia Barretto

Gabriel Holzel

Ana Paganini

Desarrollo

Corel Draw

Outlook Express

Photoshop

Práctica: Trabajo Individual

En el práctico evaluar:

Idea rectora del diseño.

Complejidad en la digitalización del material.

Calendario de clases

Mes de abril

6 presentación y explicación del trabajo práctico

20 teoría Corel Draw / Práctica

27 teoría Corel Draw / Práctica

Mes de mayo

4 teoría Corel Draw / Práctica

11 teoría Corel Draw / Práctica

18 teoría Corel Draw / Práctica

25 teoría Corel Draw / Práctica

Mes de junio

1 teoría Photoshop / Práctica

8 corrección

5 entrega preliminar

22 teoría Outlook Express / Práctica

29 práctica

Mes de julio

6 corrección final

13 Entrega final

Levantamiento de actas

Las clases de la cátedra se dictarán dentro del cronograma de asignación de aulas del centro CAO.



Trabajo Práctico
1ro cuatrimestre

Generar una pieza editorial de presentación personal (portfolio)

Objetivo:

Que el alumno desarrolle un estilo de presentación personal acorde a su categoría académica.

Metodología de trabajo:

El trabajo se realizará en forma individual.
Se utilizarán los programas CorelDraw 9, Photoshop 5 y Outlook Express.

Trabajo Práctico:

Uno de los trabajos seleccionados se representara en forma vectorial. Este deberá representar el diseño y comunicar los requisitos de la construcción.
Los otros tres trabajos se representarán en forma pixelar y se generaran muestras de estilos y diferentes rubros.
Además se deberá entregar un curriculum vitae en formato análogo y otro en formato digital, con la selección de trabajos correspondientes.

Presentación:

En carpeta A4
e-mail : cristina_argumedo@yahoo.com.ar

Fecha de entrega:

13 de Julio de 2001

Levantamiento de Actas:

20 de Julio de 2001

Evaluación:

La calificación será individual.

La cátedra se reserva el derecho de implementar el método de evaluación mediante coloquio.