



PROGRAMA ANALÍTICO

1. DATOS GENERALES DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR

ASIGNATURA: TECNOLOGÍA I CÁTEDRA ZACHIN

- Plan de estudios: 2021
- Carga horaria total: 60 horas
- Carga horaria semanal: 4 horas
- Duración del dictado: Cuatrimestral
- Turnos: TM y TN
- Tipo de promoción: Directa

UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS

CICLO SUPERIOR DE GRADO (CSG) NIVEL 1

2. OBJETIVOS

- Que el alumno adquiera los conocimientos necesarios sobre los aspectos tecnológicos intervinientes en la reproducción y replicación de los contenidos de un diseño para su acceso al público.
- Que el alumno obtenga las herramientas necesarias de carácter conceptual y procedimental para la utilización de dichos conocimientos en función a la elección y control de los medios necesarios para dicho acceso.
- Que el alumno adquiera en particular los conocimientos propios de la tecnología de reproducción del diseño no material (productos de diseño de carácter virtual: desarrollo web, producto digital, aplicaciones, etc.) para la evaluación y toma de decisiones en función al componente tecnológico inherente a dicho diseño (actitudinal).
- Que el alumno comprenda e incorpore los conceptos básicos que implican las diferencias de implementación entre los medios de reproducción de gráfica digital y los de replicación de la gráfica material (gráfica impresa: packaging, ediciones papel, señalética, etc.).

3. CONTENIDOS

Unidad Temática 1: COLOR

Teoría de color, principios de formación del color para aplicaciones en gráfica virtual y material (RGB, CMYK, hexadecimal y Lab). Las dimensiones del color: espacio, modelo, gama. Uso práctico de la tecnología de reproducción de color.

Unidad temática 2: TECNOLOGÍA Y DISEÑO



Tecnología y diseño, la producción del objeto de diseño: rol del diseñador. Flujo de trabajo. Estandarización y sustentabilidad. Dispositivos y Software.

Unidad temática 3: LA IMAGEN DIGITAL

La imagen digital, tipos de imágenes; obtención, generación y aplicación. Imagen pixelar, gráfica basada en objetos (imagen vectorial). Archivos de fuentes tipográficas.

Unidad temática 4: SOPORTES DIGITALES

Soportes digitales, dispositivos, características: principios de formación de imagen, resoluciones de pantalla. Diseño responsivo (adaptabilidad).

Unidad temática 5: GENERACIÓN DIGITAL DE ORIGINALES

Generación digital de originales, destino virtual, destino material. Almacenamiento y traslado digital. Archivos, formatos. Periféricos, dispositivos de entrada, dispositivos de salida. Uso de fuentes.

Unidad temática 6: WEB

La web, estándares, lenguajes, hipertexto. Interfaces, usabilidad y experiencia de usuario.

Unidad temática 7: INTRODUCCIÓN A LA INDUSTRIA GRÁFICA

La industria gráfica, requerimientos, sistemas de reproducción masiva de piezas gráficas materiales. Introducción a los procesos de impresión convencional y digital. Contrastación entre los procesos propios de la reproductividad del diseño (área del diseño no material o virtual) y de la replicabilidad del diseño (área del diseño material o físico).

Modalidad de Enseñanza:

Clases teóricas. A través de red social los alumnos tienen acceso al resumen de las presentaciones teóricas, así como a la interacción con sus compañeros sobre contenidos concernientes bajo supervisión de la cátedra.

Se refuerzan los conocimientos teóricos adquiridos mediante trabajos prácticos.

Se trabaja en forma individual, con prácticas de taller y esquicios.

Modalidad de Evaluación:

Aprobación de cursado: Trabajo práctico y examen escrito.

Aprobación de final:

Bibliografía: