

Programa:
Computación Aplicada II

Objetivo General: Preparar al alumno en los conceptos básicos de la computación e informática, en los componentes tangibles e intangibles de ordenador, generar y crear conciencia sobre el uso de las nuevas tecnologías como una herramienta interactiva, donde el generador humano es responsable de cada uno de los procesos iniciales del diseño y el ordenador responde a las necesidades del usuario.

Objetivos Específicos:

- Extraer los aspectos conceptuales que contienen, las técnicas tradicionales de enseñanza, para reformarlos y mantenerlos, independientemente de una tecnología.
- Integrar el uso de las nuevas tecnologías, con el compromiso y responsabilidad, para asumir proyectos en conjunto, donde el software se use en cada etapa del proceso, de manera adecuada.
- Enfocar que los procesos creativos se independicen de la herramienta utilizada y se base en una profunda reflexión conceptual primero.
- Desarrollar diferentes estrategias y programas, en coordinación, con otras unidades curriculares con el fin de actualizar permanentemente al estudiante de diseño.
- Comprender sobre la importancia al concepto durante el proceso creativo, antes de la intermediación y aplicación de herramientas tecnológicas.
- Generar en el estudiante autonomía y un pensamiento reflexivo, que lo lleve a una autoevaluación y pueda construir su conocimiento mas fortalecido en el diseño.

Programa Sintético:

Lapso I (valor 33%)

1. Introducción a la Computación y la Informática.
2. Historia del desarrollo de los computadores personales y los sistemas operativos;
Sistemas operativos: Microsoft Windows, Os Macintosh, Software Libre.
3. Desarrollo de Proyectos Vectoriales.

Lapso II (valor 33%)

4. Tratamiento y edición de imágenes digitales.

Lapso III (valor 34%)

5. Edición, Composición y Maquetación.

Programa Analítico:

Lapso I (valor 30%)

1. Introducción a la Computación y la Informática

- Información y el ordenador.
- La arquitectura fundamental del ordenador.
- Memorias.
- Los periféricos.
- Almacenamiento de Información.
- Tipos de ordenadores.
- El software.
- Programas y aplicaciones informáticas.

Certificación	
Secretaria General	Sello

- Dibujos gráficos.
- Marcos y objetos.
- Prefly.
- Archivos pdf.
- Separación de colores.
- Procedimientos de impresión.

Estrategias metodológicas: El docente planteara el contenido programático, aplicando estrategias de enseñanzas de las herramientas digitales, desarrollando proyectos relacionados con otras unidades curriculares, mediante la exposición, demostración de las posibilidades de cada grupo de herramientas aplicables a cada trabajo, permitiendo aclarar dudas con respecto a los ejercicios planteados, así mismo los procedimientos y pautas para mantener una supervisión constante del desarrollo del trabajo. Se propicia la participación e interacción del alumno como individuo e integrador social, como las intervenciones en clases, el aporte y experiencia de cada uno, en pro de la expansión de los conocimientos. La promoción de la investigación bibliográfica y exploración de la data informática. Utilización de herramientas audiovisuales.

Bibliografía y Material de Apoyo:

- ADOBE, Creative Team. (2007). *Classroom in a Book*. Adobe Press.
- ADOBE, Creative Team. (2007). *Indesing*. Anaya Multimedia.
- ADOBE, Creative Team. (2007). *PhotoShop*. Anaya Multimedia.
- CODESIS (2000). *Diseño Gráfico y Programación*.
- CULTURA, S.A. (2001). *Curso de Diseño Gráfico*.
- DELGADO, José (2007). *Illustrator CS3*. Anaya Multimedia.
- D. Pogue (2007). *MAC OS Tiger*. O`Reilly & Associates.
- LYNCH, Patrick (2000) *Principios de Diseño Básico*. Gustavo Gilli.
- Windows XP (2007) Editorial CEP.
- TERCER PLENARIO FORO DE ESCUELAS DE DISEÑO (2008) COMISION DE TRABAJO: *Tecnologías Digitales*. Universidad de Palermo.

Certificación	
Secretaria General	Sello