



ORIENTACIÓN: SO ARTE – Artes Visuales

MATERIA: Informática

PROFESOR/A: Jotynskij, Magalí (En suplencia de Prof. Decuzzi Ivana)

CURSO: 5to Año

CICLO LECTIVO: 2022

EXPECTATIVAS DE LOGRO:

- Que los alumnos puedan agilizar la producción cognitiva y la riqueza cultural a través del uso consciente de la tecnología.
- Ser capaces de fundamentar el propio trabajo y desarrollar el pensamiento crítico.
- Adquirir lenguaje técnico y específico.
- Aprender a pensar las imágenes visuales en tanto mensajes y construcciones culturales humanas, y poder interpretarlas, crearlas y resignificarlas.
- Calcar imágenes con software de ilustración vectorial.
- Dibujar formas, reproducir imágenes, componer en dos dimensiones a través de la curva Bézier o ilustración vectorial.
- Diseñar piezas en sistema, sistemas de signos, pequeñas piezas de diseño gráfico, con fines estéticos y comunicativos.
- Definir paletas de colores luz (RGB) y proceso (CMYK).
- Construir imágenes utilizando caracteres alfabéticos.
- Editar caracteres alfabéticos según la morfología de la semántica de una palabra.
- Crear pequeños sistemas de señalización de espacios públicos.
- Preparar documentos para imprimir o visualizar en pantalla, desde las características del formato de la página hasta el formato de archivo correspondiente a cada fin.
- Adoptar una actitud activa y participativa en clase.
- Socializar, solidarizarse y compartir, a partir de la experiencia del trabajo en equipo.
- Aprender a dar y recibir críticas constructivas para mejorar su propio hacer creativo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Asistencia a clases.
- Trabajo y participación en clase.
- Correcta expresión escrita y oral, uso de vocabulario específico.
- Cumplimiento, en tiempo y forma, de entrega de trabajos prácticos y tareas para el hogar.
- Presentación, clase a clase, de carpeta completa, con apuntes de clase, prolija y legible, y material solicitado para trabajo en clase.
- Aprobar las instancias de evaluaciones y lecciones (orales, individuales y grupales).
- Originalidad y creatividad en la elaboración y presentación de trabajos y tareas.
- Responsabilidad en el cuidado del aula, su mobiliario y equipamiento.
- Actitud de respeto frente al propio trabajo y hacia el de los demás.
- Predisposición para el trabajo en equipo y cooperación con el aprendizaje de los compañeros.
- Comportamiento durante las clases.

CONTENIDOS:

UNIDAD 1: Principios básicos de la ilustración vectorial.

Ilustración vectorial. Vectores y nodos, clasificación de nodos (rectos, curvos, simétricos, asimétricos). Figuras abiertas y cerradas. Relación figura-fondo y entre figuras en el plano. Color de relleno y color de contorno. Círculo cromático. Manejo de colores luz y colores proceso. Paleta de colores. Uso expresivo del color en la imagen vectorial. Pluma, selección, formas básicas, repetición, ritmo, simetría. Colores de contorno y relleno.



UNIDAD 2: Principios básicos del diseño gráfico y sus elementos.

Piezas pequeñas de diseño gráfico: tapas de libros y discos, tarjetas personales, etiquetas, volantes, anuncios pequeños, afiches, invitaciones. El punto, la línea y el plano como elementos compositivos básicos de la imagen visual. Pluma, edición de puntos de ancla, formas abiertas y cerradas, contorno, interrelación de formas, colores de relleno, malla de degradado. Interrelación de los elementos del diseño en el plano. Ritmo visual. Composición pictórica de una imagen con los elementos básicos. Principios de diseño en el plano. Integración de imagen gráfica y texto. Tipografía. Familias tipográficas. Evolución de caracteres alfabéticos desde su origen hasta la actualidad. Clasificación. Características formales y estéticas de la tipografía. Herramienta texto y párrafo. La tipografía como imagen visual. Uso expresivo y explotación de las características visuales de las letras. Semantización de conceptos. Composición gráfica de acuerdo al tamaño y la proporción en el plano.

UNIDAD 3: Introducción al diseño de información, Infografías.

Introducción a la infografía: observación del plano, diagramación. Grillas tipográficas. El espacio disponible en relación con la cantidad de información. Síntesis. Articulación de imágenes + texto. Redes conceptuales y sinópticas, cuadros y tablas. Gráficos, sintetización de imágenes. Estilos gráficos según público destino. Selección de la tipografía para fines específicos. Líneas guía, reglas, cuadrícula. Principios básicos del diseño de información: dípticos, trípticos, folletos, mapas. Diseño en sistema. Señalizaciones.

UNIDAD 4: Introducción al diseño de información, principios de Señalética.

El diseño de información en la comunicación masiva. Introducción a la señalética: Señalización de espacios públicos. El color: el contraste, el ruido, la influencia en contexto. Tipografía: legibilidad, tamaño, lo que connotan sus características morfológicas. Público destino. Funciones de la comunicación visual según sus objetivos. Forma. Ubicación.