INSTITUTO SAGRADA FAMILIA
ESCUELA SECUNDARIA
PUEYRREDÓN 1549 (1628)
BANFlELD

SECRETARIA Y ADMINISTRACIÓN
TALCAHUANO 451 (1828} BANFIELD
DIEGEP
4403
email isagradafam1lia@yahoo.oom.ar

ORIENTACIÓN: SO ARTE – Artes Visuales

MATERIA: Informática

PROFESOR/A: De Rito Theo

CURSO: 4to Año

CICLO LECTIVO: 2026

Expectativas de logro

Reconocer que el diseño gráfico atraviesa diversos lenguajes de producción visual y constituye una práctica artística.
Comprender el diseño gráfico como una herramienta de comunicación, experimentación y creación visual.
Aprender a articular consignas variadas y creativas mediante recursos propios del diseño gráfico.
Utilizar con mayor profundidad las herramientas de Adobe Illustrator para la producción de imágenes.
Integrar el uso de programas del Adobe Creative Cloud con aplicaciones externas de edición, comprendiendo las posibilidades del trabajo interdisciplinario entre plataformas.
Diseñar a partir de referencias fotográficas de autoría propia, explorando sus posibilidades creativas y expresivas.
Comprender el funcionamiento de los gráficos vectoriales y aplicarlos para la creación de diseños lineales editables y escalables.
Explorar el uso combinado de distintas herramientas digitales, reconociendo que su articulación amplía las posibilidades de producción más allá de sus funciones originales.
Incorporar el uso de referencias visuales provenientes de intereses artísticos personales como punto de partida para el desarrollo de proyectos.
Desarrollar una mirada crítica y reflexiva sobre las propias producciones y las de sus pares, fundamentando observaciones y decisiones de diseño.
Participar activamente en instancias de intercambio y devolución, valorando el proceso de producción colectiva.
Respetar las dinámicas de trabajo colaborativo, promoviendo el diálogo, la cooperación y la responsabilidad compartida.
Desarrollar autonomía en la resolución de problemas proyectuales mediante el uso de herramientas digitales y recursos gráficos.
Valorar el proceso creativo como un espacio de experimentación, revisión y mejora continua.

INSTITUTO SAGRADA FAMILIA
ESCUELA SECUNDARIA
PUEYRREDÓN 1549 (1628)
BANFlELD

SECRETARIA Y ADMINISTRACIÓN
TALCAHUANO 451 (1828} BANFIELD
DIEGEP
4403
email isagradafam1lia@yahoo.oom.ar

Asistencia a clases.
Trabajo y participación en clase.
Correcto uso de las herramientas durante el desarrollo de la consigna
Cumplimiento debido del desarrollo y entrega de trabajos y consignas
Presentación, clase a clase del material solicitado para trabajo en clase.
Aprobar las instancias de evaluaciones del trabajo finali.
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.

Unidad 1: Introducción y profundización en el diseño vectorial con Adobe Illustrator

Profundización en el uso de las herramientas vectoriales de Adobe Illustrator, abordando la creación, edición y transformación de objetos gráficos mediante técnicas de dibujo vectorial. Vectorización de imágenes digitales editadas y fotografías, comprendiendo el proceso de conversión de imágenes rasterizadas a formatos vectoriales para su posterior modificación y aplicación en diferentes proyectos de diseño. Introducción al uso de paletas de colores, explorando criterios de selección, combinación y armonías cromáticas que fortalezcan la comunicación visual de las producciones. Experimentación con variaciones de vectores, escalas cromáticas, degradados y ajustes de color, favoreciendo la construcción de composiciones digitales con mayor complejidad técnica y estética, promoviendo la creatividad, la precisión y el dominio progresivo de las herramientas propias del diseño gráfico digital.

Unidad 2: Introducción al diseño gráfico en la historia de la publicidad y la propaganda

Introducción al uso del diseño gráfico dentro de la historia de la publicidad y la propaganda, comprendiendo cómo el diseño atraviesa y construye estos ámbitos de representación visual a lo largo del tiempo, analizando sus estrategias comunicacionales, recursos retóricos y su impacto en la cultura visual. Exploración de la producción de imágenes propias a partir de la apropiación y reinterpretación de lenguajes visuales vinculados a lo publicitario y propagandístico, promoviendo la construcción de sentido a través de la imagen. Creación de afiches publicitarios y propagandísticos mediante el uso de herramientas digitales como el calco de imagen y la máscara de recorte, incorporando criterios compositivos, jerarquía visual y

Unidad 3: Creaciones visuales libres y composición mediante collage digital

Creaciones visuales libres a partir de la alteración y combinación de máscaras de recorte y calcos de imagen, profundizando en el uso de estas herramientas como recursos expresivos dentro del diseño gráfico digital. Desarrollo de propuestas compositivas basadas en la lógica del collage artístico, entendiendo la imagen como un campo de construcción, fragmentación y reconfiguración de sentidos en forma colectiva o individual. Se destaca el uso de recortes vectoriales, la experimentación con la superposición de capas y la correcta aplicación de las herramientas de edición dentro del software de diseño, promoviendo la exploración estética, la organización compositiva y la resolución visual de piezas gráficas con mayor complejidad y libertad expresiva.

Unidad 4: Diseño editorial y composición gráfica de portadas

Aplicación de las herramientas Objeto y Ventana de Adobe Illustrator para el desarrollo de composiciones gráficas orientadas al diseño editorial y musical. Creación de tapas de libros y portadas de álbumes de música, poniendo en práctica criterios de composición, jerarquía visual, organización de elementos gráficos y tipográficos, y resolución estética de las piezas. Se profundizará en el uso correcto de las herramientas de Objeto y Ventana para optimizar el flujo de trabajo, gestionar capas, paneles y propiedades de los elementos, favoreciendo la producción de diseños originales que integren los conocimientos adquiridos a lo largo del año y fortalezcan la autonomía en el manejo del software de diseño gráfico.