INSTITUTO SAGRADA FAMILIA
ESCUELA SECUNDARIA
PUEYRREDÓN 1549 (1628)
BANFIELD

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: 6to 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 de la suite 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)
BANFIELD

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

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.

Contenidos

Unidad 1: Introducción al diseño vectorial y la exploración del color

Se abordará el uso del lenguaje vectorial como herramienta fundamental del diseño gráfico, comprendiendo sus características, ventajas y posibilidades de aplicación en distintos proyectos visuales. Los estudiantes aprenderán a utilizar las herramientas básicas de dibujo y edición vectorial para crear, modificar y organizar formas, explorando la alteración y deformación de vectores mediante diferentes recursos de transformación, edición de nodos y combinación de objetos. Asimismo, se trabajará con imágenes fotográficas, preferentemente de autoría propia, como punto de partida para el desarrollo de propuestas de diseño, favoreciendo la observación, la síntesis de formas y la reinterpretación creativa de las referencias visuales. Se introducirán los fundamentos de la teoría del color aplicada al diseño gráfico, desarrollando el uso de escalas cromáticas y su incidencia en la construcción de la imagen. Se experimentará con composiciones monocromáticas, policromáticas y otras variantes cromáticas, analizando cómo la selección y modificación de las gamas de color influye en la comunicación visual, la expresividad y la identidad de cada producción. A partir de la articulación entre vectores, fotografía y color, los estudiantes realizarán ejercicios y proyectos que promuevan la experimentación, la creatividad y el dominio progresivo de las herramientas digitales propias del diseño gráfico.

INSTITUTO SAGRADA FAMILIA
ESCUELA SECUNDARIA
PUEYRREDÓN 1549 (1628)
BANFIELD

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

Unidad 2: Digitalización y transformación de producciones analógicas

En esta unidad se trabajará la digitalización de producciones analógicas para su posterior edición en el entorno vectorial. Los estudiantes incorporarán el uso de la herramienta Calco de imagen para transformar dibujos e ilustraciones en gráficos vectoriales editables, comprendiendo sus posibilidades dentro del proceso de diseño. A partir de esta herramienta se explorarán distintas formas de intervención de la imagen, modificando tanto sus formas como sus escalas cromáticas mediante composiciones monocromáticas y policromáticas.

Además, se introducirá el uso de la máscara de recorte como recurso para integrar imágenes y vectores en nuevas composiciones, promoviendo la experimentación y el desarrollo de propuestas gráficas que articulen técnicas analógicas y digitales.

Unidad 3: Composición digital y exploración del diseño gráfico

En esta unidad se profundizará el uso de la máscara de recorte como herramienta de composición, explorando sus posibilidades de edición, deformación y adaptación a diferentes propuestas gráficas. Se trabajará la construcción de collages digitales mediante la combinación de imágenes, ilustraciones y elementos vectoriales, integrando producciones analógicas y digitales en una misma composición.

Asimismo, se promoverá una reflexión sobre el diseño gráfico como un lenguaje que puede responder tanto a fines comunicacionales y publicitarios como a búsquedas artísticas y expresivas, analizando sus diferentes aplicaciones y desarrollando proyectos que contemplen ambas perspectivas.

Unidad 4: Fotomontaje, secuencia y experimentación visual

Se integrarán los contenidos trabajados previamente para la realización de fotomontajes y composiciones digitales de mayor complejidad. Se abordará el uso de fotogramas como recurso para comprender la secuencia de imágenes y su aplicación en la creación de animaciones y diseños en formato GIF. A partir de la combinación de herramientas como vectores, máscaras de recorte, calco de imagen, fotografía y escalas cromáticas, los estudiantes desarrollarán producciones visuales estáticas y animadas, promoviendo la experimentación, la creatividad y la exploración de nuevas posibilidades expresivas del diseño gráfico.