



**Programa Ciclo Lectivo 2023**

**Espacio Curricular: Formación para la vida y el trabajo.**

**Curso y Sección: 5° año B (Naturales)**

**Apellido y Nombre del docente: Barboza Rodrigo**

Criterios de Evaluación

- **Generales**
  - Interiorización de los contenidos desarrollados en clase y transferencia de los mismos a las actividades prácticas.
  - Uso correcto del lenguaje técnico específico tanto en los soportes escritos solicitados como en la expresión oral.
  - Compromiso en la toma de apuntes y en el desarrollo de la autonomía en el estudio.
  - Cumplimiento de consignas y términos de entrega de trabajos.
  - Búsqueda, manejo, selección e interpretación de fuentes de información.
  - Aplicación del pensamiento creativo en la resolución de ejercicios, trabajos prácticos, evaluaciones, y situaciones problemáticas propias del proceso creativo-expresivo.
  - Operación correcta y respetuosa del hardware y software utilizados en clase.
  - Pertinencia y claridad en la producción de textos escritos de acuerdo a las pautas solicitadas.
  - Comportamiento colaborativo en las instancias de trabajo grupal.

- **Por núcleo de aprendizaje**

**UNIDAD 0: Diagnóstico y Recupero de aprendizajes previos**

Criterio de evaluación	Indicador
Compromiso y responsabilidad para con el trabajo.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Manejo del tiempo y ritmo de trabajo.</li><li>- Entrega en tiempo y forma.</li><li>- Respeto por los recursos del laboratorio de informática.</li><li>- Respeto por las pautas de trabajo, sus pares y docente.</li></ul>
Recupero de aprendizajes del año previo.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pertinencia de recursos y herramientas empleadas para resolver su diseño.</li><li>- Manejo autónomo del software.</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estrategias de búsqueda y selección de información.</li> </ul>
Desarrollo de la capacidad creativa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Inventiva imaginativa en la resolución del diseño autorreferencial.</li> <li>- Dedicación y compromiso con la tarea creativa.</li> <li>- Manejo del lenguaje visual, criterio de composición estética.</li> </ul>

**UNIDAD I: Apropriación de los nuevos lenguajes, hacia una alfabetización transmedia (1)**  
**Introducción a la edición digital de imágenes con Adobe Photoshop CS6.**

Criterio de evaluación	Indicador
Interiorización de los contenidos desarrollados en la asignatura y transferencia de los mismos a las actividades prácticas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Correcta resolución de trabajos prácticos breves.</li> <li>- Justificación pertinente de las estrategias abordadas</li> <li>- Empleo de lenguaje técnico</li> <li>- Desarrollo de autonomía en el manejo del software.</li> <li>- Entrega en tiempo y forma de los trabajos prácticos</li> <li>- Estrategias complementarias de búsqueda de información.</li> </ul>
Compromiso y responsabilidad para con el trabajo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeto por los recursos del laboratorio de informática.</li> <li>- Respeto por las pautas de trabajo, sus pares y docente.</li> <li>- Toma de apuntes en clase</li> </ul>
Desarrollo de la capacidad creativa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Inventiva imaginativa en la resolución de tareas de diseño.</li> <li>- Dedicación y compromiso con la tarea creativa.</li> <li>- Manejo del lenguaje visual, criterio de composición estética.</li> </ul>

**UNIDAD II: Apropriación de los nuevos lenguajes, hacia una alfabetización transmedia (2)**  
**Herramientas de edición de video y material multimedia.**

Criterio de evaluación	Indicador
Interiorización de los contenidos desarrollados en la asignatura y transferencia de los mismos a las actividades prácticas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Correcta resolución de trabajos prácticos breves y del trabajo final.</li> <li>- Justificación pertinente de las estrategias abordadas.</li> <li>- Empleo de lenguaje técnico.</li> <li>- Desarrollo de autonomía en el manejo del software.</li> <li>- Entrega en tiempo y forma de los ejercicios prácticos y trabajo final.</li> <li>- Estrategias complementarias de búsqueda de información.</li> </ul>

Compromiso y responsabilidad para con el trabajo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeto por los recursos del laboratorio de informática.</li> <li>- Respeto por las pautas de trabajo, sus pares y docente.</li> <li>- Toma de apuntes en clase.</li> </ul>
Desarrollo de la capacidad creativa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Inventiva imaginativa en la resolución de tareas de diseño.</li> <li>- Dedicación y compromiso con la tarea creativa.</li> <li>- Manejo del lenguaje visual, criterio de composición estética.</li> </ul>

### Aprendizajes y Contenidos

- **UNIDAD 0: Diagnóstico y Recupero de aprendizajes previos**

- Resolución creativa de diseño de isologotipo autorreferencial mediante el software abordado durante el año previo.
- Recuperación de los aprendizajes construidos durante el año previo en relación al manejo del software Adobe Illustrator.
- Recuperación de modos de trabajo y manejo de los recursos en el laboratorio de informática.

- **UNIDAD I: Apropiación de los nuevos lenguajes, hacia una alfabetización transmedia (1)**  
**Introducción a la edición digital de imágenes con Adobe Photoshop CS6.**

- Conocimiento y manipulación del software para edición de imágenes.
- Formatos de imagen digital. Mapa de bits y vectores. Tamaño y Resolución de la imagen.
- Conceptos de tamaño y resolución y modos de color.
- Interfase del programa. Herramientas y paneles flotantes y acoplables.
- Configuración personalizada del espacio de trabajo.
- Métodos alternativos para desplazar la vista de la imagen (zoom, mano).
- Reglas, guías y cuadrículas.
- Manipulación de lienzo e imagen.
- Panel de Historia.
- Modos de imagen.
- Proceso de guardado y exportación de archivos.
- Formatos de guardado y exportación: psd, jpg, png.
- Las capas. Nombre de capa, opacidad de capa, cambiar orden de capa, visibilidad de capa, bloquear/desbloquear capa, crear/eliminar capa, grupo de capas, duplicar capa.
- Herramienta de Recorte Crop.
- Herramientas de selección y opciones: marco, lazo, varita.

- Guardar y cargar selecciones.
- Perfeccionar bordes.
- Redimensionar, escalar, rotar, distorsionar, reflejar, alinear y distribuir.
- Herramienta mover.
- Formas y formas personalizadas. Edición de formas.
- Herramientas de pintura y edición: bote de pintura, degradado, cuentagotas, pincel, pincel de historia, borrador, lápiz, sustitución de color, pincel mezclador. La pluma.
- Color frontal y de fondo.
- Herramientas de texto, creación, edición. Propiedades de textos y párrafos. Deformación de textos.
- Borrador, borrador mágico, borrador de fondos.
- Pluma.
- Estilos de capa.
- Filtros.
  - Búsqueda, selección e interpretación de fuentes de información diversas para el acceso al conocimiento.

- **UNIDAD II: Apropiación de los nuevos lenguajes, hacia una alfabetización transmedia (2) Herramientas de edición de video y material multimedia.**

- Apropiación de conceptos básicos del trabajo con material digital de video y nociones de edición de contenido multimedia.
  - Introducción al diseño y creación de mensajes audiovisuales multimedia.
  - Desarrollo de proyectos de trabajo grupales, de envergadura, hasta su culminación satisfactoria.
  - Conocimiento y manipulación del software para la creación y edición de producciones audiovisuales Adobe Premiere Pro:
    - o Creación de Proyecto
    - o Secuencias
    - o Formatos
    - o Configuración del espacio de trabajo
    - o Monitor de origen y monitor del programa
    - o Línea de tiempo
    - o Control de efectos
    - o Medidor de audio
    - o Historia
    - o Importar contenidos
    - o Organizar contenidos
    - o Atajos de teclado
    - o Pistas de video
    - o Pistas de audio
    - o Gestión de pistas de audio y video
    - o Incorporar contenidos a la línea de tiempo
    - o Corte y movimiento

- Animación desde control de efectos: posición, rotación, escala, opacidad
- Crear un video en negro, barras y tono, y títulos
- Titulador
- Efectos de video
- Transiciones de video
- Transiciones de audio
- Exportación y formatos
- Render
- Formatos de exportación.

Bibliografía Sugerida.

- **UNIDAD 0: Diagnóstico y Recupero de aprendizajes previos**
  - Presentación de clases elaborada por el docente.
  - ¿Conoces la clasificación de logos?, extraído el 4 de marzo de 2023 de <https://www.efectodigital.online/single-post/2018/01/30/-conoces-la-clasificaci%C3%B3n-de-los-logotipos>.
- **UNIDAD I: Apropriación de los nuevos lenguajes, hacia una alfabetización transmedia (1)**  
**Introducción a la edición digital de imágenes con Adobe Photoshop CS6.**
  - Urdapilleta Muñoz, M. El bestiario medieval en las crónicas de Indias (siglos xv y xvi). Mirador latinoamericano, Universidad Autónoma del Estado de México. 2014.
  - Valentini, C. y Ristorto, M. Bestiarios medievales e imaginario social. Scripta Vol. 8/1, 2015, pp 13 – 24.
  - Tutoriales y/o foros recomendados por el docente.
- **UNIDAD II: Apropriación de los nuevos lenguajes, hacia una alfabetización transmedia (2)**  
**Herramientas de edición de video y material multimedia.**
  - Tutoriales y/o foros recomendados por el docente.