



Instituto Jesús María

**Programa Ciclo Lectivo: 2024**

**Espacio Curricular: Producción de Artes Visuales**

**Curso y Sección: 4 A**

**Apellido y Nombre del docente: Azzarini, Laura Adriana**

### Criterios de Evaluación

- Interiorización de los contenidos desarrollados en clase y transferencia de los mismos a las actividades prácticas
- 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
- Uso correcto del lenguaje técnico específico tanto en los soportes escritos solicitados como en la expresión oral
- Manejo e interpretación de fuentes de información
- Aplicación del pensamiento creativo en la resolución de ejercicios, trabajos prácticos y evaluaciones
- Operación correcta del hardware y software utilizados en clase
- Producción de textos escritos de acuerdo a las pautas solicitadas
- Comportamiento colaborativo en las instancias de trabajo grupal

### Aprendizajes y Contenidos

#### UNIDAD I: Introducción al Arte Visual Digital -Conceptos básicos de composición aplicados al arte gráfico digital

- Formatos de imágenes digitales: mapa de bits y gráfico vectorial.
- Conceptos de “tamaño” y “resolución”
- Resolución de impresión y resolución web
- Formatos de archivo: gif, jpg, png
- Softwares de dibujo vectorial
- Formato de archivo editable .ai
- Indicadores espaciales y su uso en el arte digital

- Aplicación de las herramientas básicas de Adobe Illustrator en proyectos específicos de producción visual.
- Manejo de archivos
- Herramienta zoom, mano
- Operaciones con líneas
- Dibujo de formas básicas: elipse, rectángulo y polígono.
- Operaciones básicas con objetos: soldar, recortar, delante menos detrás, detrás menos delante.
- Organizar formas: alinear y distribuir, agrupar, orden
- Relleno y color. Aplicación de rellenos a objetos
- Aplicación de efectos a objetos: sombra y transparencia
- Manejo de archivos: abrir, guardar, guardar como, exportar

#### UNIDAD II: Vector Art o Arte Vectorial

- Arte Vectorial
- La Vectorización como Arte y como herramienta del Diseño Gráfico
- La curva Bézier
- Nociones básicas de composición visual: Composición estática y dinámica. Principios organizacionales de la composición: variedad, jerarquía, unidad, contraste, ritmo, equilibrio, concepto de peso visual, concepto de simetría y tipos. Peso visual.
- La herramienta pluma en la suite Adobe
- Técnicas básicas de vectorización (dibujo, coloreado, texturización, sombreado, etc)
- Técnicas de Low Poly Art y vectorización con curvas

#### UNIDAD III: Text Art o Arte Tipográfico

- Fuentes y familias tipográficas
- La tipografía digital
- Tipografía de edición y tipografía creativa
- Semántica tipográfica y fuerza expresiva de la tipografía
- Herramientas de edición de textos de Adobe Illustrator. Tratamiento de textos.
- Texto artístico y texto de párrafo. Formato de carácter. Formato de párrafo.
- Conversión de texto a curvas.

·Adaptar texto a trayecto. Aplicación de herramienta Mascara a texto.

#### UNIDAD IV: Introducción al Diseño Gráfico

- Concepto y ramas dentro de Diseño Gráfico.
- Diseño y comunicación visual, conceptos fundamentales
- Introducción a los diferentes formatos de la comunicación gráfica
- Técnicas de Diseño de imagen corporativa

#### Bibliografía Sugerida.

-