



PROGRAMAS

CICLO LECTIVO 2018

Asignatura: Tecnologías de la Información
Profesor: Sebastián Roitter y Fernando Arce
Curso: 4to año A / B

FUNDAMENTACIÓN:

Tecnologías de la Información es un aprendizaje de carácter mixto. En la materia convergen los saberes tecnológicos de la informática con el pensamiento proyectual del diseño. La disciplina del diseño tiene una lógica que es la propia de una ciencia social comunicacional ligada al hacer. La informática aporta a la materia los conceptos de programación estructurada de un lenguaje y lenguaje computacional en el aprendizaje de la alfabetización digital.

El propósito de la materia es desactivar la naturalización del diseño, cuya presencia ubicua contextualiza, marca y ordena la vida en la ciudad y en las redes. La creciente demanda de sostener una vida paralela en las redes sociales, la percepción de la propia identidad como mercancía en ese mundo llamado internet requiere, hoy más que nunca, una mirada proyectual que vuelva a los alumnos productores de forma y contenido, entrenándolos en la navegación de la página, entendiendo la especificidad del medio. Por medio de esto, se quiere lograr que el alumno salte del espacio de consumidor al de productor de estos contenidos y así ser un “prosumidor”

Para que la dinámica de la materia funcione es fundamental que se produzca en grupos. El año va a estar signado por grupos de a tres alumnos aproximadamente con roles móviles que profundicen en distintas áreas de la producción. Editores/Managers, Diseñadores y Programadores, los alumnos a través de las múltiples entregas, deberán cambiar de roles y así poder experimentar y aprender de cada uno de ellos, como así también de sus pares en roles similares. El Editor/Managers, es el encargado de presentar el trabajo y defenderlo, para lo cual debe tener una visión sobre los otros dos roles, como coordinador del grupo. El Diseñador, estará encargado de la parte de diseño, trabajando a la par de los otros roles para que todo sea armonioso y acorde a las necesidades; el Programador, será el que ejecute el uso del lenguaje computacional, para plasmar la idea del Manager y congeniar el bosquejo del Diseñador.

El taller será lo más horizontal posible, propiciando la devolución entre pares y la puesta en común sobre la producción propia y colectiva, los alumnos se pueden



auto-evaluar, hacer se devoluciones, corregir y orientar ellos mismos desde lo que saben y conocen. Esto resulta determinante en un momento donde los chicos comienzan su emancipación intelectual. Les permite salir de las dicotomías Bueno-Malo, Justo-Injusto, Bello-Feo para incluir nociones como efectivo, potente, coherente.

Se plantea para este ciclo lectivo, el **desarrollo integral** (diseño, material, programación, subida y mantenimiento) **de un sitio web sobre la temática de bibliografías de “Hacedores del Mundo”**

Se plantearon a los alumnos distintas personalidades de las artes, las ciencias, el deporte, la historia y la política, para que cada grupo seleccionará un personaje. Ejemplo de personalidades: John Cage, Henry Ford, Elon Musk, Frida Kahlo, Albert Einstein, Ayrton Senna, Nikola Tesla, Robert Oppenheimer, Marcel Duchamp, Johannes Gutenberg y Coco Chanel.

COMPETENCIAS GENERALES: (habilidades cognitivas)

- **Comprensión de los signos: iconos, índices y símbolos**
- **Capacidad para comprender sentidos por fuera del juicio moral**
- **Comprensión del espacio definido por un plano**
- **Reconocimiento de jerarquías visuales, tamaños y texturas**
- **Pensamiento abstracto**
- **Comprensión de textos y films complejos**
- **Capacidad de síntesis, escrita y visual**
- **Capacidad de selección y criterios de búsqueda de información**
- **Capacidad de selección de herramientas informáticas según las necesidades**
- **Comprensión de un lenguaje de programación web**



UNIDADES TEMÁTICAS

UNIDAD 1:

LA PALABRA Y EL CÓDIGO

Contenidos Evaluados

- Efectividad del mensaje*
- Verificación del clima en función del Personaje*
- Punto de tensión/Estructura
- Punto, línea y plano/Variedad de tamaños*
- Blancos/Aire/Grisés/Síntesis/Impacto*
- Ritmo/Interés/Variación/Cohesión/Anomalía*
- Texturas/Calidad/Efectos/Sensibilidad*
- Comprensión de la Escala/Macro y Micro/Zoom*
- Estructura del lenguaje web*

Temáticas

- Síntesis, pregnancia y universalidad.
- Distinción entre Signos
- Análisis de un referente
- Capacidades de la comunicación Visual.
- El poder de la síntesis en tiempos de contaminación visual
- El proceso de boceto a original.
- Síntesis: Qué información relevo
- Formas sintéticas vs. ornamento
- Lógica computacional
- Lenguajes de programación web

Herramientas

- Uso del Bloc de notas

UNIDAD 2:

TIPOGRAFÍA, LA FORMA DE LA LETRA



Contenidos Evaluados

- Manejo y uso tipográfico*
- Uso de niveles y jerarquías tipográficas*
- Espaciado: Interletra, interpalabra, interlínea*
- Forma y función*
- Punto, línea, plano y volumen*
- Punto de tensión/Estructura/Composición*
- Configuración de un espacio nuevo a partir de uno no existente*
- Blancos/Aire/Grises/Síntesis/Impacto*
- Ritmo/Interés/Variación/Cohesión/Anomalía*
- Texturas/Calidad/Efectos/Sensibilidad*
- Comprensión de la Escala/Macro y Micro/Zoom*
- Programas simples e intermedios de diseño*
- Arquitectura de un sitio web*
- Derechos de propiedad intelectual*

Temáticas

- Relación entre Imagen, tipografía y miscelánea
- Tipografía, La letra.
- La formas de las letras, su sentido.
- Historia de la letra escrita e impresa
- Propuesta gráfica visible/nombrable
- Estructura web
- Paginación y armado de sitios

Herramientas

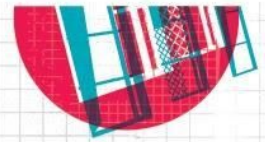
- Manejo de Illustrator
- Manejo de Photoshop
- Manejo de Notepad++

UNIDAD 3:

TRATAMIENTO DE LA IMAGEN

Contenidos Evaluados

- Retórica*



- **Sistemas***
- **Adecuación del mensaje***
- **Relato Gráfico***
- **Manejo y uso tipográfico***
- **Uso de niveles y jerarquías tipográficas***
- **Espaciado: Interletra, interpalabra, interlínea***
- **Forma y función***
- **Clima***
- **Raccord/Narración***
- **Punto, línea, plano y volumen***
- **Punto de tensión/Estructura/Composición***
- **Configuración de un espacio nuevo a partir de uno no existente***
- **Blancos/Aire/Grises/Síntesis/Impacto***
- **Ritmo/Interés/Variación/Cohesión/Anomalía***
- **Texturas/Calidad/Efectos/Sensibilidad***
- **Comprensión de la Escala/Macro y Micro/Zoom***
- **Interactividad***
- **Navegabilidad***
- **Usabilidad***
- **Derechos de propiedad Intelectual y licencias***

Temáticas

- Diseño para otros
- Distinción comunicativa
- Lógica de piezas, sistemas simples
- Lógica de problemas y soluciones
- Comitentes: Función social del DG.

Herramientas

- Composición con máscaras de recorte
- Photoshop
- Illustrator
- Manejo de Web FTP
- Dreamweaver

CRITERIOS DE EVALUACIÓN



El trabajo y el respeto por la clase en las discusiones es fundamental. Así como la capacidad de mantener la concentración como algo que se ejercita. La disponibilidad y la atención en la clase, la entrega por fuera, el trabajo en casa.

Toda evaluación está signada por los trabajos prácticos, que son cinco:

TP. 1. PÁGINA WEB 1 - Presentación de un espacio web simple. Navegación

TP. 2. PÁGINA WEB 2 *** algo de diseño**

TP. 3. PÁGINA WEB 3 - Subida y mantenimiento inicial de un sitio

TP. 4. PÁGINA WEB 4 *** algo de diseño**

TP. 5. PÁGINA WEB 5 - Presentación del sitio web terminado

BIBLIOGRAFÍA:

- Fundamentos del Diseño, Wucius Wong. Ed. GG.
- Cómo nacen los objetos, Bruno Munari Ed. GG.
- Ensayo sobre la Síntesis de la forma, Christopher Alexander. Ed. Infinito.
- Graphic style: from Victorian to post-modern, Steven Heller and Seymour Chwast. Editorial H.N. Abrams
- Bibliografía de armado y lenguaje HTML realizada por el docente

REQUISITOS DE APROBACIÓN:

Demostrar una curva de aprendizaje más allá de las calificaciones numéricas. Que se verifique que ambas disciplinas funcionan con cohesión dentro del alumno y de su grupo; logrando la puesta en escena y funcionamiento de un sitio web.