



**GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES**

"2018. Año del Centenario la Reforma Universitaria"

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

ESCUELAS TÉCNICAS "RAGGIO"

EMET N° 2 – D.E. 10°

Email: [rectoría@escuelaraggio.edu.ar](mailto:rectoría@escuelaraggio.edu.ar)



**ESPECIALIDAD: ORFEBRERIA**

**AÑO: CUARTO**

**ASIGNATURA: DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE LA ORFEBRERÍA ASISTIDO POR COMPUTADORA I**

**PROGRAMA ANALÍTICO DE ESTUDIOS**

**PROPÓSITOS:**

A través de la enseñanza de diseño y producción asistida por computadora I se procurará:

- Desarrollar la capacidad creativa y expresiva logrando llegar a producciones propias, tanto objetuales, como de diseño y resolutivas.
- Sintetizar información de diversas fuentes y requisitos, pudiendo arribar a una propuesta formal y expresiva.
- Diferenciar estilos y estéticas, categorizarlos y utilizarlos como repertorio para la creación propia.
- Indagar en los aspectos expresivos y comunicativos pudiendo generar producciones gráficas que funcionen como presentaciones de piezas o proyectos. ▪ Adquirir un repertorio formal que contemple legalidades, armonías y requisitos comunicacionales que permitan desarrollar una mirada estética posibilitadora de la toma de decisiones y del estímulo de la capacidad creadora.
- Indagar en las diversas técnicas expresivas, tanto manuales como digitales determinando alcances, limitaciones y pudiendo decidir cuál es la más pertinente para cada necesidad o circunstancia.
- Comprender la importancia de la sinergia entre el dibujo a mano alzada y el digital, siendo un valor diferencial para un técnico orfebre, el tener la capacidad de llegar a producciones gráfica de excelente factura, así como lograr traducir una idea a modo de boceto tanto para lograr comunicar un proyecto a un tercero, así como recurso para el proceso de diseño y el desarrollo de una pieza.
- Promover un pensamiento abstracto anticipatorio, que también posibilite concatenar procesos productivos.
- Comprender la cadena productiva. Comprender el proceso que se inicia con una idea, la cual debe ser comunicada y luego definida en su modo de concreción. ▪ proporcionar herramientas para indagar de manera integradora en los distintos aspectos que conforman la concreción de un producto: la morfología, los tipos de representaciones, las prestaciones, su dimensión estéticas, sus costos, sus especificidades productivas, los tiempos de producción.
- idear un producto o solución formal a partir de las necesidades de clientes, comprendiendo la multiplicidad de actores involucrados: proveedores, productores, clientes mayoristas, clientes minoristas.

**OBJETIVOS:**



## GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES

"2018. Año del Centenario la Reforma Universitaria"

MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
ESCUELAS TÉCNICAS "RAGGIO"

EMET N° 2 – D.E. 10°

Email: [rectoría@escuelaraggio.edu.ar](mailto:rectoría@escuelaraggio.edu.ar)



- Adquirir dominio, plasticidad y fluidez, apropiándose del uso de los programas de computación como una herramienta indispensable en la comunicación y producción gráfica.

- Generar documentos gráficos que permitan comunicar de manera profesional. ▪ Apropiarse del uso instrumental de los programas de computación como herramienta para la confección de documentos gráfico acordes a los requerimientos de la industria.

### CONTENIDOS:

1. Introducción a los programas de edición de imagen. Software Photoshop. Características y Aplicaciones. Presentación y configuración del programa. Selección de Barras de herramientas. Importación de imágenes. Resolución y edición. Formatos de guardado
  2. Comandos de transformación: escalar, rotar, recortar, etc.
  3. Creación de capas. Máscara de capa. Duplicar capas.
  4. Herramientas de selección. Selección selectiva. Empleo de pinceles y lápices. Pincelcorrector. Tampón de clonar.
  5. Desenfoco de la imagen. Brillo y contraste. Exposición. Tratamiento del color.
  6. Formatos de guardado.
  7. Diseño de gráficos vectoriales. Software illustrator y Corel Draw. Geometrías básicas. Curvas Bezier. Trabajo con tipografías. Aplicación de filetes y rellenos. Vectorización de imágenes digitales.
- Alcances y comentarios. Lograr un uso fluido de los diferentes programas de computación, que permita crear piezas gráficas simples pero que cumplan con objetivos previstos preestablecidos.

Comprender las diferencias de los distintos programas de computación y el uso pertinente de acuerdo a cada circunstancia.

Poder realizar transformaciones en la imágenes partiendo de documentos gráficos impresos, contemplando las distintas etapas requeridas, desde la digitalización mediante escaneo, la vectorización, la transformación de sus partes, las transformaciones escalares, los pesos de la imagen, la impresión y la intervención de las mismas a mano alzada. Poder imprimir las imágenes creadas y saber armar un archivo para poder ser impreso por un tercero proveedor de servicios gráfico.

Sabes guardar los archivos en diferentes extensiones, así como poder transformarlos o importarlos de acuerdo a los programas de computación disponibles.

### ACTIVIDADES:

Realización de dibujos y composiciones gráficas en diversos formatos, explorando en el uso de los diversos programas de computación. Puntualidad en la entrega de los trabajos prácticos.

### EVALUACIÓN:

Se sugiere una evaluación: PARTICIPATIVA Y FORMATIVA: que ayude al proceso integral de aprendizaje.

CONTINUA Y SISTEMÁTICA: es permanente y observa el desempeño en la actividad diaria según un plan y

criterios de evaluación predeterminados y de conocimiento pleno del alumno. INTEGRADORA: comprende lo



**GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES**

"2018. Año del Centenario la Reforma Universitaria"

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

ESCUELAS TÉCNICAS "RAGGIO"

EMET N° 2 – D.E. 10°

Email: [rectoría@escuelaraggio.edu.ar](mailto:rectoría@escuelaraggio.edu.ar)



conceptual, actitudinal y procedimental. ORIENTADORA: que sirva de guía y consejera tanto para el alumno como del propio profesor.

**RECURSOS:**

Sala de computación. Equipos de computación, Software específicos para diseño y producción (edición de imágenes, vectoriales, CAD, CAM, paramétricos, renderizado, etc.) y sus actualizaciones. Cañón proyector, pantalla para proyector. Impresora. Y todo aquello que se requiere en la profesión que permita actualizarla de acuerdo al actual paradigma y los requisitos productivos y competitivos del mercado.