



LDCV – Área Tecnología

LCM – Tecnologías del Diseño

Mesa Única

LDCV – AREA TECNOLOGIA

Metodología

Objetivos en Ciclo Básico *Proyectos*

- Conocer las distintas técnicas y tecnologías que permitan mediar en los procesos de diseño.
- Comprender el rol de la tecnología con una *matriz* sistémica sobre los diferentes componentes que constituyen la producción y la gestión del diseño. *→ riguroso*
- Reconocer el *impacto* que plantean los avances tecnológicos a través de los distintos medios. *la implicación*

Objetivos en el Ciclo Superior

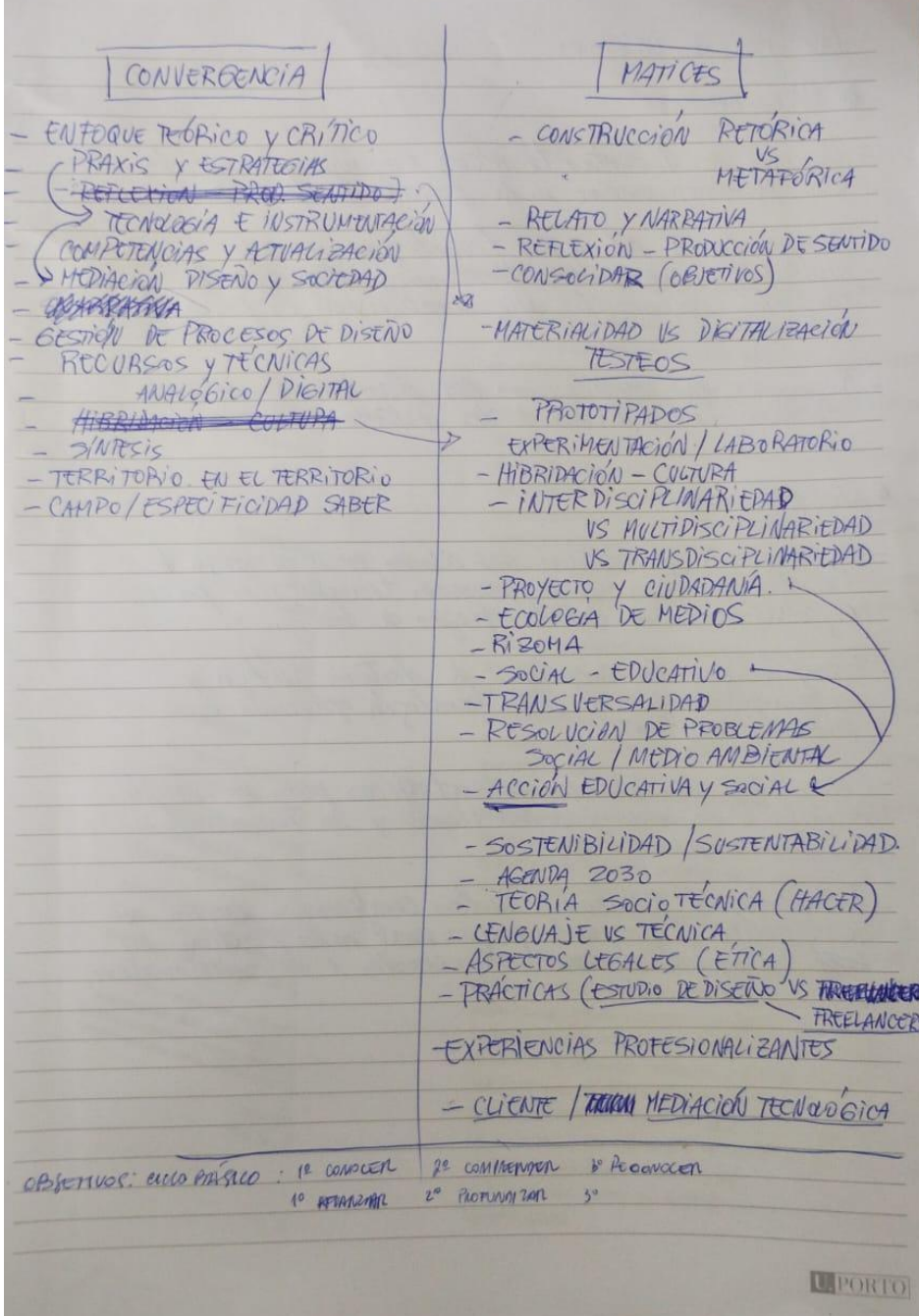
- Afianzar y desarrollar habilidades en el manejo de lenguajes, recursos y procesos tecnológicos para la *materialización* de las distintas piezas de diseño. *Proyección*
- Profundizar en la capacidad de síntesis crítica y reflexiva en función de la tecnología aplicada a los procesos estratégicos para la gestión del diseño en comunicación visual y su vinculación con otros campos del saber. *en dirección a contextos*

Consolidar

Introducción

On

las condiciones de producción en que se desenvuelve la práctica *disciplinaria profesional* contemporánea en los contextos regional, nacional e internacional, sosteniendo criterios de actualización permanente acerca de las técnicas y medios apropiados *a la* comunicación visual que los avances tecnológicos ofrecen:



Síntesis Área Tecnología (Cátedra Tecnología 1 y 2, Goldsack)

- Perspectiva instrumental (herramientas).
- Dinámica de evolución constante de las nuevas tecnologías digitales. Cambio de paradigmas.
- Potencia el pensamiento proyectual mediante la vinculación con las demás áreas.
- Oficio: Manejo de la técnica.
- Mediación tecnológica como posibilitante de las soluciones concretas a problemáticas de diseño y en sentido amplio.
- Aporte al desarrollo de la complejidad del pensamiento proyectual, atendiendo todas las fases del proceso (desde la ideación hasta la materialización) abarcando su producción, gestión, supervisión y dirección.
- La tecnología (como soporte y como medio) ordena las posibilidades de realización.
- Como insumos y proporciona un conjunto de herramientas disponibles para el profesional en su práctica
- Instrumentos para asistir los procesos de proyectación y para representar y modelar los objetos proyectados.
- Materiales y procesos que posibilitan la concreción o instanciación de los objetos proyectados en un sentido analógico como digital.
- Criterios para juzgar las diferentes alternativas tecnológicas y evaluar posibles impactos o riesgos.
- El pensamiento proyectual funciona como principal motor para el desarrollo tecnológico.
- Aporta la capacidad de incorporar las tecnologías futuras a mediano y largo plazo. El desarrollo de saberes, habilidades y competencias que requieren una formación continua y una adaptación constante.
- Exploración, experimentación e investigación de diferentes medios y técnicas para transmitir un mensaje. Experiencias interactivas, inmersivas, mixtas y expandidas.
- Planificar y ejecutar un proyecto de manera eficiente y efectiva.
- Enfoque crítico: ¿De qué modo se piensa la cultura y la tecnología? Vinculación entre teoría y praxis a través del proyecto.
- Enfoque teórico, nos brinda la oportunidad de estimular el pensamiento crítico, promover la reflexión constante y acceder a fundamentos conceptuales que nos permiten analizar de qué manera los avances tecnológicos reconfiguran el entorno social y cultural, ejerciendo un impacto directo en las prácticas, los conocimientos, los procesos y las estrategias utilizados por los diseñadores para la creación de sentido y la resolución de problemas.
- Especialización, como así también para la colaboración/cocreación a través de la interdisciplina.

Palabras recurrentes

- Técnica
- Dinamismo
- Tecnologías (tradicionales/nuevas)
- Herramientas
- Avances o evolución
- Digital
- Medios - Mediación
- Materialización - concreción
- Procesos y desarrollo

6.4.3. Área de Tecnología

Aborda la dimensión tecnológica de la disciplina como parte elemental del proyecto de diseño, tanto en los recursos tecnológicos como en las técnicas implicadas en los procesos de análisis, planificación, producción y gestión. Proporciona herramientas y lenguajes conceptuales como prácticas para mediación de la tecnología en los procesos de generación del diseño material como digital. Comprende el desarrollo de la tecnología digital en sus distintas formas de expresión y el lenguaje de los medios como un resultado de la hibridación de las dimensiones social, cultural y productiva.

Objetivos en el Ciclo Básico

- Conocer las distintas técnicas y tecnologías que permitan mediar en los procesos de diseño.
- Comprender el rol de la tecnología con una mirada sistémica sobre los diferentes componentes que constituyen la producción y la gestión del diseño.
- Reconocer el impacto que plantean los avances tecnológicos a través de los distintos medios.

Objetivos en el Ciclo Superior

- Afianzar y desarrollar habilidades en el manejo de lenguajes, recursos y procesos tecnológicos para la materialización de las distintas piezas de diseño.
- Profundizar en la capacidad de síntesis crítica y reflexiva en función de la tecnología aplicada a los procesos estratégicos para la gestión del diseño en comunicación visual y su vinculación con otros campos del saber.
- Reconocer las condiciones de producción en que se desenvuelve la práctica disciplinar contemporánea en los contextos regional, nacional e internacional, sosteniendo criterios de actualización permanente acerca de las técnicas y medios apropiados a la comunicación visual que los avances tecnológicos ofrezcan.



F. Tecnologías del diseño

Soportes materiales y virtuales – materiales y técnicas para la plasmación – sistemas de impresión y reproducción – gestión de los procesos productivos – tecnologías y materiales disponibles para diseño tridimensional y espacial – color – gestión del color – manejo y manipulación de imágenes.

G. Medios y Lenguajes

Lenguajes para la producción audiovisual – estructuras – organización de contenido – interfaz – interacción e inmersión – construcción metafórica – convergencia y divergencia mediática – narrativas lineales y no lineales – multimedia – hipermedia – transmedia – sistemas complejos.



LDCV – Área Tecnología

LCM – Medios y Lenguajes

Mesa Única

LDCV – AREA TECNOLOGIA

Metodología

lenguajes

proyección

Objetivos en Ciclo Básico

- Conocer las distintas técnicas y tecnologías que permitan mediar en los procesos de diseño.
- Comprender el rol de la tecnología con una *matriz* sistémica sobre los diferentes componentes que constituyen la producción y la gestión del diseño. *→ rigormático*
- Reconocer el *impacto* que plantean los avances tecnológicos a través de los distintos medios. *la implicancia*

Objetivos en el Ciclo Superior

- Afianzar y desarrollar habilidades en el manejo de lenguajes, recursos y procesos tecnológicos para la *materia*lización de las distintas piezas de diseño. *en dirección conector*
- Profundizar en la capacidad de síntesis crítica y reflexiva en función de la tecnología aplicada a los procesos estratégicos para la gestión del diseño en comunicación visual y su vinculación con otros campos del saber. *Consolidar*

Introducción

• *Reconocer* las condiciones de producción en que se desenvuelve la práctica *disciplinaria* profesional contemporánea en los contextos regional, nacional e internacional, sosteniendo criterios de actualización permanente acerca de las técnicas y medios apropiados *a la* comunicación visual que los avances tecnológicos ofrecen.

Síntesis Área Tecnología (Cátedra Tecnología 1 y 2, Goldsack)

- Perspectiva instrumental (herramientas).
- Dinámica de evolución constante de las nuevas tecnologías digitales. Cambio de paradigmas.
- Potencia el pensamiento proyectual mediante la vinculación con las demás áreas.
- Oficio: Manejo de la técnica.
- Mediación tecnológica como posibilitante de las soluciones concretas a problemáticas de diseño y en sentido amplio.
- Aporte al desarrollo de la complejidad del pensamiento proyectual, atendiendo todas las fases del proceso (desde la ideación hasta la materialización) abarcando su producción, gestión, supervisión y dirección.
- La tecnología (como soporte y como medio) ordena las posibilidades de realización.
- Como insumos y proporciona un conjunto de herramientas disponibles para el profesional en su práctica
- Instrumentos para asistir los procesos de proyectación y para representar y modelar los objetos proyectados.
- Materiales y procesos que posibilitan la concreción o instanciación de los objetos proyectados en un sentido analógico como digital.
- Criterios para juzgar las diferentes alternativas tecnológicas y evaluar posibles impactos o riesgos.
- El pensamiento proyectual funciona como principal motor para el desarrollo tecnológico.
- Aporta la capacidad de incorporar las tecnologías futuras a mediano y largo plazo. El desarrollo de saberes, habilidades y competencias que requieren una formación continua y una adaptación constante.
- Exploración, experimentación e investigación de diferentes medios y técnicas para transmitir un mensaje. Experiencias interactivas, inmersivas, mixtas y expandidas.
- Planificar y ejecutar un proyecto de manera eficiente y efectiva.
- Enfoque crítico: ¿De qué modo se piensa la cultura y la tecnología? Vinculación entre teoría y praxis a través del proyecto.
- Enfoque teórico, nos brinda la oportunidad de estimular el pensamiento crítico, promover la reflexión constante y acceder a fundamentos conceptuales que nos permiten analizar de qué manera los avances tecnológicos reconfiguran el entorno social y cultural, ejerciendo un impacto directo en las prácticas, los conocimientos, los procesos y las estrategias utilizados por los diseñadores para la creación de sentido y la resolución de problemas.
- Especialización, como así también para la colaboración/cocreación a través de la interdisciplina.

Palabras recurrentes

- Técnica
- Dinamismo
- Tecnologías (tradicionales/nuevas)
- Herramientas
- Avances o evolución
- Digital
- Medios - Mediación
- Materialización - concreción
- Procesos y desarrollo

6.4.3. Área de Tecnología

Aborda la dimensión tecnológica de la disciplina como parte elemental del proyecto de diseño, tanto en los recursos tecnológicos como en las técnicas implicadas en los procesos de análisis, planificación, producción y gestión. Proporciona herramientas y lenguajes conceptuales como prácticas para mediación de la tecnología en los procesos de generación del diseño material como digital. Comprende el desarrollo de la tecnología digital en sus distintas formas de expresión y el lenguaje de los medios como un resultado de la hibridación de las dimensiones social, cultural y productiva.

Objetivos en el Ciclo Básico

- Conocer las distintas técnicas y tecnologías que permitan mediar en los procesos de diseño.
- Comprender el rol de la tecnología con una mirada sistémica sobre los diferentes componentes que constituyen la producción y la gestión del diseño.
- Reconocer el impacto que plantean los avances tecnológicos a través de los distintos medios.

Objetivos en el Ciclo Superior

- Afianzar y desarrollar habilidades en el manejo de lenguajes, recursos y procesos tecnológicos para la materialización de las distintas piezas de diseño.
- Profundizar en la capacidad de síntesis crítica y reflexiva en función de la tecnología aplicada a los procesos estratégicos para la gestión del diseño en comunicación visual y su vinculación con otros campos del saber.
- Reconocer las condiciones de producción en que se desenvuelve la práctica disciplinar contemporánea en los contextos regional, nacional e internacional, sosteniendo criterios de actualización permanente acerca de las técnicas y medios apropiados a la comunicación visual que los avances tecnológicos ofrezcan.



F. Tecnologías del diseño

Soportes materiales y virtuales – materiales y técnicas para la plasmación – sistemas de impresión y reproducción – gestión de los procesos productivos – tecnologías y materiales disponibles para diseño tridimensional y espacial – color – gestión del color – manejo y manipulación de imágenes.

G. Medios y Lenguajes

Lenguajes para la producción audiovisual – estructuras – organización de contenido – interfaz – interacción e inmersión – construcción metafórica – convergencia y divergencia mediática – narrativas lineales y no lineales – multimedia – hipermedia – transmedia – sistemas complejos.