



# UTN.BA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL  
FACULTAD REGIONAL BUENOS AIRES

## **TEMARIO: Comunicar con Imágenes: Herramientas Gráficas**

a) Los alumnos aprenderán a trabajar con herramientas de edición gráfica en el programa Gimp, con el cual podrán crear pinturas y diseños. Luego, se enseñará herramientas de edición vectorial, en el programa Inkscape, en el cual aprenderán a crear y editar formas vectoriales y fuentes. Ambas herramientas permitirán al alumno producir y editar imágenes y recursos para ser utilizados en diversos formatos.

b) El curso se desarrolla en el término de una sola unidad, siendo que en las primeras clases se introducen conceptos y herramientas sobre las cuales se profundizarán a lo largo de las siguientes clases,

c) El curso comenzará introduciendo Gimp y conceptos fundamentales de diseño y estética para que el alumno pueda aplicarlos en sus futuras producciones. Se irá profundizando en dicha herramienta, para poder sacarle el máximo provecho. Luego se introducirá el programa Inkscape, en el cual los alumnos aprenderán qué es la producción vectorial, y cómo trabajar con ella. En dicho programa también se profundizará, permitiéndole al alumno mejor uso de la herramienta.

d) Este curso básico le dará al alumno los conocimientos elementales para desempeñarse y dar los primeros pasos en la utilización de Gimp e Inkscape para su vida profesional, pudiendo crear y desarrollar sus propios proyectos de diseño. Es el objetivo poder crear sus propios logos, tarjetas profesionales, etc para su utilización.

## **Cronograma de Clases**

### 1. Introducción al Curso

Interfaz del programa

Principios de diseño

Teoría del Color

### 2. Gimp - Herramientas Básicas

Herramientas de Selección

Herramientas de Rellenado

Transformaciones

### 3. Gimp - Uso de Capas

Creación de Capas

Modos de Fusión

Manipulación de Capas

4. Gimp- Herramientas Avanzadas

Uso de Pinceles

Uso de Filtros

Editores de Color

5. Piezas gráficas para crear marcas y comunicar

6. Inkscape - Introducción Interfaz del programa

Teoría de producción vectorial

Herramientas Básicas

7. Inkscape- Herramienta Pluma

Uso de la Herramienta Pluma

Edición de trazados

Capas en Inkscape

8. Inkscape - Fuentes

Uso de fuentes de texto

Edición de fuentes

Fusión de figuras

9. Diseño de elementos gráficos para su utilización en los distintos medios audiovisuales

10. Final del Curso - Entrega

Entrega y corrección de presentaciones

Conclusiones