

**(1994-
2024)**

30 años de la
Consagración Constitucional
de la Autonomía y Autarquía
Universitaria en Argentina.



13. Tecnología del Diseño II

Ciclo Básico - 4° Nivel

Área Tecnología

LCM: G

Régimen de cursado: Cuatrimestral

Cursado: No obligatorio

Promoción: Con examen final y sin examen final

Carga de interacción pedagógica semanal: 4 hs

Carga de interacción pedagógica total: 60 hs

Objetivos

Fortalecer destrezas que permitan aplicar conocimientos tecnológicos para la creación y operación de imágenes digitales.

Reconocer el valor de la selección y empleo de las herramientas y lenguajes informáticos que permitan el diseño de dispositivos interactivos.

Comprender los insumos y procesos que implican las tecnologías aplicables al desarrollo de experiencias interactivas/inmersivas.

Contenidos

Creación, operación y edición de imágenes digitales.

Herramientas y lenguajes informáticos aplicados a la gráfica: nociones generales

Gestores de contenido: nociones generales vinculadas a su construcción y administración.

Tecnologías para la Interacción: Diseño de interfaces -componentes y procesos-.

Tecnologías para la inmersión: desarrollo de experiencias interactivas.