



FORMATO PROGRAMA ANALITICO Código: ED.300.031.03.02

Fecha: 18/09/2016

Versión: 01

Página 1 de 1

**BELLAS ARTES
ENTIDAD UNIVERSITARIA**

FACULTAD: ARTES VISUALES Y APLICADAS

PROGRAMA: Diseño Gráfico

SEMESTRE: 1

SEMINARIO TALLER: Taller

PROFESOR: Jairo Hernán Caicedo Atehortúa

ASIGNATURA: BASES DE INFORMÁTICA

CÓDIGO:: 11801 - 20141

INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 2

REQUISITOS: Los alumnos son de primer semestre

MICRODESCRIPCIÓN:

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación abren un nuevo panorama del aprendizaje, de ahí la necesidad de conocer sus alcances y aplicaciones en la formación y el ejercicio profesional. Por esto, la asignatura brinda las bases conceptuales y metodológicas para la comprensión, aprendizaje y manejo de herramientas de informática que posibiliten al estudiante una relación con el conocimiento más allá del aula o la necesaria presencia del docente, mediante una eficaz selección de la información, la interlocución con distintos agentes del conocimiento, la facilitación de acceso a redes virtuales, la participación en foros y el reconocimiento instantáneo de los más avanzados aspectos de su disciplina, que ha de nutrir una eficaz producción intelectual, plasmada en sus trabajos académicos.



OBJETIVO:

Brindar al estudiante, las herramientas y los conceptos básicos del uso de las tecnologías informáticas en los procesos de creación y producción de piezas artísticas de diferente índole, permitiéndole al estudiante usar estas mismas herramientas como plataforma de difusión de sus proyectos, por medio de las redes sociales.

COMPETENCIAS A DESARROLLAR:

4.4.1. Competencias de lenguaje

2. Capacidad de lectura e interpretación del signo (semiología).
3. Conocimiento y utilización de lenguajes digitales e informáticos relacionados con el diseño y la comunicación gráfica.

4.4.2. Competencias de comunicación visual

2. Conocimiento de la imagen como elemento central de la comunicación visual (semiología de la imagen).
4. Conocimiento de la comunicación, de la óptima factura del mensaje y de los medios con los que este se formaliza y se difunde.

4.4.3. Competencias investigativas

3. Descripción y análisis de entorno y contexto, en términos de diseño.
4. Capacidad de interpretación para aportar soluciones adecuadas desde el ámbito de la comunicación visual.

4.4.4. Competencias de desarrollo proyectual

1. Habilidad para desarrollar y aplicar conceptos y métodos propios del conocimiento disciplinar.
5. Innovación en oferta de productos y servicios en diseño gráfico.

Los conceptos necesarios para la creación y desarrollo de productos digitales, estimulan el uso de el pensamiento racional y lógico.



FORMATO PROGRAMA ANALITICO Código: ED.300.031.03.02

Fecha: 18/09/2016

Versión: 01

Página 3 de 3

Habilidades en el uso de programas informáticos para edición y composición gráfica digital.

Habilidades en Photoshop para retoque y composición fotográfica.

Principios básicos de animación y movimiento en Photoshop.

Desarrollo del cocimiento en las múltiples plataformas que ofrecen las redes sociales y los entornos multimedia para la difusión del trabajo profesional.

Uso de las redes sociales como herramienta de promoción y difusión laboral.

DESARROLLO TEMÁTICO:

Introducción al uso de las tecnologías digitales en el medio audiovisual.

Conceptos del diseño digital.

Presentación de las herramientas de edición y composición de la Suite Adobe

El uso de las redes sociales, riesgos y beneficios.

Talleres prácticos con asesorías.

Introducción al trabajo con redes sociales en internet.

Uso de Algoritmos de programación y pensamiento lógico en la creación de contenidos interactivos.

METODOLOGÍA:

Por medio de tutoriales y ayudas audiovisuales el alumno podrá acceder de forma práctica a un conocimiento que le brindará, no sólo un acercamiento a las nuevas tecnologías y un nuevo medio de expresión artística.

En un primer momento se busca acercar al estudiante a la tecnología, por medio de la ilustración digital.

Por medio de un ejercicio de animación, el estudiante puede comprender la relación entre la física y la matemática con los procesos de creación.

En el último trabajo el estudiante comprende por medio de la creación de una historia de selección múltiple, el uso de los algoritmos de programación y el desarrollo de funciones interactivas.



FORMATO PROGRAMA ANALITICO Código: ED.300.031.03.02

Fecha: 18/09/2016

Versión: 01

Página 4 de 4

SISTEMA DE EVALUACIÓN:

Primer Parcial: Ilustración digital... 25%

Segundo Parcial: Creación de una animación corta 25%

Final: Cuento interactivo... 25%

Los criterios de evaluación se basarán en los trabajos desarrollados por el estudiante en cada clase, teniendo en cuenta su puntualidad, presentación, concepto, composición y el uso de las herramientas usadas en las clases.

LECTURAS BÁSICAS:

Lieser, Wolf (2009). *Digital Art* (en inglés). H.F. Ullmann Publishing.
p. 276. ISBN 978-3-8331-5344-0.

Candy, Linda (2002). *Co-Creativity in Interactive Digital Art, Consciousness Reframed* (en inglés). ISBN 978-3-8331-5344-0.

BIBLIOGRAFÍA REFERENCIAL:

Computer Graphics — Computer Art

Escrito por Herbert Franke, 1927. ISBN 13.978-3-642-70261-7