



FORMATO PROGRAMA ANALITICO Código: ED.300.031.03.02

Fecha: 18/05/2009

Versión: 01

Página 1 de 1

BELLAS ARTES ENTIDAD UNIVERSITARIA

FACULTAD: ARTES VISUALES Y APLICADAS

PROGRAMA: Diseño Gráfico

SEMESTRE: 3

SEMINARIO TALLER: Taller

PROFESOR: Jairo Hernán Caicedo Atehortúa

ASIGNATURA: GRÁFICA DIGITAL III

CÓDIGO::

INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 3

REQUISITOS: Los alumnos son de primer semestre

MICRODESCRIPCIÓN:

"Esta asignatura permite al estudiante adentrarse en el conocimiento de un novedoso campo de expresión, ofrecido por las nuevas tecnologías de comunicación digital, que posibilitan el paso del mundo análogo al de la virtualidad, con todas sus características en cuanto a la producción e intervención de la imagen, del texto, del color y las posibilidades de simulación. En los distintos semestres el estudiante podrá adquirir conocimientos de software especializados de acuerdo con los requerimientos del diseño y de la comunicación visual."

OBJETIVO:

Comprender la aplicación en el diseño de diferentes herramientas y recursos digitales, como Photoshop, usados en los medios informativos y publicitarios para el retoque, edición y composición de imágenes fotográficas en la actualidad.



COMPETENCIAS A DESARROLLAR:

Competencias de Lenguaje:

Conocimiento y utilización de lenguajes digitales e informáticos relacionados con el diseño y la comunicación gráfica.

Competencias de comunicación visual:

Conocimiento de la imagen como elemento central de la comunicación visual (semiología de la imagen).

Competencias Investigativas:

Descripción y análisis de entorno y contexto, en términos de diseño.

Capacidad de interpretación para aportar soluciones adecuadas desde el ámbito de la comunicación visual.

Competencias de Desarrollo Proyectual:

Innovación en oferta de productos y servicios en diseño gráfico.

DESARROLLO TEMÁTICO:

Presentación del software (Photoshop), las herramientas y sus aplicaciones más comunes.

Ejercicios en clase para familiarizarse con el software y los equipos, utilizando los pinceles de Photoshop acompañadas por el uso de los lápices de Wacom.

Tratamiento digital de una imagen fotográfica por capas

Corrección de color

Aplicación de filtros y flujos de trabajo HDR

Diferentes formas de fusionar las capas y obtener diferentes resultados

Composiciones fotorrealistas y fotomontaje

Integración de objetos modelados tridimensionales a una fotografía

Iluminación fotorrealista de objetos y espacios 3d

Uso de la herramienta para editar un lote de fotografías por medio de Acciones predeterminadas y el procesador de imágenes.



METODOLOGÍA:

Durante los primeros minutos de la clase, se explica al alumno por medio del proyector, el uso de ciertas herramientas para obtener diversos resultados, que alteran la imagen original y crean una nueva representación digital. A partir de la explicación, el alumno toma las herramientas y construye composiciones personales.

SISTEMA DE EVALUACIÓN:

Primer Parcial: Ilustración digital a partir de una fotografía... 25%
Segundo Parcial: Composición y fotomontaje 25%
Final: Composición e iluminación usando fotografía y objetos en 3d... 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:

Guía completa de Fotografía Digital. Blume
El Libro de la fotografía Digital. Blume
Contemporary Graphic Design. Charlotte & Petter Fiell. Taschen

BIBLIOGRAFÍA REFERENCIAL:

Manual de usuario de Adobe Photoshop
Tutoriales en www.adobe.com/

Cursos en: <https://www.domestika.org/es>

<http://www.videocopilot.net/>