


ED.300.031.03.02		SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD. PROGRAMA ANALÍTICO	 BELLAS ARTES <small>INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA DEL VALLE</small>
VERSIÓN	2		
FECHA DE ENTRADA EN VIGENCIA	24/abr/2018		

FACULTAD	ARTES VISUALES Y APLICADAS
PROGRAMA	DISEÑO GRÁFICO
SEMESTRE	2022-1
ASIGNATURA	GRÁFICA DIGITAL 2
CÓDIGO	11302
INTENSIDAD HORAS SEMANA	3
CRÉDITOS	2
(PRE) REQUISITOS	GRÁFICA DIGITAL 1
CORREO ELECTRÓNICO	jrodriguez@bellasartes.edu.co
DOCENTE(S)	Julio César Rodríguez

PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura Gráfica Digital II hace parte del Área de Expresión, en la que se tratan las técnicas de expresión tanto análogas como digitales y los lenguajes en los que se inscriben. Se ubica en el ciclo de fundamentación, en el cual se abordan los elementos conceptuales y técnicos necesarios para la comprensión amplia del campo profesional del Diseño Gráfico y permite al estudiante la apropiación de métodos de aprendizaje para perfilar y encarar las necesidades de creación propias de la disciplina. La asignatura apoya las actividades del Área proyectual fortaleciendo conceptos de color, composición y tipografía mediante el uso de vectores e imágenes por mapa de bits puestas en práctica en el software correspondiente.


OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

General

Aprender cómo se producen y editan imágenes vectoriales, por mapa de bits, incorporando color y tipografía, conocimiento que contribuye al desarrollo de habilidades para la expresión y comunicación gráfica.

Específicos

- Aplicar métodos de trabajo que optimicen la producción de piezas de diseño gráfico impreso y digital.
- Entender los procesos y técnicas básicas de edición y producción de imágenes por mapa de bits.
- Aplicar en la creación de piezas de diseño impreso métodos adecuados de concreción.
- Conocer los tipos de formatos para la realización de proyectos de diseño en plataformas digitales.

ED.300.031.03.02		<p>SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD.</p> <p>PROGRAMA ANALÍTICO</p>	 <p>BELLAS ARTES INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA DEL VALLE</p>
VERSIÓN	2		
FECHA DE ENTRADA EN VIGENCIA	24/abr/2018		

MICRODESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Descripción de las gráficas digitales


En esta asignatura el estudiante podrá adentrarse en la práctica de la expresión digital, a través de las tecnologías que permiten 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.

Descripción gráfica digital II

En esta asignatura se continuará el aprendizaje y producción de la imagen vectorial y se integrará con la producción y edición de imágenes por mapa de bits en la creación de sistemas de piezas impresas y digitales, sistemas que consolidarán a través de los temas de color digital y tipografía.

DESARROLLO DE LA ASIGNATURA

Unidad 1	Enero 31	Presentación Programa.	–
	Febrero 7	Modelos de color.	Ilustración vectorial
	Febrero 14	Pixelart.	Ilustración por píxeles
	Febrero 21	Máscaras y tipografía.	Botón.
	Febrero 25	Tipografía Digital	Cartel tipográfico musical
	Marzo 7	Arte-finalizado.	Impresión de piezas
Unidad 2	Marzo 14	Creación de pinceles	Set de pinceles
	Marzo 21 (Fest.)	Creación y edición de mockups	Montaje de producto
	Marzo 28	Arte-finalizado editorial	Cubierta de libro
	Abril 4	Animación por recortes	Gif para redes
	Abril 18	Animación por dibujos	Vídeo clip grupal
	Abril 25	Publicación para redes	Portafolio digital
Unidad 3	Mayo 2	Digitalización y color	Colorizado de dibujo análogo
	Mayo 9	Collage digital.	Ilustración para cuento
	Mayo 16	Restauración fotográfica	Postal Memoria de familia
	Mayo 23	Ajustes y corrección de color	Ilustración Fantástica
	Mayo 30 (Fest.)	Vectores en Photoshop	Ilustración de monstruos
	Junio 6	Exportado y publicación digital	Revista Digital

ED.300.031.03.02		<p>SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD.</p> <p>PROGRAMA ANALÍTICO</p>	 <p>BELLAS ARTES INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA DEL VALLE</p>
VERSIÓN	2		
FECHA DE ENTRADA EN VIGENCIA	24/abr/2018		

Competencias de comunicación visual (Programa de Diseño Gráfico)

Se relacionan con la capacidad de comunicar gráficamente mediante la construcción inteligible de signos usando diversidad de medios, a partir de la indagación del mundo perceptivo del ser humano y de los diversos entornos culturales que este construye.

- Conocimiento de la relación de la imagen con el campo perceptivo y de valoración estética.
- Conocimiento de la imagen como elemento central de la comunicación visual (semiología de la imagen).
- Capacidad de elaborar elementos de relevancia comunicativa, de acuerdo con la situación social y la población a la que orienta su acción.
- Conocimiento de la comunicación, de la óptima factura del mensaje y de los medios con los que este se formaliza y se difunde.

Competencias a desarrollar

- Habilidad en la creación de imágenes a partir de vectores y mapas de bits de óptima factura, así como de los sistemas de piezas y sistemas de difusión en que estas se inscriben.
- Criterios estéticos respecto al tratamiento de la imagen en función de las necesidades de comunicación que se dan en sus diversos campos de aplicación.
- Conocimientos aplicados a los medios de reproducción impresa y digital.


MÉTODO

La asignatura se orientará como un taller digital de creación, en donde los estudiantes, con trabajo individual y también colaborativo, generarán contenido autoral, involucrando las herramientas y técnicas vistas en clase. De esta manera, el curso se orientará en la creación a partir de herramientas digitales, y no concentrándose únicamente en el dominio del software. Este taller consistirá en la creación de productos de diseño enmarcados en algunos campos de acción de la comunicación gráfica (carteles, stickers, post para redes etc.).

Las clases están comprendidas por trabajo práctico de los estudiantes previa explicación en donde se expone el manejo de las herramientas digitales así como elementos conceptuales de los diversos temas (composición, color, tipografía, etc.).

Recursos de E-learning

- **Google Classroom.** Plataforma educativa gratuita diseñada para formación Blended Learning (B- learning).

ED.300.031.03.02		<p>SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD.</p> <p>PROGRAMA ANALÍTICO</p>	 BELLAS ARTES <small>INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA DEL VALLE</small>
VERSIÓN	2		
FECHA DE ENTRADA EN VIGENCIA	24/abr/2018		

EVALUACIÓN

Cada corte se evalúa con las actividades desarrolladas en el aula durante las 5 semanas previas a la semana de parciales.

Criterios de evaluación

Cada ejercicio entregado se evaluará con dos criterios:

40% Diseño y Contenido. Se evalúa la capacidad del estudiante para hacer uso adecuado de los conceptos de composición, color y tipografía para el óptimo desarrollo de una pieza de diseño.

60% Técnica. Se evalúa la capacidad del estudiante para hacer uso adecuado de las herramientas aprendidas en clase así como de los debidos procesos y métodos para la producción y finalización de una pieza de diseño.

Unidad 1 (Semana 6)

Parcial 1 (30%)

Instrumento: Ejercicios prácticos en clase.

Unidad 2 (Semana 12)

Parcial 2 (30%)

Instrumento: Ejercicios prácticos en clase.

Unidad 3 (Semana 18)


Evaluación Final (40%)

Instrumento: Ejercicios prácticos en clase.

Observaciones

Se llamará a lista en los primeros 10 minutos de la asignatura y al finalizar la clase. La asignatura se reprueba con 5.4 faltas. Cada falta corresponde a una hora de ausencia, por lo tanto, 2 clases a las que no se asista, significarán la reprobación de la asignatura. Las faltas sólo se retirarán con excusa médica o motivo de fuerza mayor, ambos casos soportados a través de coordinación académica.

Los ejercicios deben ser entregados según los lineamientos dispuestos en la tarea de cada ejercicio alojada en Classroom. Lxs estudiantes tendrán plazo de 6 días calendario para entregar cada tarea.

ED.300.031.03.02		<p>SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD.</p> <p>PROGRAMA ANALÍTICO</p>	 <p>BELLAS ARTES INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA DEL VALLE</p>
VERSIÓN	2		
FECHA DE ENTRADA EN VIGENCIA	24/abr/2018		

En cada sesión se dispondrá un espacio de asesoría del ejercicio en curso y otro de retroalimentación del ejercicio previo. No se realizarán asesorías en franjas horarias distintas o adicionales al horario de la asignatura. Lxs estudiantes que no asistan a su asesoría y tengan soporte de excusa médica podrán tener su asesoría en la sesión siguiente.

Procurando el bienestar tanto de estudiantes como del docente, se realizará pausa activa cada media hora por 5 minutos, pausa que será anunciada por el docente.

Los trabajos entregados para el curso deben ser completamente de la autoría de lxs estudiantes, el docente tiene la facultad para exigir material de soporte que corrobore la autoría del material en cualquier momento. De comprobarse algún tipo de uso indebido de imágenes la nota será de 0.0. No se permitirán copias o reproducciones de imágenes de otrxs autorxs. Tampoco se permitirán fanarts.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA (Obligatoria)

COLE, JENNIFER y LUPTON, ELLEN. Diseño Gráfico. Nuevos Fundamentos. Editorial Gustavo Gili, SL. Barcelona, 2016.
HELP ADOBE <https://helpx.adobe.com/la/support.html>

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

ITTEN, JOHANNES. Arte del color. Editorial Bouret.
WONG, WUCIUS. Fundamentos del Diseño. GG Diseño. Editorial Gustavo Gili, SL. Barcelona, 2008.
WONG, WUCIUS. Principios del Diseño en Color. GG Diseño. Editorial Gustavo Gili, SL. Barcelona, 1999.

PERFIL DEL DOCENTE

Julio César Rodríguez, diseñador gráfico egresado de la Universidad del Valle, docente en Bellas Artes desde el año 2016. Énfasis en ilustración y cómic. Experiencia de 10 años en el desarrollo de conceptos visuales para campañas publicitarias y producción de contenidos editoriales y de animación. En 2017 comenzó a publicar “El Cerra’o”, cómic que relata aspectos de la idiosincrasia colombiana en los que se mezclan la violencia con creencias paranormales como la brujería y los espantos.