



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	01/Ago/2020		

FACULTAD	ARTES VISUALES Y APLICADAS
PROGRAMA	DISEÑO GRÁFICO
SEMESTRE	2023-1
ASIGNATURA	Bases de informática
CÓDIGO	(código en SIGA) 11801
INTENSIDAD HORAS SEMANA	2
CRÉDITOS	2
(PRE) REQUISITOS	N.A.
CORREO ELECTRÓNICO	jhernan@bellasartes.edu.co
DOCENTE(S)	Jairo Hernán Caicedo Atehortúa

PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA

La presentación se redacta a partir de la relación o articulación de su asignatura con los siguientes aspectos del Plan de Estudios (PE):

- Relación con el Área: Área de humanidades
- Relación con el Ciclo: Ciclo de fundamentación
- Relación con las demás asignaturas del programa: los temas vistos en la clase se relacionan con asignaturas cercanas al dibujo y a la pintura abordados desde el ámbito digital y tecnológico..
- Relación con la investigación-creación en la FAVA: Las nuevas Tecnologías de la información y las comunicaciones ofrecen nuevas posibilidades aún por explorar en el campo de las artes. En esta asignatura presentamos los avances que se logran en el Semillero de Animación SABA, integrado por J.H. Caicedo y J.C. Morales, docentes de FAVA.

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	01/Ago/2020		

OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

- Objetivo General: Brindar al estudiante, herramientas y conceptos básicos del uso de la informática en los procesos de creación, producción y difusión de productos desde el campo del diseño y el entorno artístico en general.
- Objetivos Específicos : Conocer y comprender las nuevas tecnologías que se están introduciendo al campo del diseño y de las artes para la creación.


MICRO DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

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.

DESARROLLO DE LA ASIGNATURA

Las asignatura se aborda desde los siguientes ejes temáticos:

- Historia de la informática y su relación con las artes plásticas.
- Dibujo y pintura Digital
- Aplicación del conocimiento informático para crear ilustraciones y gráficos 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	01/Ago/2020		

- Ciudadanía digital
- Uso de Inteligencias Artificiales en el proceso creativo.

En esta asignatura abordaremos el uso de las tecnologías digitales en el campo de las artes a través de conceptos estéticos y discursivos necesarios en la creación de contenidos digitales.

Tendremos una presentación de las herramientas de ilustración, retoque fotográfico, edición y composición de video. Talleres prácticos con asesorías, realizados en los laboratorios del Instituto. Aplicación de las herramientas para la creación de imágenes, música y animación. Introducción al trabajo con redes sociales en internet y buscaremos crear e innovar a partir del uso de las nuevas inteligencias artificiales capaces de generar imágenes a partir de expresiones escritas. Esta asignatura brinda al estudiante un acercamiento a las Nuevas tecnologías de la información, donde los participantes pueden comprobar que el uso de los computadores no se limita a procesadores de texto y a bases de datos, si no que también nos pueden servir como nuevas herramientas de expresión, de difusión, de colaboración artística a nivel global. Las nuevas tecnologías atraen cada día más artistas que encuentran en estas herramientas lo necesario para crear y difundir diferentes expresiones artísticas como los dibujos, fotografías, cómics, películas y videos, animaciones, esculturas 3D, música, espacios expositivos, video mapping, realidad aumentada, realidad virtual.

Por otra parte, la clase también es un espacio para reflexionar sobre los temas que nos ofrece la tecnología en el futuro como la legislación que cubrirá las redes sociales a raíz del caso Facebook y Cambridge Analytics; el surgimiento de inteligencias artificiales capaces de generar imágenes sorprendentes en segundos replicando el trabajo de artistas humanos, las responsabilidades y efectos secundarios que conllevan hacer comentarios públicos en redes sociales; la abundancia de las llamadas “fake news”; como la tecnología en general puede cambiar nuestras vidas, nuestra sociedad, nuestras culturas, temas como este deben formar parte del diálogo universitario, pues como se ha podido comprobar, implican a toda la sociedad en su conjunto.

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	01/Ago/2020		

COMPETENCIAS A DESARROLLAR:

4.4.1 . Competencias conceptuales

1. Conocimiento de la teoría y del discurso actual del arte.
2. Capacidad de autorreflexión y autocrítica en el trabajo artístico.

4.4.2 . Competencias comunicativas

1. Capacidad para exponer con claridad verbalmente y por escrito, problemas complejos y proyectos en su campo de estudio.
2. Habilidad para una presentación adecuada de los proyectos artísticos.


4.4.3. Competencias creativas

1. Conocimiento profundo de los materiales (del que se derivan procesos de transformación y creación).
2. Conocimiento de métodos de producción y técnicas artísticas.
3. Capacidad de innovación, aprendizaje y trabajo autónomo.
4. Capacidad de aplicar profesionalmente tecnologías específicas.

4.4.4. Competencias investigativas

Destrezas para formular problemas inherentes al ámbito de las artes visuales y diseñar las estrategias metodológicas correspondientes, relativas a su quehacer.

1. Conocimiento básico de métodos de investigación en artes.

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	01/Ago/2020		

MÉTODO

Por medio de tutoriales, ayudas audiovisuales, y asesorías, el alumno podrá acceder de forma práctica a un conocimiento que le brindará, un acercamiento a las nuevas tecnologías y un nuevo medio de expresión artística, por medio de la comprensión de las herramientas digitales.

En las clases, se muestra a los estudiantes algunos ejemplos de la relación que existe en la actualidad entre el arte y las nuevas tecnologías, pasando por la música electrónica, la fotografía digital retocada, las imágenes creadas a partir de las herramientas digitales, el uso de hardware en los procesos de creación, como la escultura 3d y el videomapping.

Se introduce al estudiante al uso de las herramientas por medio de ejercicios de ilustración y técnicas pictóricas utilizando tabletas digitalizadoras, lápices Wacom y la Suite Adobe. Por medio de este ejercicio, se muestra paso a paso las propiedades inherentes a una imagen digital y a un proyecto creativo, como puede ser una animación o un espacio expositivo interactivo.


A partir de este año (2023) se relacionarán los flujos de trabajo artístico con el uso de inteligencias artificiales para acompañar el proceso creativo de los estudiantes en las clases. Estas herramientas serán abordadas desde la postura teórica de Umberto Eco expresada en su libro “Apocalípticos e integrados” donde podemos apreciar cómo la postura de los humanos ante la llegada de una nueva la tecnología parece variar entre estos dos polos, aquellos que ven en una nueva tecnología el fin de su trabajo y otros ven una nueva oportunidad de creación y expresión artística.

En esta asignatura también se muestra al estudiante las posibilidades que brinda internet en la difusión de obras artísticas y creativas, pero también se debate en clase el uso cotidiano que se hace de estas redes, los efectos secundarios de hacer pública la vida privada, y los diferentes factores que han convertido a las redes en uno de los principales medios de información y opinión que existen.

En el transcurso de este semestre la clase de Bases de informática estará relacionada con los Laboratorios de la Casa LAB por medio de visitas asesoradas por el ingeniero a cargo de los laboratorios y constantemente se presentarán los avances logrados en el Semillero de Animación SABA y la creación de la película Astrolabio.

SEMANA TEMAS

Este documento es propiedad del Instituto Departamental de Bellas Artes. Prohibida su alteración o modificación por cualquier medio, sin previa autorización del Rector.

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	01/Ago/2020		

Semana 1: La informática en las artes.

Semana 2: Presentación y uso básico de los equipos de los salones de informática

Semana 3: La evolución de la forma en el mundo digital e introducción a las redes sociales.

Semana 4: Presentación de la suite Adobe, Propiedades de los pinceles en las tabletas digitalizadoras

Semana 5: A partir del Documental “Víctimas del Facebook” se abre un debate con los estudiantes sobre los beneficios y perjuicios de la información que se mueve en las redes sociales.

Semana 6 Primer Parcial: Escritura de una historia sobre algún episodio sucedido en redes sociales a nivel personal o una anécdota que haya escuchado al respecto .

Semana 7: A partir del texto escrito, los estudiantes realizan bocetos sobre el relato que escribieron sobre las redes sociales y generan imágenes a partir de textos usando inteligencias artificiales como Midjourney o Dall-E.


Semana 8: Los estudiantes continúan ilustrando los textos, aprendiendo a manejar las herramientas de línea de horizonte, punto de fuga y perspectiva de Photoshop y comprendiendo los procesos básicos de ilustración digital

Semana 9: Luces y sombras, a partir del uso de pinceles y focos de luz.

Semana 10: Segundo Parcial: Ilustración terminada

Semana 11: Recopilación de dibujos para realizar una bitácora digital.

Semana 12: Presentación de las herramientas digitales para la realización de la

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	01/Ago/2020		

bitácora

Semana 13: Digitalización de ilustraciones y retoque digital

Semana 14: Montaje de la bitácora.

Semana 15: Animación de ilustraciones con apoyo de una I.A. (Runway Gen-I).

Semana 16: Redes Sociales como herramientas de investigación, difusión y promoción.

Semana 17: Tercer parcial: composición gráfica con movimiento incluida en la bitácora.


Semana 18: Desarrollo tercer parcial.

EVALUACIÓN

- El estudiante en el transcurso del semestre realizará ejercicios en clase con asesoría del profesor, que serán entregados en su totalidad en las fechas de parciales.
- Se tendrá en cuenta el proceso del estudiante en cada clase, pues los equipos con los que trabajamos están disponibles en las aulas. Así el resultado que entrega el estudiante en cada parcial, es fruto de cada jornada de trabajo en clase, aplicando conocimientos y herramientas para la creación.
- ○ 1ra UNIDAD: Sesiones 1 a la 6 (33%)
- ○ 2da UNIDAD: Sesiones 7 a la 12 (33%)
- ○ 3ra UNIDAD: Sesiones 13 a la 18 (33%)

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA (Obligatoria)

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

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	01/Ago/2020		

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

Umberto Eco. *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen. 1965

Photoshop Digital Matte Painting - Techniques Tutorials and Walk Throughs.pdf
(Entregado en clase)

Scolari Capitulo-Narrativas-Transmedia.pdf

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Manual de usuario de la Suite Adobe


Wacom_B2B_Uberflip_Real-WorldFocus_ES.pdf

PERFIL DEL DOCENTE

Jairo Hernán Caicedo Atehortúa, Comunicador Social - Periodista de la Universidad del Valle, Máster en Dirección Cinematográfica con especialidad en Medio Ambiente y Responsabilidad Social Corporativa del Campus Universitario Europeo en Málaga, España, con habilidades y experiencia en montaje, animación y postproducción de cine y televisión.

Docente e Investigador en el Instituto Departamental de Bellas Artes, Co - fundador e investigador del Semillero de Animación e interactividad de Bellas Artes - Cali, (Colciencias - Bellas Artes, desde el 2017 hasta la fecha); Docente Universidad Autónoma de Occidente;

Animador de la serie infantil ZONA FANTASMAL (Telepacífico 2019); Editor y músico del cortometraje “CARLITOS ¿Y AHORA QUÉ?” (2017) y ganador del premio del público en el Festival de cine de Cali y ganador de una beca en los PREMIOS LATINO en Marbella, España;. Animador de la serie infantil MINÚSCULOS IMPOSIBLES (Telepacífico 2017); Director cortometraje animado independiente “COMO EN CASA” (2013); Director del corto animado en 3d ACROPHOBIA (Escuela Nacional de Cine, Bogotá 2013); Animador de la serie infantil LOS IMPOSIBLES

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	01/Ago/2020		

(Tsunami Audiovisual 2011); Postproductor In House Telepacífico, animador de la franja infantil (2006 - 2008); Editor Telepacífico (2004 - 2006); Editor Univalle (2004); Editor No lineal (Corte 1) Largometraje “EL REY” dirigida por Antonio Dorado; Director del cortometraje animado “DE PLUMAS Y PEZUÑAS”, ganador del Premio Audiovisual “SIN FORMATO”, modalidad Cine y Video 2003; Animador independiente en diversos proyectos audiovisuales con varios diplomados en temas relacionados con las TIC, animación, videojuegos, y desarrollo de proyectos para la Economía Naranja de Min Cultura.