	FORMATO CONTENIDOS ANALÍTICOS	Código:
		Fecha: 19/03/2015
		Versión: 01
		Página 1 de 1

FACULTAD	ARTES VISUALES Y APLICADAS
PROGRAMA	DISEÑO GRÁFICO
SEMESTRE	PRIMERO
ASIGNATURA	GRÁFICA DIGITAL I
CÓDIGO	(código en SIGA)
INTENSIDAD HORAS SEMANA	3 horas
CRÉDITOS	
(PRE) REQUISITOS	NO TIENE
CORREO ELECTRÓNICO	janselrubiano@gmail.com
DOCENTE(S)	JANSEL ANDRES COLORADO RUBIANO

PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA

Gráfica digital I es una asignatura de orden obligatoria enmarcada dentro del área de expresión. La asignatura se ve en primer semestre como parte del ciclo de fundamentación, ciclo en el cual se busca el aprendizaje de elementos conceptuales y técnicos para la implementación en el ejercicio profesional del diseño Gráfico. La asignatura se articula en primer semestre con las demás asignaturas del semestre (expresión, humanidades y proyectos), brindando el conocimiento en una herramienta digital que aporta y complementa de una manera más técnica/digital la formación de experimentación, investigación y técnicas análogas de este primer semestre, llevando de este modo al ámbito digital procesos que se adquieren en las demás asignaturas, sin olvidar los objetivos, las temáticas y la complejidad de la misma, teniendo siempre en cuenta que es primera vez los estudiantes se enfrentarán a un proceso digital dentro de la carrera, por lo tanto es de vital importancia la comprensión del lenguaje técnico digital, conocimiento y acercamiento al software (illustrator) e implementación de buenos flujos de trabajo, todo con el fin de preparar al estudiante para el siguiente semestre donde continuará su formación en softwares y herramientas digitales.

Es importante resaltar que la buena articulación depende de cómo el estudiante implemente la herramienta para resolver problemáticas, sabiendo que la dinámica de la clase contempla ejercicios teórico prácticos que son replicables en otras asignaturas y en el ejercicio del diseño en general.


OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

General

Impartir conocimientos básicos de lenguaje, flujos de trabajo y manejo del software Adobe Illustrator, con el fin de comprender cómo se crean y producen piezas de diseño en entornos digitales mediante el uso y creación de imágenes vectoriales.

Específicos

- Proveer los conocimientos teóricos y técnicos en lenguaje y manejo básico del software illustrator con el fin de producir imágenes vectoriales.

	FORMATO CONTENIDOS ANALÍTICOS	Código:
		Fecha: 19/03/2015
		Versión: 01
		Página 1 de 1

- Comprender y reflexionar sobre la imagen y trabajo vectorial según los requerimientos de diseño y comunicación visual.
- Obtener elementos conceptuales y técnicos para el desarrollo de piezas gráficas vectoriales.
- Fomentar y proporcionar habilidades y hábitos de trabajo que favorezcan procesos de creación/producción vectoriales en servicio del diseño gráfico.
- Generar e incentivar hábitos investigativos sobre el trabajo vectorial y la disciplina del diseño.

MICRODESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Gráfica digital I es una asignatura que permite al estudiante adentrarse en el conocimiento de un campo de expresión, ofrecido por las nuevas tecnologías de comunicación y creación digital, el vector. En la asignatura se imparten conocimientos básicos de lenguaje, flujos de trabajo y manejo del software Adobe Illustrator para la creación de imágenes vectoriales. La asignatura posibilita así el paso del mundo análogo al de la virtualidad, con todas sus características en cuanto a la creación, producción e intervención de la imagen, del texto, del color y las posibilidades de simulación y reproducción a un nivel básico.


DESARROLLO DE LA ASIGNATURA

Contenidos temáticos:

- Presentación, normas y plan de trabajo de clase.
- La imagen vectorial.
- Introducción al software Illustrator.
- Herramientas básicas de forma en el software Illustrator.
- Conceptualización gráfica a partir del dibujo.
- Herramientas básicas de dibujo en el software Illustrator.
- Herramientas básicas de color en el software Illustrator.
- Herramientas básicas de tipografía en el software Illustrator.
- Exportación y preparación de archivos vectoriales.

Unidades temáticas:

- Fundamentos teóricos (lenguaje e investigación).
- Fundamentos técnicos (manejo básico del software).
- Fundamentos conceptuales (investigación, conceptualización y boceto).
- Creación (flujo de trabajo).
- Finalización (exportación e impresión básica).
- Presentación (sustentación y entrega).

	FORMATO CONTENIDOS ANALÍTICOS	Código:
		Fecha: 19/03/2015
		Versión: 01
		Página 1 de 1

Principios y competencias a desarrollar

Principios y valores:

Responsabilidad: El estudiante estará al tanto de sí mismo y su labor, empezar a ser consciente de su importancia en su entorno y cómo a través del uso de las herramientas digitales tiene la labor de comunicar conceptos más allá de solo la parte técnica. La asignatura le exigirá al estudiante compromiso, dedicación y disciplina para cumplir las metas y los objetivos de la misma, así también aportar al desarrollo profesional del estudiante en todos los aspectos, éticos, profesionales y personales.


Respeto: El estudiante reconocerá las diferencias y la diversidad en las personas que los rodean, se fomentará un ambiente de escucha, interés y ayuda en todo momento, la finalidad es crear un entorno de ayuda y comprensión de los procesos de aprendizaje en cada uno, motivando al diálogo, a la pregunta y la respuesta sin temor.

Solidaridad y trabajo colectivo: Los procesos de aprendizaje en el aula de clase están vinculados a un constante proceso de ayuda explicación y respaldo entre docente y estudiante y entre compañeros, haciendo que la colaboración sea parte fundamental en búsqueda de entender conceptos y técnicas. El estudiante contará con el apoyo y respuesta de aquel que puede ayudar y se fomentará el trabajo en comunidad para avanzar en grupo entendiendo que el proceso es personal pero que pertenecen aun grupo de clase y por lo tanto debe haber un interés en crear juntos un entorno propicio para el aprendizaje.

Honestidad: El estudiante estará al tanto de una búsqueda personal y de los demás con relación a su vida y su formación profesional, se buscará que este sea ético y sea íntegro en comportamiento y construcción de vida en comunidad, sea correcto y busque siempre un ambiente que éticamente según su contexto respete a los demás y le permita crecer. La asignatura al ser de trabajo digital se plantean comportamientos correctos con relación a la comunidad digital y al trabajo en red, en relación con otras personas, derechos de autor, publicaciones y uso del software.

Autonomía: En el aula el estudiante será motivado a reconocer en sí mismo una persona con la capacidad de decisión, una persona que puede crear y opinar, una persona capaz de sustentar y argumentar, buscando siempre la autogestión y experimentación en el trabajo creación producción dentro de la asignatura. Se contribuirá en enseñarle diferentes flujos de trabajo para optimizar su producción, pero debe estar en el estudiante encontrar sus propias formas y soluciones.

Pensamiento crítico: El estudiante tendrá la capacidad de reflexionar en torno a su propia producción, la de los demás compañero y su contextos, se fomentará la participación para hablar de manera respetuosa pero autónoma de lo que opina de la clase, compañeros y

	FORMATO CONTENIDOS ANALÍTICOS	Código:
		Fecha: 19/03/2015
		Versión: 01
		Página 1 de 1

trabajo de artistas ajenos o referentes de su propio trabajo, llevándolo así a la autocrítica y auto corrección y análisis.

Competencias:

Competencias de lenguaje: La asignatura tiene como uno de sus objetivos principales que el estudiante desarrolle el lenguaje necesario relacionado con lo digital, el software y el ejercicio de diseño, teniendo en cuenta claro está, el nivel del mismo semestre. Este desarrollo de lenguaje está planteado para que el estudiante tenga la competencia para sustentar y hablar de su trabajo, de su contexto y el reflexionar y/u opinar del trabajo de otros, como a su vez poder comprender cuando otros hablan dentro de un ámbito profesional.

Competencias de comunicación visual: En la asignatura el desarrollo y entendimiento de la imagen vectorial será uno de los elementos centrales. El estudiante estará en la capacidad de crear imágenes vectoriales con el fin de comunicar y desarrollar conceptos visuales.


Competencias investigativas: El estudiante será instruido en métodos básicos de indagación y motivado para investigar y documentar como una actividad común en el desarrollo profesional, entendiendo la investigación como uno de los pilares de la creación gráfica. La asignatura al tratarse del primer acercamiento al software Illustrator requiere en gran medida resolver dudas a partir de la investigación, una herramienta para el desarrollo del lenguaje y el conocimiento del software. Por otro lado el estudiante tendrá la capacidad de analizar e investigar su entorno para reflexionar y buscar soluciones a problemas de comunicación.

Competencias creativas: La asignatura está enmarcada dentro del área de expresión y como tal tendrá una carga expresiva y creativa que busca que el estudiante proponga y se desarrolle como una persona y profesional con la capacidad de solucionar de manera creativa problemas de comunicación, y tenga el criterio de saber cuándo y cómo utilizar la herramienta digital como la respuesta, siendo consciente de su labor y su flujo de trabajo.

MÉTODO

El taller está dividido en 3 unidades:

- Introducción y conocimiento del software illustrator, la interfaz, herramientas básicas y lenguaje básico.
- Práctica y creación con la herramienta vectorial.
- Resolución de problema de comunicación a partir de la gráfica vectorial.

	FORMATO CONTENIDOS ANALÍTICOS	Código:
		Fecha: 19/03/2015
		Versión: 01
		Página 1 de 1

Cada unidad se evalúa con un trabajo final más las actividades desarrolladas a lo largo de cada corte. Las actividades corresponden a ejercicios que se realizan en clase y supervisadas por el docente.

El aprendizaje en la asignatura se realiza a través de indagación y resolución de problemas, el estudiante a lo largo del semestre aprenderá conceptos y técnicas del manejo del software para la creación de gráfica vectorial.

Las clases se plantean para que el estudiante tenga conciencia de la importancia del proceso, la indagación y el resultado. Los estudiantes semana a semana deben realizar ejercicios en clase que le permitan avanzar y brindarles herramientas para la resolución de problemas y ejercicios planteados.

EVALUACIÓN:

Unidad 1: (30%)

Unidad 2: (30%)

Unidad 3:(40%)

Los criterios de evaluación serán:


- Documentos, Concepto e investigación.
- Cumplimiento del pedido.
- Ejecución técnica.
- Proceso en clase y participación.
- Presentación y producto entregado.

La asistencia a clase es fundamental para adquirir las herramientas y conocimientos necesarios para enfrentarse al desarrollo y manejo de la gráfica vectorial. una falta equivale a una hora de clase, por lo cual el estudiante que llegue tarde debe reportarse para no sumar más faltas.

Los ejercicios deben ser realizados en clase y socializados con el docente para ser validados. las entregas de ejercicios y trabajos parciales y finales fuera de tiempo sin excusa importante no serán tomados en cuenta, en caso tal de tener una excusa valida (no médica) se podrá conciliar pero serán calificadas sobre 4.

DESARROLLO TEMÁTICO:

- Plan de Trabajo: Socialización del programa.
- Introducción Conceptual.
- Introducción al Software.
- Herramientas de trabajo (desplazamiento y formas)
- Herramientas de trabajo (dibujo vectorial)
- 1ER. EXAMEN PARCIAL
- Herramientas de trabajo (modos de formas)

	FORMATO CONTENIDOS ANALÍTICOS	Código:
		Fecha: 19/03/2015
		Versión: 01
		Página 1 de 1

- Herramientas de trabajo: (color)
- Herramientas de trabajo: (degradados)
- Herramientas de trabajo: (transformación)
- Creación de módulos y patrones.
- Formatos de guardado y exportación para impresión (básica).
- 2DO. EXAMEN PARCIAL
- Herramientas de trabajo: (textos)
- Ilustración vectorial.
- Herramientas de trabajo: (efectos)
- Herramientas de trabajo: (pinceles)
- EXAMEN FINAL

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Manual de Adobe Illustrator.
- <https://www.youtube.com/watch?v=x2KT6A7XfR4&list=PLvcuHw395y0z53Uq6P5stWF69JbWqEbs8>
- www.lynda.com
- tv.adobe.com

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- 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

Jansel Rubiano, profesional en diseño gráfico, con estudios de especialización en animación, videojuegos, narrativa e ilustración. 6 años de profesión de los cuales 5 he trabajando en la industria de los videojuegos y animación para cine, publicidad y televisión, como diseñador de producción, director de proyectos y director de arte. En la actualidad alterna labores con conferencias y la docencia en las áreas del diseño, creatividad y el storytelling visual.