

PLANIFICACIÓN DE ASIGNATURAS • SEMESTRE PRIMAVERA 2006

1. Identificación General

ASIGNATURA	Gráfica Computacional I – Introducción al Diseño Digital	CÓDIGO		NIVEL	1	MODALIDAD	p
------------	--	--------	--	-------	---	-----------	---

PROFESOR(ES)	Marcelo Quezada Gutiérrez	AYUDANTE(S)	
--------------	---------------------------	-------------	--

ÁREA				MENCIÓN							
PROYECTUAL	<input type="checkbox"/>	TECNOLÓGICA	<input checked="" type="checkbox"/>	TEÓRICA	<input type="checkbox"/>	PLAN COMÚN	<input checked="" type="checkbox"/>	INDUSTRIAL	<input type="checkbox"/>	GRÁFICO	<input type="checkbox"/>

2. Descripción de la Asignatura

Describa en forma breve de que se tratará la asignatura que usted imparte

La asignatura de Introducción al Diseño Digital es de carácter teórico-práctico y se centra en una visión integral y concurrente de las herramientas digitales al servicio del diseño.

En el transcurso de la asignatura se desarrollan principalmente las competencias básicas de manejo de información enfocadas a la metodología proyectual, la síntesis de información con fines proyectuales, además del planteamiento y resolución de elementos comunicacionales derivados de la investigación. Las competencias enunciadas son desarrolladas a través de los ejercicios prácticos planteados, paralelamente, los contenidos teóricos no presenciales serán evaluados mediante documentos escritos.

Además, se utilizarán de forma intensiva las tecnologías de información y comunicación (TICs) tanto para investigación, como para la comunicación y presentación de la información no presencial.

3. Diseño Pedagógico

a) Adquisición y/o Desarrollo de Competencias Genéricas

Tome como ejemplo (y puede utilizarlas si desea) la tabla de competencias Tuning adjunta al final de este documento.

COMPETENCIAS GENÉRICAS	1	Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. (Transversal)
	2	Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación. (Transversal)
	3	Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas. (Transversal)
	4	Capacidad crítica y autocrítica. (Transversal)

b) Adquisición y Desarrollo de Competencias Específicas

Especifique los conocimientos, procedimientos y actitudes que adquirirá el estudiante en su asignatura.

No consigne más de cuatro ni menos de dos por cada categoría (C - P - A) respectivamente.

C	CONCEPTUALES ÁMBITO del SABER Adquisición y Desarrollo de Conocimientos	1	Desarrollar un pensamiento configurador de diseño.
		2	Formación de una metodología proyectual basada en la utilización de las herramientas digitales.
		3	Desarrollo de la capacidad de experimentación e innovación en diseño.
		4	

P	PROCEDIMENTALES ÁMBITO del HACER Adquisición y Desarrollo de Capacidades y Destrezas	1	Manejo de la creación y manipulación de la imagen 2D con fines comunicacionales y expresivos.
		2	Manejo de la animación 2D y 3D con fines comunicacionales y expresivos.
		3	Manejo del modelamiento 3D para el desarrollo y la representación de ideas de diseño.
		4	Capacidad de representar un proyecto de diseño mediante distintos medios digitales.

A	ACTITUDINALES ÁMBITO del SER Adquisición y Desarrollo de Valores y Actitudes	1	Capacidades de trabajo colaborativo. (Transversal)
		2	Responsabilidad en el cumplimiento de los encargos. (Transversal)
		3	Capacidad de Liderazgo y de gestión. (Transversal)
		4	Excelencia en el cumplimiento de las tareas inherentes a la asignatura. (Transversal)

4. Programación clase a clase

CL AS E	ACTIVIDADES	OBJETIVOS (para la adquisición y desarrollo de competencias)	EVALUACIÓN		
			D	P	I
1	Presentación del curso (colegiada). -Conceptos básicos a tratar, ejemplos. Contenidos online y contenidos presenciales. - Diagnóstico del curso. Guía: Modelo Gavilán.	C+A P1	X		
2	Módulo I : Manejo de Información (CMI). Definición del problema. Dinámica. Exploración inicial en Internet. Puesta en común.	C+A P1			
3	Uso de Cmap Tools. Desarrollo de un Plan de Investigación. Desarrollo de Preguntas Secundarias	C+A P1			
4	Búsqueda y evaluación de fuentes de información. Motores de búsqueda, opciones de búsqueda avanzada, criterios de selección.	C+A P1			
5	Análisis de información. Plantilla de análisis de información. Revisión de avance.	C+A P1		X	
6	Síntesis y uso de la información. Desarrollo de una presentación.	C+A P1			
7	Presentación proyectos. Mapa conceptual, Presentación al curso.	C+A P1, P4			
8	Módulo II : Comunicación a través de la Imagen Digital. Mapas de Bits v/s Vectores. Manejo de archivos. Importación y exportación. Guía: Manipulación de imágenes en Photoshop.	C+A P1, P2, P3			
9	Ejercicio de captura y manipulación de imágenes. Guía: Composición de imágenes en Photoshop.	C+A P1, P2, P3		X	
10	Ejercicio de composición de imágenes Guía: Publicación en el Web.	C+A P1, P2, P3		X	
11	Ejercicio de publicación de imágenes online. Guía: Vectorización de mapas de bits.	C+A P1, P2, P3		X	
12	Ejercicio de vectorización, optimización y manipulación de mapas de bits.	C+A		X	

	Guía: Creación y edición en programas Vectoriales.	P1, P2, P3			
13	Ejercicio de creación y publicación online de imágenes utilizando mapas de bits, vectorizaciones y tipografía.	C+A P1, P2, P3			
14	Ejercicio de creación y publicación online de imágenes utilizando mapas de bits, vectorizaciones y tipografía (2da parte). Guía: Proyecto de Título "Videojuegos como Proceso Alternativo de Aprendizaje". Perelli, B. 2008	C+A P1, P2, P3			X
15	Módulo III : Gráfica en movimiento (Motion Graphics) y programación básica. Introducción a la animación 2D.	C+A P1, P2, P3			
16	Ejercicio de animación 2D.	C+A P1, P2, P3			
17	Ejercicio de animación 2D (2da parte).	C+A P1, P2, P3		X	
18	Exposición trabajo de investigación (Poster + Informe). Guía: Control de movimiento utilizando ActionScript.	C+A P1, P2, P3			X
VACACIONES DE INVIERNO					
19	Control de movimiento utilizando programación básica en ActionScript.	C+A P1, P2, P3, P4			
20	Ejercicio de control de movimiento utilizando programación básica en ActionScript.	C+A P1, P2, P3, P4			
21	Ejercicio de control de movimiento utilizando programación básica en ActionScript (2da parte). Guía: Entrevista: "Divas Digitales". Programa "Estamos Conectados". Canal 13 Cable.	C+A P1, P2, P3, P4			X
22	Módulo IV : Introducción al Modelamiento 3D Introducción al modelamiento 3D. Dinámica: Tipos de Modelamiento, usos de los modelos 3D en diseño. Modelamiento y animación 3D Guía: Modelamiento 2D a 3D.	C+A P1, P2, P3			
23	Modelamiento y animación de títulos. Guía: Texturizado e iluminación en 3D.	C+A P1, P2, P3			
24	Modelamiento, texturizado, iluminación y animación 3D. Guía: Renderizado en 3D.	C+A P1, P2, P3			
25	Renderizado: formatos de imagen y de video, configuración, optimización de archivos. Ejercicio de renderizado en varios formatos.	C+A P1, P2, P3			
26	Ejercicio de modelamiento, texturizado, iluminación, animación y renderizado. Entrega: video e imágenes estáticas.	C+A P1, P2, P3			X
27	Módulo V : Edición de Audio y Video Introducción. Storyboarding. Técnicas de edición.	C+A+ P1, P2, P4			

28	Técnicas de edición.	C+A+P1, P2, P4			
29	Ejercicio de edición de video. Guía: Integración de herramientas digitales.	C+A+P1, P2, P4			X
30	Módulo VI : Integración de herramientas digitales. Uso concurrente de herramientas digitales en el Diseño. Lanzamiento proyecto final SCL :: Establecimiento grupos de trabajo y carta Gantt.	C+A+P		X	
31	Trabajo en clase.	C+A+P		X	
32	Trabajo en clase.	C+A+P		X	
33	Trabajo en clase.	C+A+P		X	
34	Trabajo en clase.	C+A+P		X	
35	Entrega Final.	C+A+P			X
36	Semana de Taller				

5. Metodología

Consigne los recursos metodológicos que utilizará.

El aprendizaje basado en problemas (Problem Based Learning) es la pincipal metodología a utilizar en el curso, a través de la realización de proyectos grupales.

En el desarrollo del curso, se utilizarán además los siguientes recursos:

- Clases expositivas.
- Ejercicios dirigidos.
- Lecturas.
- Utilización de la plataforma de educación a distancia de la Facultad (U-Cursos).

Bibliografía básica. (documentación) Consigne la bibliografía existente en biblioteca que es necesaria para el desarrollo de su asignatura. Consigne también las páginas web	Bibliografía que debe ser adquirida Consigne la bibliografía que debe ser adquirida para el desarrollo de su asignatura y que no exista en biblioteca.
<p>INTRODUCCIÓN A LA CULTURA DIGITAL EN LA ENSEÑANZA DE DISEÑO. Hamuy, Perelli, Quezada, Zorzano. Ponencia Sigradi 2007.</p> <p>CAPACITACIÓN DOCENTE EN TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN HACIA LA CONFORMACIÓN DE REDES COLABORATIVAS DE TRABAJO/APRENDIZAJE Cavieres, Beros, Flores, Quezada, Zorzano. Ponencia Sigradi 2004.</p> <p>APRENDIZAJE DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES A TRAVÉS DE SU UTILIZACIÓN CONCURRENTES: DESARROLLO DE JUEGOS Cavieres, Quezada, Zorzano. Ponencia Sigradi 2005.</p> <p>DABBS A. y CAMPBELL A., Biblia Del Diseñador Digital ISBN: 3822841706, Editorial: Evergreen / Benedikt Taschen Verlag, Koln 2005.</p> <p>GATES, B. Camino al Futuro. ISBN:84-481-1081-1. Editorial: Mc. Graw Hill (España)</p> <p>NEGROPONTE, N., Ser Digital. ISBN:950-08-1473-0. Editorial: Atlántida</p> <p>TOFFLER A. La Tercera Ola ISBN:84-01-45930-3. Editorial: Plaza & Janes Editores S.A.</p> <p>"Galería 2002 de Diseño web: Expertos del mundo, sus mejores ejemplos prácticos". Editorial Inforbook'S, S.L., España. Páginas 358 a la 385.</p>	