

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, todo ello basado en el uso de herramientas digitales. 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	Comprender los medios digitales como herramientas al servicio del diseño..
		3	Formación de una metodología proyectual basada en la utilización de las herramientas digitales.
		4	Desarrollo de la capacidad de experimentación e innovación en diseño.

P	PROCEDIMENTALES ÁMBITO del HACER Adquisición y Desarrollo de Capacidades y Destrezas	1	Creación y manipulación de los distintos medios digitales con fines informativos, comunicacionales y/o expresivos.
		2	Desarrollar criterios profesionales en la utilización de hardware, software y medios digitales.
		3	Manejar correctamente la información involucrada en proyecto de diseño.
		4	Capacidad de representar un proyecto de diseño mediante el uso concurrente de los 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	<p>Presentación del curso. -Conceptos básicos a tratar, ejemplos. Contenidos online y contenidos presenciales.</p> <p>Módulo I : Tecnología Digital. Conceptos clave: Hardware, software y medios. Ejercicio 1: Configuración Notebook o Desktop. Diagnóstico.</p>	C+A P1	X		
2	<p><i>Presentación: Multimedios.</i> Hardware. Componentes y funcionamiento de un computador. Dispositivos de captura de información. Especificaciones técnicas.</p>	C+A P1			
3	<p><i>Presentación: MIT Media Lab.</i> Software, Lógica binaria, Sistemas Operativos. Entrega Ejercicio 1 (online).</p>	C+A P1, P2			
4	<p><i>Presentación: Expanding Digital Universe.</i> Medios. Manejo de archivos e información. Prueba Online.</p>	C+A P1, P2			X
5	<p><i>Presentación: A History of Communications... (Nathan Shedroff).</i> Módulo II : Herramientas Digitales al Servicio del Diseño. 2.1 Diseño de Información. Mapas de Bits v/s Vectores. Manejo de archivos. Importación y exportación. Ejercicio de captura y manipulación de imágenes.</p>	C+A P1, P2, P3			
6	<p><i>Presentación: ICSID.</i> Vectorización y composición de imágenes.</p>	C+A P1, P2, P3			
7	<p><i>Presentación: ICOGRADA.</i> Ejercicio de diseño de información.</p>	C+A P1, P2, P3			
8	<p><i>Presentación: London Underground.</i> Ejercicio de diseño de información (2da parte).</p>	C+A P1, P2, P3			X

	Guía: Proyecto de Título “Videojuegos como Proceso Alternativo de Aprendizaje”. Perelli, B. 2008				
9	<i>Presentación: Karim Rashid.</i> 2.2 Gráfica en movimiento (Motion Graphics) y programación básica. Introducción a la animación 2D. Tipos de animación, conceptos comunes. Ejercicio de animación 2D.	C+A P1, P2, P3			
10	<i>Presentación: Jonathan Paul Ive.</i> Control de movimiento utilizando programación básica en ActionScript.	C+A P1, P2, P3			
11	<i>Presentación: Paul Rand.</i> Ejercicio de animación 2D y programación de acciones.	C+A P1, P2, P3			
12	<i>Presentación: Bauhaus.</i> Ejercicio de animación 2D y programación de acciones. Guía: Entrevista: “Divas Digitales”. Programa “Estamos Conectados”. Canal 13 Cable.	C+A P1, P2, P3			X
13	<i>Presentación: Pixar.</i> 2.3 Introducción al Modelamiento 3D. Tipos de Modelamiento, usos de los modelos 3D en diseño. Ejercicio de modelamiento, materiales, iluminación, animación y renderizado.	C+A P1, P2, P3			
14	<i>Presentación: Sony Design Center.</i> Modelamiento poligonal.	C+A P1, P2, P3			
15	<i>Presentación: Transformers.</i> Animación 3D. Renderizado: formatos de imagen y de video, configuración, optimización de archivos.	C+A P1, P2, P3			
16	<i>Presentación: Ross Lovegrove.</i> Ejercicio de animación 3D.	C+A P1, P2, P3			
17	<i>Presentación: Tron versus Tron Legacy.</i> Ejercicio de animación 3D.	C+A P1, P2, P3			
18	Entrega y presentación Animación 3D	C+A P1, P2, P3			X
	VACACIONES DE INVIERNO	C+A P1, P2, P3			
19	<i>Presentación: Michel Gondry.</i> 2.4 Edición de Audio y Video Introducción. Storyboarding. Técnicas de edición.	C+A P1, P2, P3			
20	<i>Presentación: Chris Cunningham.</i> Técnicas de edición.	C+A P1, P2, P3			
21	<i>Presentación: Tool.</i> Ejercicio de edición de video.	C+A P1, P2, P3			
22	<i>Presentación: Joseph Kosinski.</i>	C+A			

	Trabajo en clase.	P1, P2, P3			
23	Entrega y Presentación Videos.	C+A P1, P2, P3			X
24	Módulo III : Integración de Herramientas Digitales. Uso concurrente de herramientas digitales en el Diseño. Lanzamiento proyecto final. Establecimiento grupos de trabajo y planificación.	C+A+P		X	
25	Trabajo en clase.	C+A+P			
26	Trabajo en clase.	C+A+P			
27	Trabajo en clase.	C+A+P			
28	Trabajo en clase.	C+A+P		X	
29	Trabajo en clase.	C+A+P			
30	Trabajo en clase.	C+A+P			
31	Trabajo en clase.	C+A+P			
32	Trabajo en clase.	C+A+P			
33	Pre-entrega.	C+A+P			X
34	Trabajo en clase.	C+A+P			
35	Entrega Final.	C+A+P			X
36	Semana de Taller				

5. Metodología

Consigne los recursos metodológicos que utilizará.

Módulo I.

Clases expositivas, dinámicas de curso, investigación en Internet y presentaciones semanales de temas (2 alumnos por tema) según calendario.

Módulo II.

Clases expositivas, ejercicios dirigidos (trabajo personal del alumno). Investigación en Internet y presentaciones semanales de temas (2 alumnos por tema) según calendario.

Módulo III.

En este módulo, se utilizará la metodología de aprendizaje basado en proyectos (Project Based Learning), mediante la realización de un proyecto grupal.

Además, en el desarrollo del curso se utilizarán los siguientes recursos:

-Lecturas.

-Utilización de la plataforma de educación a distancia de la Facultad (U-Cursos y Moodle) como medio de información y entrega de trabajos.

Presentaciones.

- De no poder realizarse alguna presentación por motivos de fuerza mayor, quedará automáticamente programada para la semana siguiente, seguida de la presentación correspondiente a ese día.
- Las presentaciones dan inicio a la clase, en el horario asignado, puntualmente. La no presentación de los alumnos en ese horario significará una calificación de 1,0.

Entrega de trabajos.

- La entrega de trabajos se realizará mediante la plataforma de educación a distancia de la Facultad.
- La fecha y hora estipulada para cada entrega no será cambiada y es responsabilidad de cada alumno el cumplimiento del plazo.
- Los formatos de entrega y los tamaños máximos de archivo serán indicados con la debida antelación.
- No se revisará trabajos fuera de formato o fuera de plazo, salvo licencia médica en este último caso.

Evaluación.

- Presentación: 10%
- Prueba: 10%
- Ejercicios en clase: 30% total
- Pre-entrega final: 10%
- Presentación final: 40%
- Las notas de cada entrega o trabajo serán entregadas antes de la calificación siguiente.

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 CONCURRENTE: DESARROLLO DE JUEGOS Cavieres, Quezada, Zorzano. Ponencia Sigradi 2005.</p> <p>DABBS A. y CAMPPELL 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>	