

sílabo

TALLER DIGITAL I: ILUSTRACIÓN DIGITAL

I. Datos Informativos

Código	: 3044063
Carrera	: Diseño Gráfico Publicitario
Semestre	: 2019 - 1
Ciclo	: 4° ciclo
Categoría	: Formación profesional
Créditos	: 04
Pre-requisito	: Ninguno
Docente	: Eduardo Thomas Velarde Heidemann

II. Sumilla

Este curso de formación profesional tiene como objetivo aprender el manejo del software especializado para generar formas e ilustrar digitalmente para proyectos gráfico-publicitarios. Identificar la ilustración digital como un medio para generar imágenes únicas que puede aplicar a sus diseños de comunicación visual, combinando el entorno vectorial con el de mapa de bits.

El contenido a tratar está referido a: Manejo de herramientas básicas del software a emplear. Formatos de selección. Manejo de vector. Herramientas de transformación. Retoque digital: Herramientas de clonación y curado de imagen. Nivelación: herramientas de ajuste y modo de color. Fotocomposición. Capas y capas complementarias. Ilustración y pintado. Brochas y patrones de textura. Estilos y estilos de capa. Efectos y filtros. Texto. Manejo de textos.

III. Competencias

- **General:**
El alumno explica, opera, proyecta y fundamenta sus proyectos de diseño en base a la herramienta de software más adecuado.
- **Específicas:**
 - Manipula con autonomía el software de diagramación e ilustración y retoque fotográfico (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign).
 - Comprende, usa y proyecta colores sobre plataforma digital (diferenciándola del medio impreso).

IV. Contenidos

1ª Semana

- Introducción:
 - Presentación del contenido del curso
 - Introducción al diseño digital.
 - Diferencias entre el diseño impreso y el diseño digital.
 - Resoluciones de pantalla más usadas.
 - Modo de color RGB.
- Investigación sobre proyecto Parcial ¿Qué es arte conceptual) (1,2,3,8)
- Introducción a Illustrator:
 - Familiarización con la interface.
 - Utilización de las principales herramientas.

- Ejercicios de soldadura y exploración.

2ª Semana

- Técnicas de Ilustración:
 - Uso y combinación de forma básicas.
 - Utilización de pluma y manejo de nodos.
 - Herramienta texto
 - Exposición del análisis personal + planificación + definiciones de arte conceptual (1,2,3,8)

3ª Semana - Evaluación Continua 1

- Desarrolla el proyecto en el programa (afiche conceptual):
 - Uso y combinación de forma básicas.
 - Bocetado virtudes vs defectos (investigación conceptual) (2,6,8).

4ª Semana

- Última Revisión de investigación afiche personal:
 - Fusión de formas bocetadas a imagen conceptual (varias propuestas) (4,5,7,8).
 - Investigación sobre arte surreal (1,2).

5ª Semana

- Introducción a Photoshop:
 - Introducción al retoque digital.
 - Familiarización con el espacio de trabajo.
 - Ajuste de color / niveles / brillos-contrastes (tarea x 20 imágenes)
 - Uso de herramientas básicas como clone stamp y healing tool.
 - Redibujan afiche personal vectorial (4,5,6)

6ª Semana - Evaluación Continua 2

- Composición digital:
 - Uso e importancia de las capas.
 - Herramientas de calado de imágenes
 - Uso de filtros y modos de fusión de capas

7ª Semana Examen Parcial + Clase

- Composición Surrealista utilizando diferentes imágenes (4,5,6,7,8)

8ª Semana

- Recepción de la composición surreal.
 - Continuación de clase de calado (por gama de color).
 - Última revisión de propuestas para parcial.
 - Presentación del Pro-ceso creativo (investigación + bocetos) + afiche personal impreso. (3,5,7,8).

9ª Semana

- Presentación del Proyecto Final.
- Definen Formato#12 – agenda de actividades.
- Introducción a Indesign:
 - Familiarización con la interface.
 - Utilización de las principales herramientas.
 - Ejercicios de soldadura y exploración.

10ª Semana

- Creación de estilos y aplicación.
 - Acopio de información necesaria para proyecto final (1,2,3,8).
- Creación del esquema de trabajo (machote) (4,5)
 - Aplicación de máscaras y efectos en el programa

11ª Semana - Evaluación Continua 3

- Presentación Final de la investigación del tema elegido
- Aprobación de esquema de trabajo (machote)
- Armados de páginas en programa graficador.

12ª Semana

- Presenta página portada y contra-portada. (4,5,6)

13ª Semana

- Desarrollo de páginas internas: (4,5,6,7,8)
 - Exporta archivos de photoshop o illustrator a Indesign

14ª Semana - Evaluación Continua 4

- Termina de armar páginas internas.

15ª Semana - Examen Final

- Presentación de la revista temática impreso + digital + investigación (3,4,5,6,7,8).

16ª Semana – Entrega de Notas

V. Metodología

La metodología utilizada en el dictado del curso es teórico-práctica. En la teoría se verán temas relacionados con el medio digital, poniendo énfasis en los aspectos de comunicación. En la práctica, los alumnos deberán realizar ejercicios que les permitan obtener las competencias necesarias en el manejo del programa Adobe Illustrator, Adobe Photoshop y Adobe Dreamweaver.

VI. Evaluación

La evaluación es permanente durante el desarrollo de las sesiones de clase.
El promedio final del curso es resultado de un ponderado, compuesto por lo siguiente:

- Examen parcial (30%)
- Evaluación Continua(40%)→ Se registra en cuatro momentos (10%, 10%, 10% y 10%= 40%)
- Examen Final (30%)

Los resultados de la evaluación CONTINUA 4 se entregarán y publicarán en paralelo a los resultados del Examen Final.

VII. Fuentes

Nº	CÓDIGO CIDOC	FUENTE
1	778.3/D19	Harold Davis, P. D. (2011). <i>Más allá de la cámara: transformaciones creativas con photoshop</i> . Madrid: Ediciones Anaya.
2	741.64/M61H	Minguet, E. (2011). <i>Hand made: illustration</i> . Barcelona: Monsa.
3	808.0683/S31/2013	Schonlau, J. (2013). <i>Handmade Illustrators . Novela gráfica & cuentos</i> . Barcelona: Monsa.
4	EBSCO: ART SOURCE	Mennan, Z. (2009). From Simple to complex configuration: sustainability of Gestalt Principles of Visual Perception within the Complexiti Paradigm. <i>Metu Journal Of The Faculty of Architecture</i> , 26 (2), 309-323

		Recuperado de http://web.b.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=f651f933-c586-48b3-a666-3fa8cb9fd867%40sessionmgr104&vid=23&hid=115
5	EBSCO: ART SOURCE	Noble, I.; Bestley, R. (2011). Visual Research : An Introduction to Research Methodologies in Graphic Design. Vol. 3, pp 228. Recuperado desde: http://web.b.ebscohost.com/ehost/ebookviewer/ebook/bmxlYmtfXzQzMDE0MV9fQU41?sid=6fb2f52c-45d8-4895-b708-d1d524168c34@sessionmgr120&vid=13&hid=115&format=EB
6	EBSCO: ART SOURCE	Noble, I.; Bestley, R. (2011). Visual Research : An Introduction to Research Methodologies in Graphic Design. Vol. 3, pp 228. Recuperado desde: http://web.b.ebscohost.com/ehost/ebookviewer/ebook/bmxlYmtfXzQzMDE0MV9fQU41?sid=6fb2f52c-45d8-4895-b708-d1d524168c34@sessionmgr120&vid=13&hid=115&format=EB
7	Repositorio UCAL	Mas, O. (2012). Ya pues, tú que eres diseñador haz el dibujito para que quede bonito. Anda News, 40-42. http://repositorio.ucal.edu.pe/handle/ucal/144