

CONTENIDO DEL PROGRAMA DISEÑO GRÁFICO

ESCUELA DE ARQUITECTURA Y DISEÑO MEDELLÍN

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

TOTAL DE HORAS CRÉDITO

165.000

DISE 0107

Núcleo Fundamentos Diseño Gráfico 1

Objetivos Aprendizaje:

PRINCIPIOS DE FORMACIÓN

El Núcleo de Fundamentos del Diseño Gráfico I se estructura mediante dos cursos: Procesos de Pensamiento e Interpretación de la Imagen. El primero pretende desarrollar un pensamiento reflexivo a partir de la observación, la relación y la Conceptualización, haciendo consciente la manera en cómo se usa el conocimiento y la información; el segundo tema aborda una sensibilización y un primer acercamiento del estudiante a la imagen como soporte comunicativo desde la interpretación.

OBJETIVO GENERAL

Potencializar en el estudiante las habilidades de pensamiento y sensibilizarlo para que pueda aplicar esas habilidades de manera consciente y acertada en la interpretación de imágenes comunicativas, así mismo conocer los distintos elementos que componen el alfabeto visual, fundamentales en la composición y representación de las imágenes y de los conceptos

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Introducir al estudiante en las generalidades del diseño para que pueda reconocerlo como disciplina. Conocer las distintas facetas del proceso de pensamiento y aplicarlas a un proceso de diseño. Desarrollar en el estudiante la capacidad de Conceptualización. Sensibilizar al estudiante en el contenido comunicativo de las imágenes. Introducir al estudiante en la lectura e interpretación de las imágenes acercándolos a la sintáctica y semántica de la comunicación.

METAS DE APRENDIZAJE

Lograr dentro del proceso del estudiante articular sus propios recursos desde lo mental, lo técnico, la planificación, las estrategias, la ideación, la proyección y el desarrollo creativo.

Adquirir una conciencia de estudio, lectura e indagación como recurso indispensable para el desarrollo de la disciplina del diseño. Vincula producciones contemporáneas con cualidades creativas propias de las civilizaciones estudiadas. (Avanzada)

COMPETENCIAS

Ubica fuentes de información en el contexto. Describe detalladamente lo observado. Registra lo observado de manera organizada. Hace consciente y reconoce sus propias experiencias y conocimientos previos. Hace inferencias básicas de lo observado.

Analiza y sintetiza la información observada. Clasifica y jerarquiza la información interrelacionando conceptos.

Elabora mapas conceptuales y mentales, flujogramas y organigramas e interrelaciona conceptos con conectores. Define conceptos a partir del proceso de pensamiento.

Representa y simplifica el concepto. § Identifica los aspectos morfológicos del objeto

gráfico. Reconoce y experimenta con los elementos estructurales de la imagen (visual, auditiva, táctil, olfativa y gustativa). Conoce, identifica y estructura los diferentes elementos que conforman la sintaxis de la imagen.

CONTENIDO

PRIMERA UNIDAD

Punto, Línea y Plano Elementos básicos de la comunicación visual

SEGUNDA UNIDAD

Elementos Sintácticos Equilibrio, tensión, aguzamiento, agrupamiento, positivo - negativo

TERCERA UNIDAD

Texturas Táctiles, visuales, orgánicas, geométricas

CUARTA UNIDAD

El color Teoría y psicología del color, cartas de color, tono, luminosidad, saturación, matiz.

Materiales Requeridos

TEXTOS GUÍA

MAYA C., Jorge Hernán. Fundamentos del proceso de Diseño. Un Enfoque Cognitivo. Ed. U.P.B. Facultad de Diseño. 2001

DOCUMENTOS COMPLEMENTARIOS

- GONZÁLEZ Ruiz, Guillermo. Estudio de Diseño. Tercera Edición. Ed. Emecé. Buenos Aires. 2002. Pág.: 21 - 78.
- IVÁÑEZ Gimeno, José María. La gestión del diseño en la empresa. Ed. Mc Graw Hill. España. 2000. Pág.: 1 - 10.
- QUARANTE, Danielle. Diseño Industrial 1. Elementos Introdutorios. Ed. CEAC. Barcelona. 1992. Elementos Introdutorios. Pág.: 25 - 35.
- Capítulo Las Cosas del libro: RICHARD, Andre. La Aventura Creativa: Las raíces del diseño
- Capítulo: Qué es un problema del libro: MUNARI, Bruno. Como Nacen los Objetos

TECNOLÓGICOS: (FRECUENCIA DE UTILIZACIÓN)

Proyector de Acetatos (En las primeras dos clases) Retroproyector de diapositivas (En las fechas de los exámenes) Video Beam

OTROS:

Fichas Bibliográficas, Imágenes de revistas y revistas.

EXPR 0001

FOTOGRAFÍA BÁSICA

Objetivos Aprendizaje:

CONCEPCIÓN DEL CURSO

Curso teórico aplicado, diseñado para que el estudiante adquiriera dominio en el manejo de la cámara fotográfica de 35 mm, realice imágenes fotográficas acordes con las necesidades creativas del diseño gráfico y tenga plena conciencia de los componentes técnicos y estéticos de las diferentes imágenes fotográficas a que se enfrente. Y la fotografía digital, las resoluciones, formatos, el escaneado, procesos, trabajo de laboratorio, composición de la fotografía y encuadre, teoría de la imagen fotográfica, manejo de la luz y de la iluminación. Principios físicos de la fotografía

OBJETIVO GENERAL

Potenciar en el estudiante las habilidades básicas del manejo técnico los instrumentos que intervienen en el proceso fotográfico, de manera que pueda usarlas tanto para realizar las imágenes fotográficas que las necesidades de un proyecto de diseño le determinen, cómo para reconocer las propiedades preceptuales que pueden portar las imágenes fotográficas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Plantear la generalidad de las propiedades de la luz como elemento fundamental para la elaboración de fotografías. - Propiciar el conocimiento y dominio de los componentes y funciones de los instrumentos fotográficos (iluminación, flash, filtros) - Entregar el conocimiento de las propiedades técnicas y expresivas de diferentes tipos de películas, formatos, sustratos, resoluciones fotográficas. - Posibilitar el conocimiento de las propiedades técnicas y expresivas a partir del uso del diafragma de la cámara. - Posibilitar el conocimiento de las propiedades técnicas y expresivas a partir de las técnicas del control del movimiento. - Conocer las características técnicas y las posibilidades expresivas de las configuraciones compositivas de la imagen fotográfica. - Potenciar la capacidad expresiva del estudiante a partir de los conocimientos adquiridos

METAS DE APRENDIZAJE

A partir del conocimiento técnico y la reflexión visual de la imagen fotográfica, se entregará al estudiante un medio de comunicación visual en que pueda dar forma clara y efectiva a sus pensamientos visuales.

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS

- Interpretación de los elementos visuales de las imágenes fotográficas como portadoras de sentidos.
- Capacidad de identificación de las experiencias estéticas suscitadas por la observación de imágenes fotográficas.
- Conceptualización clara de las experiencias derivadas de la observación de imágenes fotográficas.

- A partir de la información recogida propone una reelaboración de los sentidos comunicativos de las imágenes.
- A partir del conocimiento adquirido propone un producto visual que atienda a objetivos estéticos y significativos claros diseñados por el propio estudiante.
- A partir de la observación de lugares concretos de la ciudad, el estudiante propone una intervención fotográfica espacial.
- Desarrolla ejercicios elementales de producción de imágenes.
- Retoma una imagen para hacerle una interpretación de los contenidos estéticos y significativos, y haciendo uso de los conocimientos técnicos adquiridos reelabora la imagen.
- Lleva a cabo la producción de una imagen de su propio diseño y entrega su soporte teórico prospectivo.
- Realiza una intervención fotográfica espacial.
- Desarrolla su pensamiento visual tanto para la interpretación de los sentidos de las imágenes como para la propuesta y realización de sus propias ideas visuales.

CONTENIDO

1. Fundamentos de la luz como fenómeno físico fundamental en la fotografía. Cámara oscura
2. La cámara fotográfica y sus componentes, formatos y accesorios (el flash, el trípode, lentes, filtros, gelatinas)
3. La fotografía digital, la resolución
4. Tipos de películas fotográficas, sustratos, resoluciones.
5. El exposímetro.
6. Control de profundidad de campo.
7. Control de movimiento.
8. Elementos compositivos de la imagen. (planos, encuadre y puntos de vista)
9. Condiciones fotográficas especiales, iluminación.
10. Tipos de fotografía teoría de la fotografía (artísticas, de producto, de moda, publicitaria)
11. Bases de la post producción fotográfica, escaneo, los retoques, resolución según las necesidades

METODOLOGIA DE TRABAJO

Presentación magistral de los contenidos, seguida de ilustración de los conceptos y elaboración de ejercicios prácticos y propositivos.

PROCESOS DE EVALUACIÓN

Presentación de interpretación teórica e imagen reelaborada Resultados teóricos y prácticos del ejercicio de reelaboración, Evaluación de ejercicio de control de movimiento Presentación de propuesta de producción de imagen Niveles de resultados en los ejercicios propuestos Claridad, coherencia y puntualidad en la presentación de la propuesta fotográfica Presentación de resultados de interpretación teórica e imagen propuesta Presentación de propuesta de intervención espacial Resultados teóricos y prácticos del ejercicio de reelaboración, Claridad, coherencia y puntualidad en la presentación de la propuesta fotográfica Presentación de intervención espacial y el soporte teórico prospectivo Resultados teóricos y prácticos del ejercicio de intervención espacial

Materiales Requeridos:

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS

TEXTOS GUÍA

LANGFORD, M. La Fotografía Paso a Paso. Un curso completo. Versión castellana
Alfredo Cruz. Hermann Blume, Barcelona, 1990.

TEXTOS BÁSICOS

FONTCUBERTA, Joan, COSTA, Joan. Foto-Diseño. Ceac, Barcelona, 1988. HEDGECOE,
John. El nuevo libro de la fotografía. Blume, Barcelona, 1995. __ Práctica fotográfica -
El retrato. Ceac, Barcelona, 1990. __ Manuales de fotografía - Técnicas de Laboratorio.
Ceac, Barcelona, 1991. __ Manual de Técnica Fotográfica. Herman Blume, Barcelona,
s.f. __ Fotografía Creativa. Herman Blume, Barcelona, s.f. __ Fotografía Avanzada.
Herman Blume, Barcelona, s.f. FREEMAN, M. Guía completa de fotografía. Técnicas y
materiales. Herman Blume, Madrid, 1987. REVISTA FOTO.

TEXTOS COMPLEMENTARIOS:

Enciclopedia Planeta de la Fotografía, Ed. Planeta Enciclopedia Práctica de la Fotografía,
Ed. Salvat

DOCUMENTOS COMPLEMENTARIOS

Revistas ilustradas del medio

TECNOLÓGICOS: (FRECUENCIA DE UTILIZACIÓN)

Proyector de diapositivas Permanente, excepto las sesiones de las semanas Enero 26-
30, Febrero 2-6, Febrero 16-20, Mayo 10-14, Mayo 17-21

EXPR 0003

NÚCLEO DE DIBUJO PROGRESIVO

Objetivos Aprendizaje:

CONCEPCIÓN DEL CURSO

El Núcleo de Dibujo Progresivo está compuesto por : DIBUJO TÉCNICO, DIBUJO EXPRESIVO Y TEORÍA DEL COLOR, hace énfasis en el dibujo exploratorio que permite al estudiante desarrollar procesos que le faciliten materializar sus ideas. Es un taller que sirve de apoyo al Núcleo de Fundamentos del Diseño Gráfico 1.

OBJETIVO GENERAL

Proporcionar al estudiante el conocimiento de las herramientas y elementos básicos que conforman el área del dibujo y el color, desarrollando destrezas para permitirle comunicar ideas a través del manejo gráfico para presentar proyectos con claridad y precisión

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Introducir al estudiante en el mundo de la representación (expresar, reconocer) a través del dibujo.
- Reconocer y dominar los elementos constitutivos del dibujo y el color
- Lograr destrezas en el manejo de las técnicas de expresión - Desarrollar la memoria visual
- Comprender la importancia del color como elemento estético y comunicativo
- Traducir de manera material lo observado y lo pensado
- Manejar los instrumentos y herramientas de dibujo adecuadamente.

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS

- Manipula las diferentes técnicas de representación gráfica
- Desarrolla prototipos y modelos gráficos utilizando diferentes medios, materiales, herramientas e instrumentos
- Reconoce y aplica los elementos gráficos que constituyen la fundamentación del dibujo
- Conoce las diferentes técnicas, materiales y sustratos, sus potencialidades y limitaciones analizando su comportamiento para su adecuado uso
- Conoce y diferencia los recursos expresivos y comunicativos que proporcionan las diferentes técnicas
- Experimenta a partir de la teoría del color
- Confronta la teoría del color en la aplicación de ejercicios prácticos
- Realza las cualidades del dibujo por medio de los diferentes acabados.
- Desarrolla la representación y la expresión gráfica como medio y fin para comunicar

la intención proyectual

CONTENIDOS

DIBUJO TECNICO - La línea: trazado dimensión, dirección, calibre y tono - Texturas: elaboración de texturas por medio de la repetición de líneas, puntos y elementos que permitan el tallado de la misma. - Nociones básicas de la ilustración a mano alzada - Reproducción de imágenes: Dibujando, calcando, cuadriculando, dibujando con referente y de memoria. - Entendimiento del volumen: isometría (encajonamiento de objetos en viga, plancha y columna), explosiones y perspectiva. - Figura humana

TEORÍA DEL COLOR - Cualidades tonales: matiz, saturación y valoración - Circulo cromático: Colores análogos, armónicos, complementarios, triadas de color - Triangulo cromático: tintes, tonos y sombras - Interacción del color: armonías y contrastes - Manejo de la luz y de la sombra - Simbología y psicología del color

DIBUJO EXPRESIVO Conocimiento de técnicas: lápices de grafito, lápices de color, marcadores, técnicas secas, húmedas y mixtas, sustratos, acabados.

GEOM 0002

GEOMETRÍA DEL DISEÑO 1

Objetivos Aprendizaje:

CONCEPCIÓN DEL CURSO:

Manejo, interpretación y manipulación sobre conceptos de la geometría plana, aritmética y analítica, para la transformación de las figuras.

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS):

Dibujo, matemáticas, geometría, algebra y trigonometría.

OBJETIVO GENERAL:

Comprender el aspecto bidimensional de las imágenes, entendiendo nociones básicas de los procesos de producción, de los sistemas y las series.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Desarrollar la capacidad bidimensional y tridimensional a través de ejercicios prácticos
- Estudiar las proporciones, simetrías y movimientos.
- Manejar los conceptos de serialización, mallas y tejidos bidimensionales
- Entender y aplicar los conceptos básicos de la geometría del espacio.

METAS DE APRENDIZAJE:

- Percepción formal de la dimensión
- Realizar procesos de análisis y comprobación
- Lograr análisis matemáticos de prácticas teóricas (Pitágoras, y otras fórmulas, para la construcción de planimetrías)

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS:

- Capacidad de abstracción desde una estructura metodológica inductiva, deductiva, y matemática.
- Capacidad de transformar y sintetizar gráficamente y constructivamente los elementos que componen la totalidad de las formas y los sistemas para la materialización de estructuras.

CONTENIDO

1. Unidad: Conceptos básicos de geometría Polígonos regulares
2. Unidad: Redes y traslapos
3. Unidad: Movimientos y simetrías en el plano Composición. Estructuras
4. Unidad: Repites. Composición en el plano
5. Unidad: Modulación

6. Unidad: Desarrollo de Superficies. Volúmenes básicos

METODOLOGIA DE TRABAJO

Taller teórico práctico

PROCESOS DE EVALUACIÓN

1. Investigación: Información, análisis, síntesis, originalidad. Carta de producción.
2. Programación: Velocidad en el proceso, Análisis en las relaciones y Fluidez en la producción.
3. Resultado productivo: Coherencia formal, originalidad en la presentación.

Materiales Requeridos:

RECURSOS BIBLIOGRAFICOS

TEXTO GUÍA

"La Geometría del Diseño" Elsie María Arbeláez Ochoa Diana María Bravo Márquez

TEXTOS BÁSICOS

Olave Villanueva, Antonio. TRAZADO PRACTICO DE DESARROLLOS EN CALDERERIA. Ediciones CEAC S.A. Barcelona Wiebe Millar, Moler Bertoline. DIBUJO EN INGENIERÍA Y COMUNICACIÓN GRÁFICA. Mc. Graw Hill. Mexico. Febrero de 1995 Wong, Wucius. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO. Ed. Gustavo Gili S.A. Barcelona, 1995 Yurkas, Bronislao. S:D:B DIBUJO GEOMÉTRICO Y PROYECCIÓN. 10 Edición. Munari, Bruno. DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL. Ed. Gustavo Gili S.A.

TEXTOS COMPLEMENTARIOS

Leoz, Rafael. REDES Y RITMOS ESPACIALES. Ed. Blume. Barcelona, 1968. Cometer Hsm. FUNDAMENTOS DE LA GEOMETRÍA. Wolf K L & K Kuhn D. FORMA Y SIMETRÍA Puente J, Rosa. DIBUJO Y COMUNICACIÓN GRÁFICA. Ed. Guastavo Gili S.A. Mexico, 1994 Ernst, Bruno. EL ESPEJO MÁGICO DE M.C. ESCHER. Ed. Taschen. Alemania, 1992

DOCUMENTOS COMPLEMENTARIOS González G., Sergio. LA MEDIDA. Cuadernos de Arquitectura. Escala, 1985 González G., Sergio. LA PROPORCIÓN. Cuadernos de Arquitectura. Escala, 1986

HIST 0001

HISTORIA DEL CONTEXTO

Objetivos Aprendizaje:

CONCEPCIÓN DEL CURSO:

Curso teórico que hace un recorrido por las relaciones sociales, los bienes espirituales y los bienes materiales de las tres grandes edades de la humanidad: Edad Antigua, Edad Media y Edad Moderna, buscando reconocer las particularidades de las edades mencionadas mediante el señalamiento de fenómenos económicos, productivos, religiosos o familiares que influyeron en la producción de bienes como: objetos, vestuario, arquitectura e imágenes. El curso busca evidenciar como estas formas de producción obedecen a momentos particulares del desarrollo humano.

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS)

- Conocimiento general sobre la prehistoria y la historia de la humanidad
- Disciplina para la lectura
- Gusto por la investigación
- Interés por la historia

OBJETIVO GENERAL:

Presentar un panorama general del contexto social, espiritual y material de los momentos conocidos como: Edades Antigua, Media y Moderna de la humanidad, para clarificar como la producción material de cada uno de ellos corresponde a las condiciones especiales que los caracterizaron.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. Reconocer manifestaciones materiales particulares de la Edad Antigua en períodos como: el paleolítico, el neolítico, la edad de los metales y los grandes imperios que permitan reconocer sus importantes aportes para el desarrollo de la humanidad.
2. Identificar el periodo de tiempo que corresponde a la Edad Media, algunos pueblos que en ella se desarrollaron, la forma de gobierno, economía y sociedad que la caracterizó, la cultura intelectual y artística, los estilos arquitectónicos y algunos descubrimientos significativos.
3. Situar los orígenes de la Edad Moderna en el Renacimiento reconociéndolo a través de los artistas y la ideología que lo caracterizó, pasando luego a los siglos XVI y XVII para conocer los desarrollos científicos y las dos potencias protagonistas (España y Francia) y ; terminar con el revolucionario siglo XVIII que sentó las bases del desarrollo actual de la humanidad y la formación de los estados modernos

METAS DE APRENDIZAJE:

1. Reconoce el período de tiempo que comprende cada edad (Básica)
2. Identifica creaciones relacionadas con la arquitectura, los objetos, las imágenes y el vestuario de cada una de ellas (Intermedia)
3. Vincula producciones contemporáneas con cualidades creativas propias de las civilizaciones estudiadas. (Avanzada)

COMPETENCIA

1. Identifica los orígenes y características de productos materiales que han acompañado a la humanidad en ciertos momentos de su historia
2. Establece conexiones entre manifestaciones culturales actuales y las de otros períodos que han sido sus antecedentes
3. Adquiere bases para crear diferentes tipos de productos materiales en concordancia con las características de producción de grupos humanos de otras épocas.
4. Aprecia el valor de las creaciones de los antepasados

CONTENIDO Y/O UNIDADES TEMÁTICAS

1. La edad antigua
2. Siglo V - XV, la edad media
3. Siglo XV-XVIII la edad moderna

METODOLOGIA

- Presentaciones teóricas
- Investigaciones en grupo sobre los temas propuestos acompañadas de imágenes que presenten ejemplos
- Síntesis escritas por los estudiantes sobre los temas de cada exposición que deberán entregar a sus compañeros como registro de los contenidos

EVALUACIÓN

1. La edad antigua Exposición en grupos de dos personas sobre temas asignados
2. Siglo V - XV la edad media Exposición en grupos de dos personas sobre temas asignados
3. Siglo XV, el renacimiento Exposición en grupos de dos personas sobre temas asignados
4. Siglos XVI y XVII y Siglo XVIII, el siglo de las Luces Exposición en grupos de dos personas sobre temas asignados

Materiales Requeridos:

TEXTOS GUÍA:

1. POUNDS, NORMAN J G. La medida del progreso. Editorial Crítica, S.A.. Barcelona. 1992
2. Crónica de la humanidad. Plaza y Janés Editores, Barcelona. 1987
3. GOMBRICH, ERNST. Historia del Arte. Alianza Forma, Madrid, 1990

TEXTOS BÁSICOS:

4. HAUSER, ARNOLD. Historia social de la literatura y el arte. Editorial Labor. Barcelona. 1993
5. READ, HERBERT. Imagen e Idea. Fondo de Cultura Económica. Mexico. 1993

TEXTOS COMPLEMENTARIOS:

6. MEGGS, Philip B. HISTORIA DEL DISEÑO GRAFICO . Editorial Trillas Mexico.1991.

DOCUMENTOS COMPLEMENTARIOS:

<http://www.ale.uji.es/romuniv.htm>

<http://www.tam.itesm.mx/art/neoclas/eneocl07.htm>

<http://www.tam.itesm.mx/art/menu.html>

http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/proyectos/historia_escritura/Sesiones.htm

Requerimientos Técnicos:

TECNOLÓGICOS: (FRECUENCIA DE UTILIZACIÓN)

Retroproyector de acetatos, Video Beam o Proyector de diapositivas (según la disponibilidad)

OTROS:

Cada estudiante hará durante el curso 3 exposiciones en compañía de algunos compañeros sobre los temas propuestos para las clases.

**HUMA 0002
HUMANISMO, CULTURA Y VALORES**

CONCEPCIÓN DEL CURSO

Humanismo, cultura y valores inaugura la ruta del Ciclo Básico de todos los estudiantes de la U.P.B., convirtiéndose en la puerta de entrada de un proceso formativo centrado más en el ser que en el hacer, articulado a los principios y valores del Proyecto Educativo Institucional, e iluminado por la propuesta del humanismo ético cristiano.

Este es por excelencia un espacio de reflexión y análisis sobre aquello que constituye la condición humana, permitiéndole a los estudiantes –futuros profesionales- obtener una comprensión de sí mismos, de su entorno cultural y los códigos contemporáneos.

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS):

Dentro del plan de estudios del Centro de Humanidades, Humanismo, Cultura y Valores se constituye en el curso introductorio a la vida universitaria desde los planteamientos generales de la Misión de la Universidad Pontificia Bolivariana. Este es un curso obligatorio que debe ser tomado por todos los estudiantes de la Universidad como curso fundamental del Ciclo Básico Universitario.

METAS DE APRENDIZAJE:

- El estudiante podrá comprender la preocupación por el humanismo, la cultura y los valores como un proceso permanente de construcción de un discurso ético.
- Generará comprensiones e interpretaciones que le sirvan a los estudiantes de marco teórico y vivencial para entender los diferentes procesos de socialización en los que se involucra cotidianamente como ser humano y como profesional.
- Debatirá y clarificará el desempeño de la Universidad y el papel del estudiante en las nuevas dinámicas socio-culturales

PROPÓSITOS DE FORMACIÓN:

Este curso pretende desarrollar competencias básicas -interpretativas, argumentativas y propositivas-; en otras palabras, es un primer espacio académico cuyo propósito es la preparación en competencias axiológicas que lo habiliten no sólo para los Ciclos Disciplinarios y Profesionales, sino también para enfrentar ámbitos y realidades éticas, políticas, científicas, religiosas y culturales, con capacidad de diálogo abierto, crítico y pluralista.

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS:

- Apropriación de la ruta formativa ofrecida por la Universidad.
- Introyección de los conceptos y principios fundamentales que guían el Proyecto Educativo de la Universidad.

- Capacidad de pensamiento crítico y valorativo.
- Aceptación de su identidad cultural y disposición a asumir las diferencias de los otros.
- Interacción a través de la lectura con otras formas culturales.
- Incremento de las capacidades de lectoescritura y del ejercicio de síntesis y análisis.
- Disposición a la socialización y participación.
- Aumento del nivel académico en los argumentos y aportes.
- Apropiación de capacidad crítica.
- Capacidad de reconocimiento del Otro
- Comprensión de la diversidad axiológica
- Capacidad crítica y argumentativa

ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO

UNIDAD I: INTRODUCCIÓN

1. ¿Qué son los Ciclos de Formación?
2. ¿Qué se entiende por Formación Humanista? Definición, presupuestos, líneas de formación, cursos.

UNIDAD II: LA CULTURA: LA CREACIÓN Y LA INCORPORACIÓN DE VALORES

1. ¿Qué se entiende por cultura?
2. Procesos de socialización y valoración.
3. Multiculturalismo y políticas del reconocimiento.
4. Los movimientos de contracultura y la transformación de los valores.
5. El papel de la universidad en la construcción y apropiación de la cultura.

UNIDAD III: EL HUMANISMO: EL VALOR DE LO HUMANO

1. La Dignidad humana como soporte del humanismo contemporáneo.
2. Derechos humanos.
3. De la tolerancia al respeto.
4. La solidaridad un proyecto por construir
5. El papel de la Universidad en general y de la Universidad Católica en la construcción del humanismo contemporáneo.

UNIDAD IV: LOS VALORES

1. Ponerse en el lugar del otro: el punto de partida.
2. Intereses, fines y normas: una articulación que nos pone en camino.
3. Lo público y lo privado: una distinción que nos revela la condición humana.
4. Ética y política: hacia la construcción de una sociedad civil.
5. Felicidad y justicia: El punto de llegada.
6. El papel de la Universidad en la construcción de una comunidad moral y política.

METODOLOGÍA DE TRABAJO

Acorde con los planteamientos del Comité de Procesos Curriculares sobre la adopción del sistema de créditos académicos, la especificación del curso es teórica y en consecuencia buscará fortalecer procesos de lectura y escritura, según los requerimientos de las unidades y las temáticas promoviendo procesos de reflexión, interpretación y análisis argumentativo.

De esta manera, este curso desde sus primeros presupuestos anima una búsqueda y una investigación permanente del estudiante, quien irá de las fuentes a las discusiones en grupo y a la creación de nuevos textos, nuevas visiones, nuevos puntos de discusión y análisis (socialización del conocimiento); donde se busca reflexionar sobre los valores como base para pensar y construir una sociedad civil, lo que nos obliga a seguir un camino donde una mirada sobre el Otro se hace como punto de partida, logrando diferenciar y aclarar los ámbitos de lo público y lo privado, en el cual se puedan articular intereses, normas y fines sociales.

ACTIVIDADES PRESENCIALES (Y TIEMPO DE EJECUCIÓN):

UNIDAD I: (4 horas)

Exposición y presentación por parte del docente.

UNIDAD II: (16 horas)

- Exposición y presentación por parte del docente
- Exposiciones magistrales.
- Motivación para la participación colectiva.
- Conversatorios
- Asignación de lecturas dentro de los límites teóricos.
- Asesorías y seguimiento del trabajo autónomo.

UNIDAD III: (20 horas)

Exposición magistral de los presupuestos, marcos de referencia y delimitación teórica

UNIDAD IV: (24 horas)

- Exposiciones magistrales
- Presentación de casos

- Talleres grupales
- Presentación de películas
- Asignación de lecturas

ACTIVIDADES DE TRABAJO AUTÓNOMO (Y TIEMPO DE EJECUCIÓN):

UNIDAD I: (2 horas)

Lectura y puesta en común del plegable institucional del Centro de Humanidades.

UNIDAD II: (8 horas)

- Búsqueda y consulta bibliográfica.
- Elaboración de fichas de lectura.
- Preparación de exposiciones.
- Elaboración de relatorías.

UNIDAD III: (10 horas)

- Consulta y lectura sobre los temas asignados.
- Preparación de las relatorías o mapas conceptuales.
- Preparación de la participación en los conversatorios y talleres.

UNIDAD IV: (12 horas)

- Búsqueda bibliográfica y lectura
- Elaboración de relatorías
- Preparación para los talleres y exámenes

PROCESOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Los estudiantes deberán demostrar apropiación de los elementos teóricos y conceptuales, bien sea para la argumentación y los análisis, o en los ejercicios de síntesis de los mapas conceptuales, además, de la correlación de ideas, manejo de la información y su correcta expresión oral y escrita.

PORCENTAJES:

Seguimiento (talleres, relatorías, cine-taller, informes de lectura)	70 %
Evaluación final escrita e individual	30%

RECURSOS

RECURSOS TECNOLÓGICOS:

VHS, televisor, videos, acetatos, proyector de opacos, proyector de filminas, videoconferencias, internet, salas de computadores.

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS:

ARENDDT, Hannah. "La esfera pública y la privada". En: La condición humana. Barcelona: Paidós, 1996. pp.37–83.

CAMPS, Victoria. "De la justicia a la solidaridad". En: Los valores de la educación. Madrid: Anaya, 1994. p. 107–116.

----- . "Por la solidaridad hacia la justicia". En: THIEBAUT, Carlos (Editor). La herencia ética de la Ilustración. Barcelona: Crítica, 1991. p.136–152.

----- . "Tolerar las diferencias". En: Los valores de la educación. Madrid: Anaya, 1994. p. 89–103.

----- . "El deber de vivir en Paz". En: Los valores de la educación. Madrid: Anaya, 1994. p.121–132.

----- . "Entre la felicidad y la justicia". En: Ética, retórica y política. Madrid: Alianza, 1988.

----- . "Ética y política. Qué podemos esperar?" En: Ética, retórica y política. Madrid: Alianza, 1988.

----- . "La dignidad de la vida humana". En: Los valores de la educación. Madrid: Anaya, 1994. p.27–37.

----- . "Más allá de los fines y los medios". En: Ética, retórica y política. Madrid: Alianza, 1988.

CORTINA, Adela y CONILL, Jesús. "Ética de la sociedad civil". En: Democracia participativa y sociedad civil. Una ética empresarial. Santafé de Bogotá: Siglo del Hombre, 1997. p.67– 115.

----- . "Ética dialógica, educación y sociedad civil". En: Democracia participativa y sociedad civil. Santafé de Bogotá: Siglo del Hombre, 1998. p.117–135.

CORTINA, Adela. Ética mínima. Madrid: Tecnos, 1996.

----- . Hasta un pueblo de demonios. Ética pública y sociedad. Madrid: Taurus, 1998.

DE VILLENNA, Luis Antonio. "La contracultura". En: Heterodoxia y contracultura. Barcelona: Montesinos, 1989. p.88-157.

FORMENT, Eduardo. "La dignidad del hombre y la dignidad de la persona". En: Rev. Sapientia, Vol. LI, N. 200, Pontificia Universidad Católica Argentina, 1996. p.309–326.

GADAMER, Hans Georg. "La idea de la tolerancia". En: Elogio de la teoría. Discursos y artículos. Barcelona: Península, 1993. p.91–107.

GARCÍA CANCLINI, Nestor. Culturas híbridas. México: Grijalbo, 1989.

HONNETH, Axel. "Integridad y desprecio". En: Rev. Isegorías, N. 5, Barcelona, 1992.

LIPOVESTKY, J. El crepúsculo del deber. Barcelona: Anagrama, 1984.

----- . La era del vacío. Barcelona: Anagrama, 1986.

LOBATO, Abelardo. "La dignidad humana desde una perspectiva ética". En: Revista agustiniana de filosofía y teología, Vol. XXXVIII, N. 17, Sept.–Dic., 1997, p.1065–1092.

----- . "La dignidad humana desde una perspectiva metafísica". En: Rev. Sapientia, Vol. LI, N. 200, Pontificia Universidad Católica Argentina, p.309- 326.

LOPEZ UPEGUI, Raúl. "La relación entre la ética y la política". En: Rev. Escritos, Vol. 10, N. 26, Facultad de Filosofía y Letras, U.P.B., Medellín, Dic. 1998, p.61–76.

PAPACCHINI, Angelo. "La dignidad humana como soporte ideal de los derechos". En: Filosofía y derechos humanos. Cali: Universidad del Valle, 1997. p.231– 258.

----- . "¿Tolerancia o respeto?". En: Los derechos humanos, un desafío a la violencia. Bogotá: Altamir, 1997. p. 221-279.

----- . "Ética del diálogo y derechos humanos". En: Filosofía y derechos Humanos. Cali: Universidad del Valle, 1997. p.266–278.

----- . "Para una genealogía del concepto de dignidad humana". En: Los derechos humanos un desafío a la violencia. Bogotá: Altamir, p.105–129.

PENUELA, Víctor. "La ética en la perspectiva de Fernando Savater". Rev. Escritos, Vol. 10, N. 26, Facultad de Filosofía y Letras, U.P.B., Medellín, 1998. p.39– 59.

----- . "Los componentes de una actitud humanista". En: El humanismo: una actitud contemporánea. Memorias del I seminario nacional. de formación humanista. Medellín: U.P.B., 1996. p.55–69.

RACIONERO, Luis. "Introducción: filosofías irracionales". En: Filosofías del underground. Barcelona: Anagrama, 1987. p.9–19.

RENAUT, Alain. "Ponerse en el lugar del otro". En: El futuro de la ética. Barcelona: Circulo de Lectores, 1998. p.109–114.

RESTREPO RIAZA, William. "Derechos humanos, cultura política y ciudadanía". En: Rev. Estudios Políticos, Medellín, Instituto Estudios políticos, U. de A., 1999.

RORTY, Richard. "Solidaridad". En: Contingencia, ironía y solidaridad. Barcelona: Paidós, 1991. p.207–217.

RUÍZ GARCÍA, Miguel Angel. "La naturaleza social del hombre". En: Rev. Pensamiento humanista, N. 3, Medellín, U. P. B., 1995. p.9–20.

SAVATER, Fernando. "Ética". En: Diccionario filosófico. Barcelona: Planeta, 1955. p.138–155.

----- . "La humanidad en cuestión". En: THIEBAUT, Carlos (Editor). La herencia ética de la Ilustración. Barcelona: Crítica, 1991. p.91– 103.

----- . Invitación a la ética. Barcelona: Anagrama, 1997.

----- . El valor de educar. Barcelona: Ariel, 1997.

----- . Ética para Amador. Barcelona: Ariel, 1993.

----- . La ética como amor propio. Barcelona: Mondadori, 1988.

----- . Política para Amador. Barcelona: Ariel, 1995.

TAYLOR, Charles. "La política del reconocimiento". En: Argumentos filosóficos. Barcelona: Paidós, 1997. p.293–334.

----- . "La necesidad del reconocimiento". En: La ética de la autenticidad. Barcelona: Paidós, 1994.

----- . "Las fuentes de la autenticidad". En: La ética de la autenticidad. Barcelona: Paidós, 1994. p.61–65.

TISCHNER, J. Ética de la solidaridad. Madrid: Encuentro, 1983.

INFO 0002

ADOBE ILLUSTRATOR

Objetivos Aprendizaje:

CONCEPCIÓN DEL CURSO

El conocimiento técnico del programa de diseño vectorial, constituye una valiosa herramienta en la creación y tratamiento conjunto de ilustraciones e imágenes fotográficas que capaciten al diseñador en la realización de mensajes e ilustraciones aplicadas al diseño de la comunicación gráfico publicitaria.

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS)

Gestión del Sistema operativo básico: Windows y/o Mac. Dibujo, Teoría del color, Comunicación Visual.

OBJETIVO GENERAL

Conocer y manejar las principales herramientas que conforman el software Adobe Illustrator, Desarrollando en el alumno el conocimiento y la interacción entre el hardware (tecnología Mac o PC) y el software Illustrator versión 10, como complemento creativo en su quehacer académico, profesional y laboral.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Dominar los recursos básicos de manejo de interfaz gráfica para la gestión de archivos, la creación, la manipulación, organización y transformación de objetos vectoriales.
- Manejar el texto como herramienta complementaria al dibujo vectorial y la dimensión creativa del color.
- La integración de imágenes de mapa de bits y vectoriales, aplicadas a la organización del diseño gráfico en propuestas de formas editoriales.

METAS DE APRENDIZAJE

- Ejercitarse en el manejo de la edición digital de imágenes vectoriales y de mapa de bits o gráficos rasterizados, aplicados a la proyectación y el diseño de ilustraciones gráfico publicitarias.

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS

- El estudiante aplicará técnicas de dibujo para Ilustraciones y desarrollos de ejercicios encaminados al diseño editorial, infografía, Imagen corporativa e ilustraciones gráfico publicitarias.
- Apreciará un aumento considerable de su productividad mediante el uso del entorno de trabajo y la compatibilidad con otras aplicaciones de Adobe dirigidas al tratamiento

digital de imágenes, diseño editorial y diseño de páginas web.

CONTENIDO

- Conocimiento de la interfase en Illustrator 10: Menús, Paletas, Herramientas de visualización, ajuste del documento.
- Herramientas de Selección y comandos para seleccionar y copiar.
- Dibujo de formas básicas: método de arrastre y por caja de diálogo. Transformar, reformar y editar formas básicas.
- Herramientas de Dibujo: Dibujo con Herramienta Pluma Vectorial y Herramienta lápiz; aplicado al calco y dibujo de formas libres e ilustraciones de precisión.
- Gestión de color: Color del relleno y trazo; como mezclar y aplicar los colores con las Paleta Color y Muestras, Herramienta Degradado, Malla de Degradado y Fusión.
- La Paleta Capas: dibujo de ilustraciones por niveles de complejidad y jerarquía de elementos.
- Creación de Texto y tipografía: Herramientas de texto aplicadas a la experimentación creativa del texto.
- Herramientas de Pintura: Utilización y creación de Pinceles.
- Paletas de Símbolos: aplicación y creación de símbolos en ilustraciones.
- Paletas Apariencias y Estilos: Creación, gestión y aplicación a ilustraciones.
- Menú de Efectos: Configuración y aplicación a ilustraciones.
- Filtros Raster (mapa de bits) y Filtros vectoriales.
- Máscaras y Transparencias.
- Herramientas de precisión.
- Acciones, Preferencias.
- Salida y Exportación.

PROCESOS DE EVALUACIÓN

Los procesos desarrollados que permiten comprender lo que se hizo, la forma como se hizo y los resultados obtenidos. Esto permite la posibilidad de construir nuevos conocimientos, establecer nuevos criterios para el diseño y manejo de conceptos. Para identificar características personales, los ritmos de trabajo, para identificar limitaciones y dificultades.

- Se evalúa durante el proceso académico en el trabajo individual y los proyectos de grupos colaborativos.
 - Se evalúa por los productos y la presentación de los modelos. Por medio de ejercicios teórico metodológicos.
 - En el espacio físico del salón de clase y desarrollos para trabajos extra clase.
- 1 EJERCICIO: - TEMA: Calco de Iconos de Señalética.
 - 2 EJERCICIO: - TEMA: Calco de Imagotipo comercial
 - 3 EJERCICIO: - TEMA: - Diseño de Plegable o volante corporativo.
 - 4 EJERCICIO: - TEMA: Diseño de ilustraciones para Mitos Antioqueños.

Materiales Requeridos:

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS

TEXTOS GUÍA

Adobe Illustrator 10. Curso Completo en un libro. Pearson Educación, México,

2003.250 p.

TEXTOS COMPLEMENTARIOS

- Ashford, Janet - Dayton, Línea, Adobe Illustrator una guía visual para Mac. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, España. 1995. 137p.
- Weinnmann, Elaine
- Lourekas, Adobe Illustrator 9 para Windows y Macintosh. Pearson Educación, S.A., Madrid. 2001.504 p.

DOCUMENTOS COMPLEMENTARIOS

Documentos realizados por el docente y dejados en la fotocopiadora. www.adobe.es

TECNOLÓGICOS: (FRECUENCIA DE UTILIZACIÓN)

- Uso del computador Macintosh en cada sesión de clase.
- Uso de tutoriales electrónicos e instructivos (opcional).
- Uso de bancos de imágenes como apoyo a los ejercicios de dibujo y diseño.

OTROS

Medios convencionales: tablero, marcadores. Lectura de medios impresos y consultas en Internet. Ejemplos visuales de piezas reales. Desarrollo de bocetos, discusión y análisis de casos.

DISE 0108

NÚCLEO FUNDAMENTOS DISEÑO GRÁFICO 2

Objetivos Aprendizaje:

CONCEPCIÓN DEL CURSO:

El Núcleo de Fundamentos del Diseño Gráfico 2 se estructura mediante dos cursos: PROCESOS CREATIVOS y REPRESENTACIÓN DE LA IMAGEN. El primero hace énfasis en el desarrollo de las habilidades de pensamiento creativo, apoyado en algunas de las teorías, metodologías y herramientas existentes. El segundo aborda la responsabilidad del diseñador frente a la representación y el valor comunicativo que se le imprime de manera conciente a la imagen.

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS):

Reconocer los procesos de pensamiento y cómo éstos se aplican a un proceso de diseño, expresándolo a través de mapas, diagramas, y flujogramas (Procesos de pensamiento) Saber y entender la imagen como objeto de comunicación, mediante la capacidad de leer y describir los elementos sintácticos que la constituyen. (Interpretación de la imagen) Expresar de manera fluida, gráficamente sus ideas. (Núcleo dibujo progresivo).

OBJETIVO GENERAL:

Reconocer la creatividad como un proceso de pensamiento que se desarrolla a través del estudio y la práctica, permitiéndole al estudiante de diseño gráfico la construcción de imágenes cargadas de expresión y contenido.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Conocer y aplicar las diferentes técnicas creativas que muestran como se canaliza y organiza el conocimiento. Reconocer y desarrollar la fluidez, flexibilidad y originalidad en el proceso creativo. Aumentar el potencial de las ideas, para lograr un mayor aporte en el proceso de diseño. Crear conciencia sobre el poder comunicativo de la imagen en el medio. Proponer imágenes que representen conceptos.

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS:

Infiere tipologías y constantes en sus observaciones. Relaciona la información recolectada directamente con el proceso creativo. Conoce, articula y aplica las técnicas creativas en el proceso de diseño. Desarrolla la fluidez, flexibilidad y originalidad en el proceso creativo. Desarrolla el pensamiento divergente. Aprovecha los recursos propios. Genera variables y premisas que potencian el planteamiento de hipótesis. Expresa sus ideas de diversas maneras y a través de diferentes recursos técnicos. Analiza, comprende y maneja las funciones comunicativas de la imagen. Construye imágenes con contenido o mensajes mediante imágenes.

CONTENIDO:

ROCESOS CREATIVOS Creatividad Técnicas creativas Campo y ámbito del conocimiento Contexto Heurística Pensamiento lateral Método Cort Teoría sistémica y pensamiento complejo REPRESENTACION DE LA IMAGEN Tipologías de signos Funciones comunicativas

METODOLOGIA DE TRABAJO:

Modelo constructivista en el proceso enseñanza- aprendizaje. Investigación - documentación Correcciones individuales y grupales. Nociones teóricas - fundamentación Talleres prácticos - manejo de bitácora.

PROCESOS DE EVALUACIÓN:

Proceso en bitácora. Incluye investigación bocetación, análisis. Bajo parámetros como, interés, complejidad, originalidad, diversidad, impacto visual y factura. Sobre la bitácora o sobre formatos independientes. Entregas independientes sobre formatos bidimensionales en la parte de representación de la imagen.

EXPR 0004

NÚCLEO DE ELEMENTOS GRÁFICOS

Objetivos Aprendizaje

CONCEPCIÓN DEL CURSO

Núcleo de Elementos de Diseño Gráfico se compone de tres cursos: ILUSTRACIÓN, TÍPOGRAFÍA y DIAGRAMACIÓN, el primero hace énfasis en los diferentes tipos de ilustración utilizados según requerimientos específicos. El segundo busca establecer el elemento textual como recurso que proporciona la información escrita que también puede manifestarse como imagen y el tercero como elemento vinculante que permite al estudiante la exploración en el plano obteniendo la composición.

OBJETIVO GENERAL

Reconocer las características de los elementos compositivos del producto gráfico (imagen, texto y diagramación) articulándolos con una intención clara.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aprender los diferentes tipos y géneros de ilustración y su aplicación en el medio
- Conocer la construcción y conformación de la letra
- Conocer y aplicar las diferentes familia tipográficas
- Reconocer la tipografía como un recurso gráfico en dos dimensiones, como texto e imagen.
- Conocer y aplicar los fundamentos de la diagramación.
- Explorar con la composición según los requerimientos de las diferentes piezas gráficas.

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS

- Conoce las tipologías de la imagen ilustrativa y las aplica adecuadamente - Conoce y aplica las diferentes familia tipográficas
- Utiliza la tipografía como medio de expresión no sólo escrito sino también como elemento gráfico fundamental
- Utiliza recursos tipográficos y diagramáticos para materializar conceptos. - Desarrolla habilidades creativas y lógicas en el manejo de la composición en el plano

CONTENIDOS

ILUSTRACIÓN

- Origen de la ilustración

- Tipos y requerimientos de la Ilustración: ilustración científica, fantástica, infantil, didáctica y digital.
- Lenguajes y estilos ilustrativos

TIPOGRAFÍA

- Origen de la letra
- Conformación de la letra
- Variaciones de la letra según el trazo y el cuerpo
- Evaluación de la tipografía: familias tipográficas
- La Tipografía como imagen: aplicaciones tipograficas

DIAGRAMACIÓN

- Relación texto imagen
- Principios de diagramación
- Recursos de texto e imagen

HIST 0002

HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO

CONCEPCIÓN DEL CURSO

DESCRIPCIÓN DEL CURSO:

El curso sobre historia del diseño gráfico abarca, desde una mirada desde la historia de la civilización humana, el desarrollo de la necesidad comunicativa del hombre y como esta necesidad comunicativa le permitió generar soluciones que contemplan, primero lo escrito y luego, con la ayuda de los avances tecnológicos, culturales, sociales, económicos y políticos le permitió llegar a soluciones visuales es decir, el diseño gráfico.

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS):

Un acercamiento al conocimiento de la historia del contexto en los diferentes áreas de la expresión estética (Historia del contexto)

METAS DE APRENDIZAJE:

1. Reconocer los momentos claros de evolución del diseño gráfico relacionándolos con los momentos históricos de las sociedades mundiales.
2. A partir del conocimiento de la historia del diseño gráfico generar una capacidad de análisis del entorno y el contexto en el que se desenvuelve el estudiante como diseñador, entendiendo la importancia que el diseño gráfico genera en el manejo de los sistemas económicos, culturales y políticos de las sociedades.
3. Reconocer diferentes diseñadores, tendencias visuales claras y saber cómo aprender de ellas para poder aplicar ese conocimiento al trabajo gráfico personal de cada estudiante.

Conocer la historia de ciertos efectos de la sociedad claros que se desarrollan dentro del concepto de cultura popular, como la televisión, el cine, la música, la internet, los videojuegos y que influyen de una u otra manera la formación del diseño gráfico como disciplina

OBJETIVO GENERAL:

Crear un conocimiento amplio de cuál ha sido la historia específica del diseño gráfico y exponer el papel que ha desempeñado en el desarrollo histórico de las sociedades desde una mirada social y cultural.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- 1 Por medio de un recuento histórico de los sucesos políticos, económicos y

sociales y culturales de la historia de la civilización humana definir en cada una de ellas las necesidades comunicativas del hombre y como estas se vieron solucionadas desde el diseño gráfico.

2. Conocer el trabajo de diseñadores gráficos importantes para el desarrollo de la profesión, ya que en algunos, su obra desencadenaría en la historia, tendencias gráficas claras que influenciarían la cultura popular de su entorno.

3. Dar a conocer la historia de algunas de las áreas del diseño gráfico y las diferentes técnicas, para ver como estas influenciaron comportamientos comunicativos en cada época como por ejemplo un acercamiento a las historia de la tipografía, serigrafía, la ilustración, la infografía, la impresión litográfica entre otros.

Hacer un repaso por la historia del diseño gráfico latinoamericano y nacional, por medio de ejemplos claros de diseñadores gráficos de nuestro medio latinoamericano más el recuento de acontecimientos importantes para nuestra historia gráfica.

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS:

1. Identifica los momentos del diseño gráfico relacionándolos con sucesos históricos que determinan o marcan estos momentos comunicativas visuales.
2. Es capaz de analizar, determinar y concluir desde una mirada personal como el trabajo profesional de los diferentes diseñadores gráficos ha influenciado la profesión en el transcurso de la historia.
3. interpreta el diseño gráfico como una manifestación antropológica porque todas sus formas de expresión están hechas por y para el hombre.
4. Se acerca al conocimiento de algunos términos o palabras propios del lenguaje técnico y preciso de la profesión.
5. Reconoce los principales distintivos del lenguaje visual que caracteriza las tendencias gráficas del siglo XX y principio del XXI.
6. Reconoce las bases del diseño grafico en el trabajo de un profesional creativo que sabe como sintetizar un tema componiendo eficazmente los elementos básicos de la comunicación visual.

ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO

CONTENIDOS:

1. EL diseño gráfico y las primeras grandes civilizaciones
2. La Edad Media y la ilustración
3. La Edad Moderna: la tipografía y la imprenta
4. La primera mitad del siglo XX: las tendencias artísticas y el cartel

5. La segunda mitad del siglo XX y la cultura popular noñeamericana.
 6. Finales del siglo XX principios del XXI y las tendencias gráficas contemporáneas.
- El diseño gráfico Colombiano y Latinoamericano

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

CONTENIDO / ACTIVIDAD

- Presentación del programa

Tema 1. El diseño gráfico y las primeras grandes civilizaciones.

- Paleolítico superior y neolítico (mostrar el comportamiento humano y sus sistemas de comunicación).
- Mesopotamia (los novedosos sistemas de escritura a partir de pictogramas).
- Egipto (escritura jeroglífica y los primeros sistemas de libro)
- Fenicia (consolidación del alfabeto y la escritura). China antigua [como las dinastías ominas y su sociedad avanzada genero desarrollos en la industria y el pensamiento grafico (serigrafía)]
- Persia (primeros brotes de la imagen corporativa e iconos populares)
- Grecia (observar los elementos decorativos y artísticos que aportarían a un repensar de las formas pictóricas y cromáticas)
- Roma (hacer un recuento de su sistema organizacional como sociedad y su efecto visual: grandes libros, bibliotecas, las necesidades visuales comerciales, ósea la consolidación de una historia de diseño gráfico corporativo).

RECURSOS

Slide de imágenes. Clase teoría

OBSERVACIONES

En este primer tema se le da un acercamiento al diseño grafico como una solución comunicativa para la economía, el transportes, la cultura etc...en general para las sociedades de las civilizaciones antiguas. La historia de la escritura y la comunicación por medio de símbolos, como base primordial para la comunicación visual. Acercamiento a los orígenes de la serigrafía

La Edad Media y la ilustración

- Finales del siglo IV d.c - siglo XV d.c I
- Carlo magno y la cristianización (ilustración de libros litúrgicos, los monjes como los "antiguos diseñadores gráficos", el apogeo de la simbolización)

- Un acercamiento al arte gótico y algunos de sus representantes que influenciarían los sistemas tipográficos e ilustrativos.
- Los primeros planteamientos de diagramación editorial y literaria.
- La aparición del grabado en madera (xilografía)
- La imagen como elemento indispensable para el comercio de la época. (publicidad, e iconografía urbana).

RECURSOS Slide de imágenes. Videoclips y Clase teoría

OBSERVACIONES

Como la cristianización, ayudaría a una evolución gráfica y literaria importante para la historia del diseño gráfico y la historia tipográfica. El uso de la imagen como elemento fijador de ordenes políticas y religiosas, es decir la imagen como manipulador de masas bajo sistemas totalitarios.

- La Edad Moderna : la tipografía y la imprenta y
- Historia del desarrollo de la imprenta y su analogía con la xilografía.
- El uso de tipos móviles y su influencia radical en las formas tipográficas.
- El desarrollo editorial y los parámetros de diagramación de la época y su relación con los parámetros de diagramación actuales.

Historia de varios productos editoriales gracias a la imprenta: El periódico, catálogos, folletos y el libro.

- Historia de varias tipografías, sobretodo la romana y la gótica, además de sus componentes estéticos y sus autores:

- William Caslon, Nicolas Jenson, y sobretodo Claude Garamond

Un recuento de la

- litografía y su efecto en el desarrollo visual.

RECURSOS

Slide de imágenes. Videoclips y Clase teórica Slide de imágenes.

Videoclips y Clase teórica

OBSERVACIONES

Como la cristianización, ayudaría a una evolución gráfica y literaria importantes para la historia del diseño gráfico y la historia tipográfica. El uso de la imagen como elementos fijador de ordenes políticas y religiosas, es decir la imagen como manipulador de masas bajo sistemas totalitarios. La imprenta como la invención mas contundente para la historia del diseño gráfico s igualmente para la historia de la tipografía.

Seguimiento 1. Valor: 25%

Trabajo tipográfico

- La Primera mitad del siglo XX : las tendencias artísticas y el cartel
- William Morris y el Arts and Crafts
- Art Nouveau

RECURSOS

Slide de imágenes. Videoclips y Clase teórica

El Cartel

El cartel como elemento característico del mundo contemporáneo

El futurismo

Der Blaue Reiter

El Dadaísmo

De Stijl

El Constructivismo Ruso

El Cubismo

El Surrealismo

La Bauhaus

Relación de estos movimientos con algunos ejemplos audiovisuales actuales (videoclips musicales en donde se vea clara la influencia de las tendencias artísticas)

RECURSOS

Slide de imágenes. Videoclips y Clase teórica

OBSERVACIONES

Mostrar como las vanguardias artísticas influenciarían el sistema visual del diseño gráfico de la época, en especial el cartel, por medio no sólo de sus parámetros estéticos sino también con la obra de algunos de sus artistas más reconocidos.

La Segunda mitad del siglo XX y la cultura popular norteamericana.

El cartel y la propaganda política que originaría la primera guerra mundial y su apogeo en la segunda. (Autores como Rodchenko y El Lissitzky)

El diseño gráfico como elemento clave para la formación de una cultura popular alrededor de la Guerra y el consumo.

El uso de la fotografía y el fotomontaje como elemento gráfico recurrente en la gráfica de la época

RECURSOS

Slide de imágenes. Videoclips y Clase teórica

OBSERVACIONES

Como los acontecimientos políticos mundiales afectarían la historia del diseño gráfico, enfocándose en Norteamérica como generador de las tendencias visuales más reconocidas a partir de la segunda mitad del siglo XX

La Segunda mitad del siglo XX y la cultura popular norteamericana.

ilustradores y Diseñadores gráficos norteamericanos que marcaron tendencias fuertes en la gráfica de los 40's y 50's (Paul Rand, Frances Raymond Loewy, Norman Percevel Rockwell, Lester Beall, Walt Disney) y su influencia en autores gráficos actuales como Alex Ross.

Que es la cultura popular y en porque es importante en el desarrollo y el pensamiento del diseñador gráfico

RECURSOS

Slide de imágenes. Videoclips y Clase teórica

Cultura Popular

La cultura popular y el diseño gráfico un recorrido por los sesentas, setentas y ochentas:

- Historia del diseño gráfico en la cultura popular televisiva.
- Recuento histórico de que sucedió en la televisión, el cine, y la música en los sesentas y setentas y como estos sucesos afectarían la manera de ver la imagen y el diseño.(estéticas psicodélicas y del punk)
- La presentación del diseño gráfico como disciplina independiente, experimental, mas alejada de la publicidad, e integrada al ámbito del arte, (Push pin Studio y Milton Glaser) Historia del diseño gráfico en la cultura popular cinematográfica (las películas de serie B, las películas Slasher y su gráfica característica, íconos del cine y sus reinterpretaciones en el mundo del diseño gráfico)
- Cómo la cultura popular genera tendencias, introducción al mundo de los ochentas y los cambios gráficos gracias a los cambios musicales, y sociales. (tendencias estéticas dentro de subculturas juveniles)

RECURSOS

Slide de imágenes. Videoclips y Clase teórica

OBSERVACIONES

Seguimiento 2.Valor:20% Trabajo Escrito e investigativo

El diseño gráfico y los videojuegos

Hacer un recorrido por la historia de la digitalización, que pasó en la disciplina del diseño gráfico con los avances en la tecnología y la informática.

Cómo los videojuegos influenciaron la imagen y la cultura, hasta crear estilos muy definidos dentro del diseño gráfico (pixelart) y una creación de subculturas ligadas a esta tendencia

RECURSOS

Slide de imágenes. Videoclips y Clase teórica

Finales del siglo XX gráficas contemporáneas.

- El graffiti como una de las tendencias más importantes para el diseño gráfico de finales de siglo, desde su mirada grafico-urbana, su transformación en la cultura juvenil y su permanencia como estilo visual hasta el momento.

Representantes importantes del graffiti en su historia y ejemplificación de diseñadores contemporáneos que utilizan esta tendencia como base gráfica y marcaron una nueva mirada en el diseño de principio del siglo XXI (123 Klan de Francia)

RECURSOS

Slide de imágenes. Videoclips y Clase teórica

Finales del siglo XX gráficas contemporáneas.

- David Carson y el Cutting Edge
- High Tech gráfico (diseño gráfico audiovisual : H5 grupo de diseño)
- Shepard Fairey y la agitación urbana.

Cómo la ciudad se convierte en el medio más popular para expresar ideas desde las concepciones visuales del diseño gráfico.

RECURSOS

Slide de imágenes. Videoclips y Clase teórica

La cultura visual japonesa y su relación con la cultura popular.

Acercamiento a las expresiones estéticas japonesas como el manga y el anime, la intervención de toys y cómo se crearía un estilo gráfico tan característico e influenciado para el diseño occidental. Dar una visión general de autores japoneses e iconos visuales orientales dentro de la cultura popular_

RECURSOS

Slide de imágenes. Videoclips y Clase teórica

- Tendencias actuales en el diseño gráfico.
- Entender el porqué de las tendencias gráficas en el diseño, como se dan y conocer algunas de las tendencias modernas y sus autores:
- Takashi Murakami
- TDR (The Designer Republic)
- Jeremyville
- BKLMT

Acercamiento a la historia de la infografía y su importancia en la concepción de la disciplina gráfica.

El diseño gráfico Colombiano y Latinoamericano

- Un recuento desde principios de Siglo : revista Cromos, El Gráfico, historia de logotipos reconocidos como el de Cigarrillos Pielroja, ilustradores importantes como Ricardo Rendón, David Álvarez, Edilberto Isaza, la creación de los periódicos más importantes del país.
- Mitad de siglo: La importancia de la imagen corporativa con empresas como Coltabaco, La nacional de chocolates, Fabricato, creativos tan importantes como Jaime Posada, Luis Eduardo Vieco, Humberto Chavez
- Despues de mitad del siglo XX:
- Revistas como Semana, Lámpara, historia de logotipos importantes como el de Juan Valdez, Avianca, creación de agencias de diseño reconocidas como Procesos Creativos (cartel de Galán), Premios y revistas actuales importantes en el país.
- La obra y vida de diseñadores importantes como David Consuegra, Dicken Castro y Martha Granados

El trabajo de diseñadores Colombianos (Cali, Bogotá, Medellín) contemporáneos que trabajan en el medio y son reconocidos en su trabajo. (Acá se enseña el trabajo de egresados de la univerisdad que trabajan en el medio y son vigentes)

- El diseño Grafico Latinoamericano:
- Un pequeño recuento histórico de la gráfica latinoamericana y el trabajo de diseñadores actuales.
- Argentina: Grupo Doma y eventos como el Trimarchi
- Brasil: Grupo MOPA
- Uruguay: FRAN
- Mexico: DrAlderete y tienda Kong.
- Venezuela: El Grupo MASA

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

MATERIAL BIBLIOGRAFICO:

TEXTOS GUIA:

MULLER-BROCKMANN, Josef. Historia de la comunicación visual. Primera edición. Barcelona: Editorial GG, S.A. de C.V., 1998-2005. 174p.

SATUE, Enric. El diseño gráfico: Desde los orígenes hasta nuestros días. Primera edición. Madrid: Alianza Editorial, 1997. 500p.

MARSHALL McLuhan McLuhan, Marshall. La Galaxia de Gutenberg, Génesis Del "Homo Typographicus"

TEXTOS Y DOCUMENTOS COMPLEMENTARIOS:

1. MURAKAMI, Takashi. Little Boy, The arts of Japan's Exploding subculture. Primera edición. Japón: Japan Society 2005. 298p.

2. GASTMAN Roger, HELLER Steven, MCORMIK Carlo, STICKLER Helen, FIREY Shepard, TAYLOR Kevin. Supply and Demand. Primera edición. EEUU: Ginko Press., 419. p.

3. FERNANDEZ POLANCO Aurora. Historia del Arte 42 y 43. Primera edición. Madrid, Grupo 16 Publicaciones, 1991. 161p.

4. FIELL, Charlotte and Peter. Diseño del siglo XX. Köln: Taschen, 2005. 768p.

5. WESCHER, H. La historia del collage: Del cubismo a la actualidad, Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A., 1976. 276p

6. BARNICOAT, John. Los carteles: Su historia y lenguaje. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A., 1976. 280p

METODOLOGÍA

Clases teóricas con apoyo audiovisual: En todas las clases existe un apoyo visual, pero a partir del tema 6 se traerán ejemplos audiovisuales y físicos (trabajos gráficos impresos)

Ejercicios de análisis sobre textos relacionados con partes específicas de la historia del diseño gráfico y su efecto actual. Ejemplos la importancia del cartel en la actualidad: Texto del libro guía sobre el cartelismo político y textos sobre el consumismo.

EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

¿Qué se evalúa? - ¿Cómo se evalúa? Se evalúa la capacidad de adaptar e influenciar su trabajo como diseñadores gráficos a partir de todos los elementos teóricos mostrados, por medio de dos trabajos gráficos y se evalúa la de análisis que los estudiantes pueden llegar a tener para relacionar las temáticas de la clase con la visión del medio y crear sus propias opiniones frente a esto.

PORCENTAJES ASIGNADOS

25%,25%,25%,25%

CRONOGRAMA DE ENTREGAS

TEMA PROYECTO

Seguimiento 1.Valor: 25%

Trabajo tipográfico

Seguimiento 2.Valor: 25%

Trabajo escrito

Seguimiento 3.Valor: 25%

Trabajo Grafico

Seguimiento 4.Valor: 25%

EXAMEN FINAL

**HUMA 0003
CRISTOLOGÍA**

CONCEPCIÓN DEL CURSO:

La justificación de un curso de Cristología dentro de la Universidad, responde a los problemas fundamentales de la fe cristiana; el problema del sentido de la vida y el problema de Dios, en los que todos estamos comprometidos, sin desconocer que Jesucristo no ha dejado de tener significado para el hombre y la humanidad que viven en el mundo moderno científico-técnico, expresado en una vida hedonista y consumista y que bien se puede comprobar por los comportamientos de las sociedades y los cambios de las culturas.

El cristianismo que entre nosotros es entendido como cultura, ha dejado la impronta que en buena medida determina la manera de pensar, de valorar y de actuar de los que hacemos parte de esta comunidad. Así, Jesucristo hace parte constitutiva de lo que somos, es el centro de nuestra fe, la piedra fundamental de la Iglesia y la esperanza de los cristianos para la salvación de los hombres. En él sustentamos y comprendemos nuestra propia existencia y nuestra historia junto con sus apuros, sus dolores y sus nuevos ímpetus.

La Universidad Pontificia Bolivariana, por el humanismo cristiano que la define, tiene el deber de responsabilidad, respecto a la formación integral de toda la comunidad discente, docente y administrativa que la conforman. En palabras del Papa Juan Pablo II: " La universidad es un espacio propicio para evangelizar la cultura y a su vez para inculturar el evangelio". Es por eso que se hace necesario dar a conocer a Cristo y su programa de vida para sacarlo de la subasta de tantas religiones ofrecidas al hombre de hoy y darle significación histórica a su planteamiento que sigue teniendo y tendrá vigencia mientras el hombre exista, conozca y viva su propuesta. Es así, que dentro de la comunidad universitaria debemos pensar que es preciso tomar en serio toda esta problemática, aprovechar la oportunidad y la invitación a entender nuestra propia fe de un modo más profundo y radical; de la misma manera que estamos prestos a ayudar a la Iglesia, a la Universidad y a cada uno de los cristianos para que demos cuenta y razón de la fe en la forma más adecuada.

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS):

Dentro del plan de estudios del Centro de Humanidades el curso de Cristología es un curso de carácter obligatorio que debe ser recibido por todos los estudiantes de la UPB.

METAS DE APRENDIZAJE:

Brindar elementos que propicien el conocimiento claro, ordenado y objetivo de la persona de JESÚS, para que dé respuesta a la búsqueda de sentido a los problemas del hombre y la cultura de hoy.

PROPÓSITOS DE FORMACIÓN:

Acorde con la identidad de la Universidad Pontificia Bolivariana, el curso de Cristología identifica en la persona de Jesús el fundamento del humanismo cristiano, el cual debe permear la vida y formación del estudiante.

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS:

- Reconocerá la posibilidad del discurso teológico como ciencia
- Comprenderá el fenómeno religiosos como elemento constitutivo natural en el hombre
- Valorará la influencia del cristianismo en la cultura occidental
- Comprenderá la geografía física y social de Palestina en tiempo de Jesús.
- Identificará la organización social, política y religiosa de Palestina en tiempo de Jesús.
- Reconocerá el problema del Jesús de la historia, las fuentes y los criterios.
- Identificará las noticias bíblicas y extra bíblicas de Jesús
- Comprenderá la antropología, la sicología de Jesús y sus títulos cristológicos.
- Descubrirá los elementos, características del Reino de Dios.
- Identificará las manifestaciones del Reino de Dios.
- Reconocerá las parábolas de Jesús como su método pedagógico.
- Comprenderá la importancia de las Bienaventuranzas como mensaje nuclear del Reino de Dios.
- Tendrá la capacidad de analizar la posibilidad de los milagros desde el punto de vista religioso y científico.
- Comprenderá la problemática en torno a la muerte y resurrección de Jesús.
- Valorará la resurrección de Jesús.
- Comprenderá y valorará el mensaje de Jesús como significativo y existencial para la vida del hombre.

PROPÓSITOS DE FORMACIÓN:

CONTENIDO:

UNIDAD I: INTRODUCCIÓN

1. Presentación e inducción de curso.
2. Fundamentos epistemológicos de la cristología
3. La Cristología como disciplina de la Ciencia Teológica.
4. La religión y el fenómeno religioso
5. El fenómeno religioso y sus elementos constitutivos.
6. La religión en el mundo contemporáneo.
7. Cristianismo, el hecho cristiano en la humanidad y la cultura: el Cristianismo y su influencia en la cultura y la humanidad

UNIDAD II: ORIGEN Y AMBIENTE DE JESÚS

1. Origen y ambiente de Jesús
 - 1.1. Geografía física y social de Israel
 - 1.2. Organización social, grupos políticos y religiosos de la época
2. El Jesús de la historia
 - 2.1. El problema del Jesús histórico, fuentes y criterios de historicidad.
 - 2.2. Noticias extrabíblicas y bíblicas de Jesús
3. Jesús, todo un hombre y todo un dios: Antropología, sicología de Jesús y títulos cristológicos

UNIDAD III: EL REINO DE DIOS Y LA ENSEÑANZA DE JESÚS

1. Elementos del Reino de Dios
2. Manifestaciones del Reino: las parábolas de Jesús
3. Las Bienaventuranzas y la vida cristiana como riesgo
4. Manifestaciones del Reino: Los milagros, una aproximación desde la ciencia y la fe

UNIDAD IV: MUERTE Y RESURRECCIÓN DE JESÚS

1. Muerte y Resurrección de Jesús
2. Proceso y muerte de Jesús; la Resurrección, significado y problemática actual
3. Testigos del Cristianismo y síntesis cristiana
4. ¿Qué hacer con la vida ahora?

METODOLOGÍA DE TRABAJO

ACTIVIDADES PRESENCIALES (Y TIEMPO DE EJECUCIÓN):

UNIDAD I: Clases magistrales y mesas redondas. 16 HORAS

UNIDAD II: Proyección de video-taller, lectura en grupos, clases magistrales y confrontación de conceptos en grupos. 20 HORAS

UNIDAD III: Clases magistrales y exposiciones de los estudiantes. 16 HORAS

UNIDAD IV: Clases magistrales y conferencia especializada por un invitado. 12 HORAS

ACTIVIDADES DE TRABAJO AUTÓNOMO (Y TIEMPO DE EJECUCIÓN):

UNIDAD I: Lectura del programa y búsqueda bibliográfica, lectura de documento y elaboración cuadro sinóptico, investigación sobre el tema de la religión en el mundo contemporáneo, tipificación de religiones y análisis de confrontación de creencias personales. 8 HORAS

UNIDAD II: Estudio cartográfico del Imperio Romano y Palestina, elaboración de mapas conceptuales, análisis de tesis propuestas y lectura de documentos. 10 HORAS

UNIDAD III: Investigaciones bibliográficas, investigaciones en internet, lecturas asignadas. 8 HORAS

UNIDAD IV: Lecturas y preparación de la evaluación final. 6 HORAS

METODOLOGÍA DE TRABAJO

ACTIVIDADES PRESENCIALES (Y TIEMPO DE EJECUCIÓN):

UNIDAD I: Clases magistrales y mesas redondas. 16 HORAS

UNIDAD II: Proyección de video-taller, lectura en grupos, clases magistrales y confrontación de conceptos en grupos. 20 HORAS

UNIDAD III: Clases magistrales y exposiciones de los estudiantes. 16 HORAS

UNIDAD IV: Clases magistrales y conferencia especializada por un invitado. 12 HORAS

ACTIVIDADES DE TRABAJO AUTÓNOMO (Y TIEMPO DE EJECUCIÓN):

UNIDAD I: Lectura del programa y búsqueda bibliográfica, lectura de documento y elaboración cuadro sinóptico, investigación sobre el tema de la religión en el mundo contemporáneo, tipificación de religiones y análisis de confrontación de creencias personales. 8 HORAS

UNIDAD II: Estudio cartográfico del Imperio Romano y Palestina, elaboración de mapas conceptuales, análisis de tesis propuestas y lectura de documentos. 10 HORAS

UNIDAD III: Investigaciones bibliográficas, investigaciones en internet, lecturas asignadas. 8 HORAS

UNIDAD IV: Lecturas y preparación de la evaluación final. 6 HORAS

PROCESOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

El sistema de evaluación se encuentra estrictamente vinculado tanto a las actividades de acompañamiento docente como a las actividades de trabajo autónomo del estudiante con el fin de medir cabalmente la adquisición de competencias, comprensión y habilidades del estudiante.

PORCENTAJES:

- Seguimiento del curso 40%

- Evaluación trimestral. 30%
- Evaluación final. 30%

RECURSOS

RECURSOS TECNOLÓGICOS:

VHS, televisor, videos, acetatos, proyector de opacos, proyector de filminas, videoconferencias, internet, salas de computadores.

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS:

LA SAGRADA ESCRITURA (preferiblemente la Biblia de Jerusalén o la Biblia comentada).

CONCILIO VATICANO II. Gaudium et spes. Madrid: BAC, 1979.

JUAN PABLO II: Redemptor hominis. Bogotá: Paulinas, 1995.

MARTIN DESCALZO, José Luis. Vida y misterio de Jesús de Nazaret. Salamanca: Sígueme, 1998.

CALVO Angel y RUIZ Alberto. Para leer una cristología elemental. Navarra: Verbo Divino, 1994.

EPISCOPADO LATINOAMERICANO. Conferencias generales. Río de Janeiro, Medellín, Puebla, Santo Domingo. Chile: San Pablo, 1993.

LATURELLE, René. Cristo y la Iglesia. Salamanca: Sígueme, 1971.

----- . A Jesús el Cristo por los Evangelios. Salamanca: Sígueme, 1984.

FABRIS, Reynaldo. Jesús de Nazaret. Salamanca: Sígueme, 1985.

FITZMYER, Joseph A. Catecismo cristológico. Salamanca: Sígueme, 1984.

KASPER, Walter. Jesús el Cristo. Salamanca: Sígueme, 1976.

THIEISEL, Gerard. La sombra del galileo. Salamanca: Sígueme, 1989.

KÜNG, Hans. Ser cristiano. Madrid: Cristiandad, 1978.

NOLAN, Albert. Jesús antes del cristianismo. Quito: Verbo Divino, 1994.

SANTA SEDE. Catecismo de la Iglesia Católica. Madrid: Asociación de editores del catecismo, 1992.

INFO 0004

PHOTOSHOP

Objetivos Aprendizaje:

CONCEPCIÓN DEL CURSO

Presentar otras formas de aplicación de los métodos de diseño gráfico tradicional, buscando generar en los estudiantes inquietudes que abren otras posibilidades de dimensionar el mundo del diseño con las nuevas tecnologías que ofrece el medio.

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS):

Dibujo Básico, Windows

OBJETIVO GENERAL

Potenciar la creatividad en el diseño, generando nuevas formas de aplicación de los programas gráficos, reconociendo la interacción de éstos con otros similares para optimizar los recursos productivos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Capacitar al estudiante en el manejo del programa como herramienta de edición y diseño digital.
- Optimizar los procesos de diseño
- Realizar piezas gráficas de manera ágil y eficaz.
- Agilizar el proceso de desarrollo de un diseño gráfico.

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS

- Reconocimiento, edición y aplicación adecuada de los archivos gráficos.
- Habilidad para utilizar técnicas de adquisición y procesamiento de imágenes digitales.
- Potenciar la creatividad en el diseño.
- Generar nuevas formas de aplicación de los editores gráficos.
- Interacción de archivos entre varios programas
- Optimización de los recursos productivos.
- Realización de proyectos gráficos por medio digital.

METODOLOGIA DE TRABAJO

- Pruebas teórico prácticas de los contenidos vistos.
- Elaboración de diseños aplicando las herramientas del programa.
- Exposiciones orales con base en consultas.
- Talleres de aplicación.

PROCESOS DE EVALUACIÓN

El proceso y el resultado final de cada ejercicio Ejercicios de seguimiento Evaluaciones

teórico-prácticas (2) Consulta presentación trabajo escrito Trabajo Final.

Materiales Requeridos

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS

TEXTOS BÁSICOS

Manual del usuario, QUIRÓS, E y otro. Photoshop 6.0 Guía de Aprendizaje. Ed. Osborne Mac Graw Hill

TEXTOS COMPLEMENTARIOS

- Técnicas de Diseño
- Técnicas para el tratamiento de imágenes

DOCUMENTOS COMPLEMENTARIOS

Textos, revistas y material gráfico de referencia.

SITIOS WEB

<http://www.fegovi.com> <http://www.latinamerica.adobe.com/digitalimag/main.html>
<http://www.library.cornell.edu/preservation/tutorial-spanish/intro/intro-01.html>
<http://www.rlg.org/visguides/visguide5.html>
http://www.florenciosanchez.com/a/indice_digital.htm

TECNOLÓGICOS: (FRECUENCIA DE UTILIZACIÓN)

Uso de Videobeam en cada clase.

INVT 0106

FUNDAMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Objetivos Aprendizaje:

PROPOSITOS DE FORMACIÓN

El curso introduce al estudiante en los conceptos básicos de la investigación y su proceso. El curso forma en las competencias necesarias para desarrollar un proceso de investigación de principio a fin a través de cuatro momentos: lógico, metodológico, técnico y teórico, los cuales son estudiados de forma práctica en el desarrollo de un proyecto de investigación exploratoria que se desarrolla a lo largo de la materia. Los temas de los ejercicios de investigación que se realizan son propuestos por las Líneas de Investigación del Grupo de Estudios en Diseño, por lo que el ejercicio les permite entrar en contacto con ellas y sus diferentes actividades.

OBJETIVO GENERAL

Conocer cada uno de los pasos que componen el proceso de investigación, aplicando las metodologías de investigación en el desarrollo de un proyecto monográfico durante el semestre.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Conocer las metodologías que guían el proceso de investigación. Diferencias entre los conceptos de investigación para el diseño (lectura de contexto) e investigación en diseño (producción de conocimiento). Aplicar técnicas de recolección de datos documentativas, interrogativas y de observación en el desarrollo de un proyecto. Presentar de manera ordenada y correcta los productos de una investigación.

METAS DE APRENDIZAJE

Al finalizar el curso el estudiante estará en la capacidad de formular y desarrollar un proyecto de investigación exploratoria.

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS

- Capacidad de plantearse y desarrollar interrogantes de carácter diacrónico y sincrónico sobre temáticas propias y afines al Diseño.
- Capacidad de conocer e implementar métodos, y técnicas de recolección de datos secundarios (bibliográficos) para la resolución de interrogantes, el planteamiento y la comprobación de hipótesis.
- Capacidad de documentar como hechos aislados objetos, situaciones y personas, relacionados directa e indirectamente con el Diseño Gráfico.
- Capacidad de llevar de manera ordenada y sistemática un proceso de recolección de datos secundarios.
- Capacidad de presentar de manera clara informes de documentación haciendo uso de recursos textuales, gráficos y audiovisuales.
- Capacidad de ubicar tensiones del contexto.

CONTENIDO

Unidad 1 Conceptos básicos sobre el proceso de investigación
Unidad 2 Momento Lógico -Área temática -Delimitación -Objetivos
Unidad 3 Momento metodológico -Técnicas de recolección de datos -Instrumentos de registro -Modelos de análisis -Cronograma de actividades
Unidad 4 Momento técnico - Documentación -Observación -Interrogación
Unidad 5 Momento teórico -Análisis de los datos -Redacción de informes y artículos

Materiales Requeridos:

TEXTOS BÁSICOS

SABINO, Carlos. El proceso de Investigación.

TEXTOS COMPLEMENTARIOS

Definición del Diseño Industrial del ICSID www.icsid.org

DOCUMENTOS COMPLEMENTARIOS

Documentos y mapas conceptuales de cada línea de investigación del Grupo de Estudios en Diseño

COSO 0099

RETÓRICA DE LA IMAGEN

Objetivos Aprendizaje

CONCEPCIÓN DEL CURSO

Por medio de la interacción en los lenguajes escritos, visuales y esquemáticos, se adquiere la facultad de generar y habilitar la continuidad de los procesos en el medio sociocultural para transfigurar y mediatizar el universo verbo icónico.

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS)

Historia del Diseño, Percepción visual, Semántica, Semiótica.

OBJETIVO GENERAL

Identificación y clasificación de los recursos utilizados para operar la imagen, figuras retóricas. Estudio de la mediatización y transfiguración que generan actos de intercambio comunicativo

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Reconocer la expresión de la imagen, el texto y los esquemas como lenguajes asociados que constituyen sensaciones, conceptos y afectos, efectuando miradas desde lo cultural, lo gráfico y la comunicación para explorar tendencias y retóricas.
- Lectura de la imagen.
- Estudio de la función como soporte de la imagen en la comunicación visual.
- Adquirir conciencia de ecología productiva.
- Crear relaciones con la actividad investigativa, deductiva, pedagógica y lúdica, en trabajos que se orienten a la creación de simbologías socioculturales.

METAS DE APRENDIZAJE

Adquirir hábitos de lectura y comprensión y de interpretación significativa visual.

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS

- Participar de la identidad particular y universal.
- Interpretar imaginarios.
- Desarrollar habilidades expresivas, estéticas y productivas.

CONTENIDO

- 1- Lenguajes Visual
- 2- Lenguaje escrito
- 3- Lenguaje esquemático
- 4- El concepto, Retórica de la imagen

- 5- Figuras retóricas
- 6- Lectura de medios
- 7- Imagen interactiva
- 8- Imagen digital.

METODOLOGIA DE TRABAJO

Exposición temática, investigación, conceptualización, diagramas de proyectación, propuestas, evaluación.

PROCESOS DE EVALUACIÓN

Seguimiento individual Seguimiento grupal (talleres escritos) Evaluación Parcial
Evaluación Final

Materiales Requeridos:

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS

TEXTOS BÁSICOS

Casasús, José María. Teoría de la imagen. Berger, René. Semiología de la representación. Zunzunegui, Santos. Mirar la imagen Arnheim, Rudolf. El pensamiento Visual. Costa, Joan. Mirar la Imagen.

TEXTOS COMPLEMENTARIOS

Documentos de estudio Joan Costa - El nuevo lenguaje de los esquemas. - Señalética - Comunicación, significación, información Paula Mizraji- Silvana Caro - Retórica de la imagen

TECNOLÓGICOS (FRECUENCIA DE UTILIZACIÓN)

Recursos logísticos que ofrece la universidad. Los ejercicios se desarrollan conceptualmente en clase a partir de referentes escritos, visuales y multimediales.

OTROS

Internet.

DISE 0011

NÚCLEO LECTURA DEL CONTEXTO

Objetivos Aprendizaje:

CONCEPCIÓN DEL CURSO:

Por su carácter nuclear se compone de dos cursos: CULTURA DEL PROYECTO 1 que introduce al estudiante en los conceptos de cultura y sociedad y en la relación entre el diseño y la cultura misma, además de darle a conocer y orientarlo en las teorías del diseño, en los métodos y metodologías y el TALLER DE DISEÑO que hace énfasis en el conocimiento e implementación de los métodos de diseño y en el objeto gráfico, de manera que a partir de un contexto y de unas necesidades ya establecidas, el estudiante, pueda definir los requisitos, requerimientos, recursos y repertorios para proponer el "qué", es decir, el mensaje y el objeto de ese mensaje ajustado a un contexto.

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS):

Conocimientos y empleo de las técnicas creativas - Lectura y construcción de mensajes mediante imágenes - Composición y diagramación - Manejo básico de la tipografía y la ilustración - Conocimiento básico de graficadores digitales (ilustrator y photoshop)

OBJETIVO GENERAL:

Conocer y potencializar en el estudiante las habilidades de pensamiento, de manera que pueda aplicarlos de una manera consciente y acertada en la identificación y problematización de temas de diseño.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Plantear procesos y problemas:
 - Conocimiento de la forma como se procesa la información mental para manejarlas de una manera consciente
- Proponer características y variables:
 - Potencializar la capacidad crítica como recurso cognitivo para el desarrollo de proyectos de diseño

METAS DE APRENDIZAJE:

A partir de la interpretación y mediante el conocimiento y observación crítica de diferentes procesos de pensamiento se permite la expresión de sus ideas.

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS:

SUBCOMPONENTE LECTURA DEL CONTEXTO:

- Análisis de los procesos y estilos de pensamiento necesarios para el diseño

- Capacidad de observación y reconocimiento de sus propias experiencias y conocimientos previos
- Delimita un área de estudio específica.
- Capacidad de hacer inferencias básicas de lo observado
- Capacidad de analizar y sintetizar la información observada

SUBCOMPONENTE CREACIÓN:

- Clasifica y jerarquiza la información interrelacionando conceptos. Y mediante la elaboración de mapas conceptuales.

SUBCOMPONENTE MATERIALIZACIÓN:

- Expresa conceptualizaciones a partir del proceso de pensamiento
- Desarrolla flujogramas y organigramas
- Elabora mapas conceptuales y mentales e interrelaciona conceptos con conectores
- Establece representaciones propias de su conocimiento

COMPONENTE DE INNOVACIÓN

- Desarrolla un pensamiento holístico. Nota: las competencias contempladas en esta materia son la fundamentación de aquellas que deben complementarse en los semestres siguientes.

CONTENIDOS:

CULTURA DEL PROYECTO 1

- El concepto de CULTURA
- La cultura material y la relación: cultura - diseño gráfico
- La estructura de las sociedades bajo el lenguaje gráfico
- El producto gráfico para satisfacer necesidades
- Teorías de Diseño - Métodos y metodologías
- La lectura del contexto a nivel cultural y a nivel tecnológico

TALLER DE DISEÑO

- Ejercicios que ponen en práctica los métodos y metodologías
- Análisis de diferentes productos gráficos y su intención comunicativa.
- Los lenguajes gráficos El diseño ajustado a unos requerimientos: Las dimensiones culturales del proyecto : relación producto, sujeto, ambiente (usuario, producto, contexto)
- Requerimientos, requisitos, recursos y repertorios Funcionales.
- Requerimientos, requisitos, recursos y repertorios Comunicativos
- Requerimientos, requisitos, recursos y repertorios Éticos y Estéticos
- Requerimientos, requisitos, recursos y repertorios Productivos.
- Ejercicio conclusivo, plantear un problema y determinar donde se hace el énfasis y como se conjugan los 4 factores fundamentales que integran el proyecto.

PROCESOS DE EVALUACIÓN

TALLER Síntesis Gráfica de un lugar de la ciudad Rápido Didáctico y/o informativo La comunidad: los hábitos

LECTURA DEL CONTEXTO Trabajos escritos Nota: como se entrega una sola nota para el núcleo, se propone un porcentaje final del 40% lectura del contexto y 60% para Taller

Materiales Requeridos:

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS:

TALLER: - Modelo disciplinar, Diseño gráfico. PEP - Cross, Nigel. Métodos de Diseño. Ed Limusa, Noriega editores, México, 1999 - Munary, Bruno. Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica. Ed. Gustavo Pili, Barcelona, 1989
LECTURA DEL CONTEXTO: - Taylor, S y Bogdan, R. (1992) Introducción a los métodos cualitativos de investigación. Barcelona: Paidós. - Guber, Rosana (2001). La etnografía: Método, campo y reflexividad. Bogotá: Norma. Kotak, Philip. TEXTOS BÁSICOS: TALLER: - D.A. Dondis. Sintaxis de la Imagen. Ed. Gustavo Pili Barcelona.edición 12, 1997

LECTURA DEL CONTEXTO: - Bonilla, Elssy y Rodríguez, Penélope (1997). Más allá del dilema de los métodos: la investigación en ciencias sociales. Bogotá: Norma. - Sabino, Carlos (1996). El proceso de investigación. Bogotá: Panamericana. TEXTOS COMPLEMENTARIOS: TALLER: Texto de Jorge Maya para el curso de "Taller Central". Beljón, J.J. Gramática del arte. Celeste Ediciones. España, 1993 LECTURA DEL CONTEXTO: www.populardelujo.com www.sensacional.com

DISE 0013

FÍSICA Y COMPOSICIÓN DE LA IMAGEN

Objetivos Aprendizaje:

CONCEPCIÓN DEL CURSO:

Se estudia la fundamentación básica de los fenómenos físicos que permiten la formación de imagen, los medios de registro análogos y digitales y su relación con los sentidos sensoriales.

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS):

Núcleo de Fundamentos de Diseño Gráfico 1 y 2, Semiótica y Diseño.

OBJETIVO GENERAL:

Reconocer los principales características de la formación de imágenes ópticodigitales y su relación con los sentidos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Conocer los fenómenos ondulatorios que permiten la formación de imágenes monocroma y de color.
- Identificar los principales sistemas de detección de imágenes.
- Diferenciar las transformaciones espaciales y frecuenciales de una imagen.
- Reconocer la potencialidad multisensorial de la imagen en el diseño desde su concepción hasta su materialización.

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS:

Al finalizar el curso el estudiante será competente para: - Diferenciar y manipular las fuentes, los fenómenos físicos que producen las imágenes. - Conocer y aplicar las características de las fuentes y medios de propagación, para alterar el estímulo y por ende la imagen producida por éste. - Reconocer, comprender y utilizar tanto los elementos que conforman y estructuran las imágenes, como las relaciones que se pueden dar entre éstas.

CONTENIDO:

1. Concepto de Onda Mecánica: Ondas en Cuerdas, Ondas en Resortes, Ondas Sonoras. Práctica 1 Demostrativa de Ondas Mecánicas.
2. Ondas de Luz: Espectro Electromagnético, Luz Visible, Polarización de Ondas Electromagnéticas, Reflexión y Refracción
3. Formación de Imágenes por Medio de Lentes y Espejos. Instrumentos Ópticos
4. Detectores: Retina, Película Fotográfica, Sensores CCD y 3CCD
5. Formación de Imágenes en el Ojo: Adaptación a la Iluminación, Discriminación, Formación de Imágenes 3D, Holografía.
6. Práctica 2: Fotografía

7. Concepto de Imagen Digital: Teoría del Muestreo y Cuantificación
8. Práctica 3: Muestreo y Cuantificación
9. Práctica 4: Histogramas
10. Transformaciones Sobre Imágenes Monocroma: Transformada de Fourier
11. Práctica 5: Filtrado por Transformada de Fourier
12. Modelos de Color: Colores Primarios de luz y pigmento, Modelos RGB, HSI. CMY 13.
- Práctica 6: Modelo de Color RGB
14. Las texturas: Estructura y cualidades.
15. Principios químicos del olor y el sabor.
16. Imágenes multisensoriales.

PROCESOS DE EVALUACIÓN

Exámenes escritos tipo test Informes y trabajo

Materiales Requeridos:

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS

TEXTOS BÁSICOS:

Gonzalez R. and Woods R. -Digital Image Processing-. Second Edition, Prentice Hall. New Jersey, 2002. TEXTOS COMPLEMENTARIOS: Gonzalez R. -Digital Image Processing with MATLAB-. First Edition, Prentice Hall. New Jersey, 2002

TECNOLÓGICOS: (FRECUENCIA DE UTILIZACIÓN)

Implementos de Laboratorio de Ondas Video Beam, Computador

ETIC 0002

ÉTICA GENERAL

Objetivos Aprendizaje:

PROPÓSITOS DE FORMACIÓN :

Como contribución a la formación integral del profesional bolivariano, el curso se propone plantear las cuestiones fundamentales de la ética, que faciliten la comprensión del pensamiento ético en la historia y en la actualidad, en los contextos particulares y en los generales del mundo globalizado, y permita formular un compromiso lúcido, consciente y vital con los congéneres. Igualmente, se propone presentar los elementos teóricos que orienten al alumno para hacerse cargo de sus circunstancias vitales mediante la toma de decisiones responsables y le asistan en la configuración de su personalidad moral.

METAS DE APRENDIZAJE:

Formular una visión analítica y crítica de las prácticas, inquietudes, principios y valores éticos, y del desarrollo histórico de las ideas éticas, particularmente en las circunstancias contemporáneas del mundo globalizado. Asumir con sentido crítico, criterios éticos y responsabilidad personal los actos, compromisos y actitudes del proceso vital. Valorar al individuo y las instituciones como núcleos portadores de los valores morales y como instancias interdependientes en la formación integral. Interpretar críticamente los problemas propios de la ética, mediante el uso de métodos de investigación adecuados a esta disciplina.

COMPETENCIA:

Este curso capacita para la identificación de situaciones éticas, análisis de conflictos éticos y formulación de posturas críticas sobre el comportamiento personal y el deber ser del hombre en todos los ámbitos de su vida.

COMPETENCIAS BÁSICAS:

1. DE INTERPRETACIÓN: Apropriación en el uso de conceptos, teorías y principios éticos para la identificación, formulación y análisis de problemas éticos de carácter privado y público. LOGRO: Comprende qué es la ética, su razón de ser, su relación con diversos ámbitos de la vida humana y con otros saberes, estableciendo delimitaciones conceptuales entre lo moral y lo ético, lo público y lo privado. INDICADOR DE LOGRO: Identifica conceptos fundamentales sobre la ética, su objeto, sus ámbitos y sus relaciones con otras disciplinas.

2. DE ARGUMENTACIÓN: Capacidad de reflexión sobre los problemas éticos contemporáneos en los contextos particulares y generales, para justificar con argumentos racionales la visión del mundo y la orientación de los asuntos prácticos. LOGRO: realiza análisis detallados acerca de los problemas éticos contemporáneos, con rigor conceptual y teniendo en cuenta el contexto histórico y sociocultural en el que se

desarrollan tales problemas. INDICADOR DE LOGRO: expone hipótesis y argumentos acerca de problemas éticos contemporáneos mediante ensayos escritos y disertaciones orales.

3. DE PROPOSICIÓN: Planteamiento de alternativas y soluciones, racionalmente justificadas, a los conflictos de principios y valores éticos, para formular compromisos dentro del proyecto de vida en el nivel personal y comunitario. LOGRO: Formula compromisos, como persona y como aspirante a la vida profesional, con el saber, la reflexión y la acción, en función de la encomienda social que ha recibido. INDICADOR DE LOGRO: participa activamente de su propio proceso de formación, aportando conocimientos, ideas y trabajo personal para el desarrollo de las actividades académicas individuales y grupales.

CONTENIDOS:

UNIDAD 1: Los sistemas éticos y el hecho moral Introducción a los problemas de la ética: , persona y ética Moral y ética: convergencias y divergencias.
UNIDAD 2: Fundamentación de la ética Paradigma aristotelico Paradigma kantiano Utilitarismo y Pragmatismo El sujeto de la ética, libertad conciencia y responsabilidad.
UNIDAD 3: Estructura de la vida moral Elementos de la vida moral Moral, trascendencia y contingencia. El Bien, la Felicidad y el Mal.
UNIDAD 4: Relación de la ética con otros saberes Ética, derecho y política Ética religión y axiología. Ética, psicología, y sociología. Ética, bioética y tecnología. Ética, administración y empresa.
UNIDAD 5: Ética, individuo y sociedad. Lectura de la situación ética actual. (Referentes éticos actuales) El individuo, lo privado y lo público. Ética y globalización (Responsabilidad y corresponsabilidad).

METODOLOGÍA:

La metodología de este curso se inscribe en la pedagogía conceptual-constructivista, lo que hace al estudiante sujeto del proceso y al profesor mediador para el conocimiento. Por el carácter especulativo propio de la ética como disciplina filosófica, los métodos que mejor se ajustan a sus objetos de estudio son el hermenéutico y el heurístico, con los cuales el alumno tiene la oportunidad de compartir sus conceptos previos, confrontarlos, enriquecerlos y construir unos nuevos. DIDÁCTICA: Estas estrategias didácticas están enmarcadas en la concepción del alumno como sujeto activo, capaz de generar sus propias preguntas, descubrir, formular y comunicar respuestas, y capaz de construir, bajo la guía del docente, su proceso de aprendizaje, a partir de saberes previos, del desarrollo de habilidades y destrezas y del logro de metas de aprendizaje en diferentes ámbitos y niveles de desempeño. Por eso se proponen:

1. Talleres individuales o de equipo para la confrontación, síntesis o análisis de textos sugeridos en la bibliografía.
2. Debate, discusión, análisis de conceptos, principios, conflictos y casos, bajo la metodología de seminario investigativo, foro, panel, diálogo dirigido y otras técnicas similares.
3. Formulación de ejes problemáticos para la elaboración de ensayos y otros textos escritos, mediante el uso de materiales impresos y audiovisuales.
4. Desarrollo de mapas conceptuales, esquemas mentales y cuadros sinópticos sobre temas específicos. Estas estrategias didácticas están enmarcadas en la concepción del alumno como sujeto activo, capaz de generar sus propias preguntas, descubrir,

formular y comunicar respuestas, y capaz de construir, bajo la guía del docente, su proceso de aprendizaje, a partir de saberes previos, del desarrollo de habilidades y destrezas y del logro de metas de aprendizaje en diferentes ámbitos y niveles de desempeño.

EVALUACIÓN:

En consonancia con la metodología y la didáctica, arriba expuestas, la evaluación será continua, involucrando el proceso mismo, teniendo en cuenta como criterios los diferentes niveles de competencia, el logro de objetivos, los contenidos temáticos, la participación, responsabilidad y trabajo en equipo. Debe propiciar la auto-evaluación y la co-evaluación. Los instrumentos propuestos deben permitir la observación objetiva del estado de procesos de enseñanza y aprendizaje, dar cuenta del alcance de logros y objetivos en sus correspondientes niveles de desempeño requeridos. Tales instrumentos pueden ser: Los textos producidos por los alumnos; las actividades y trabajos individuales o grupales que, desarrollados en clase, den cuenta de algún conocimiento, investigación o proceso; los informes de lectura; los formularios y pruebas orales o escritas. En todo caso, los instrumentos y los valores cuantitativos de los mismos, serán propuestos a juicio del docente y acordados con los alumnos, en consonancia con lo dispuesto en el régimen discente.

Materiales Requeridos: BIBLIOGRAFIA ARISTOTELES. Etica a Nicómaco. Madrid: Gredos, 1996. ARANGUREN, José Luis. Etica. Madrid: Trotta, 1995. ----- Etica y política. Madrid: Trotta, 1996. ARENDT, Hannah. La condición humana. Barcelona: Paidós, 1996. APEL, K y otros. Etica comunicativa y democracia. Barcelona: Crítica, 1991. BAUDRILLARD, Jean. La transparencia del mal. Barcelona: Anagrama, 1991. BRANDT, R. Teoría ética. Madrid: Alianza, 1997. CAMPS, Victoria. Concepciones de la ética. Madrid: Trotta, 1995. ----- Historia de la ética. Barcelona: Crítica, 1990. ----- El malestar de la vida pública. México: Grijalbo, 1990. ----- -La profesionalidad? En: Virtudes públicas (Cap.II). Madrid: Espasa Calpe, 1993 (Colección Austral) p. 51-72 CORTINA, Adela. Hasta un pueblo de demonios: ética pública y sociedad. Madrid: Taurus, 1998. ----- El quehacer ético. Madrid: Santillana, 1996. ----- El mundo de los valores. Bogotá: El Búho, 1997. ----- Etica civil y religión. Madrid: PPC, 1995. ----- Etica de la empresa. Madrid: Trotta, 1996. CORTINA, Adela. Etica mínima. Madrid: Taurus, 1990. ----- Los ciudadanos como protagonistas. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 1999. ----- Razón comunicativa y responsabilidad solidaria. Barcelona: Sígueme, 1995. DE MICHELE, R. Los códigos de ética en las empresas. Buenos Aires: Granica, 1998. ESCOBAR V., Gustavo. Etica. México: MacGraw Hill, 1995. FROMM, Erich. Etica y psicoanálisis. México: F.C.E., 1989. GUISAN, Esperanza. Introducción a la ética. Madrid: Cátedra, 1996. JONAS, Hans. El Principio de responsabilidad. Barcelona: Herder, 1994. KANT, E. Fundamentación de la metafísica de las costumbres. Madrid: Espasa-Calpe, 1972. ----- Lecciones de ética. Barcelona: Crítica, 1968. LIPOVETSKY, G. El Crepúsculo del deber. Barcelona: Anagrama, 1994. ----- El imperio de lo efímero. Barcelona: Anagrama, 1990. ----- La era del vacío. Barcelona: Anagrama, 1993. LYOTARD, G.F. La condición postmoderna. Madrid: Cátedra, 1987. MACINTYRE, Alasdair. Historia de la ética. Barcelona: Paidós, 1992. MARIAS, Julián. Tratado de lo mejor: la moral y las formas de vida. Madrid: Alianza, 1995. MOORE, G.E. Etica. Barcelona: Labor, 1993. NIETZSCHE, F. La genealogía de la moral. Buenos Aires: Aguilar, 1972. RENAULT, A. El futuro de la ética. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 1998. SAN AGUSTÍN. Sobre la felicidad. Medellín: U.P.B., 1996. SAVATER, Fernando. Etica como amor propio.

Barcelona: Mondadori, 1988. ----- . Etica para Amador. Barcelona: Ariel, 1991. -----
-- . Invitación a la ética. Barcelona: Anagrama, 1995. ----- . Diccionario filosófico.
Barcelona: Planeta, 1995. SCHELER, Max. Etica. Madrid: Revista de Occidente, 1975.
SINGER, Peter. Compendio de ética. Madrid: Alianza 1995. KÜNG, Hans. Proyecto de
una ética mundial. Madrid: Trotta, 1992.

EXPR 0005

TÉCNICAS GRÁFICAS

Objetivos Aprendizaje:

CONCEPCIÓN DEL CURSO

El curso busca introducir al estudiante en una serie de técnicas manuales de representación que le permitirán el desarrollo de modelos y prototipos para que aumente su bagaje y recursividad como herramienta en un momento dado esto aplicado en las diferentes posibilidades de manejo de las imágenes, los textos y la diagramación.

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS):

Núcleo de Dibujo Progresivo

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar habilidades y destrezas en el manejo de algunas de las técnicas manuales que le ayuden en la realización de prototipos gráficos. Conocer la historia de las técnicas y el impacto que ellas han al medio a la vez su utilización como complemento a las herramientas tecnológicas (involucrar imágenes realizadas manualmente al programa de computador)

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollar habilidades en el manejo de sustratos y herramientas.
- Conocer materiales y herramientas que le permitan expresar una idea a manera de prototipo.
- Desarrollar la creatividad por medio del empleo de las técnicas gráficas. - Conocer y experimentar con técnicas no tradicionales en la representación de la imagen.

METAS DE APRENDIZAJE

Alcanzar que el estudiante por medio del conocimiento de la teoría tenga un manejo claro de las Técnicas Gráficas tradicionales, Conozca una serie de sustratos tradicionales y no tradicionales empleados en el área gráfica, desarrolle unos ejercicios en el taller para alcanzar la destreza en el manejo de materiales y herramientas.

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS

- Desarrollo creativo en la aplicación de la imagen
- Manejar y manipular unos materiales y herramientas

- Conocimiento de las técnicas gráficas tradicionales
- Habilidad en el Desarrollo de ideas en ejercicios prácticos

CONTENIDO

Monotipo Linóleo Intaglio Punta Seca Transferencia de Imágenes Blanco y Negro Transferencias de Imágenes a Color Transferencia al calor (estampación) Oxidación tintas Oxidación de limón y leche Humografía Esgrafiado (Scratching paper) Encuadernación Elaboración de papel Elaboración Papel Maché Serigrafía (Introducción - historia) Separación de colres Trabajo en el cuarto oscuro Preparación del marco y la pantalla Emulsiones (emulsión Fotosensible) Estampaciones en: papel, tela, cartón, plástico, metal.

METODOLOGIA DE TRABAJO

Exposición del Profesor donde se explica la manera de realizar cada técnica, luego el trabajo del estudiante se realiza de esta manera: · Trabajo Práctico · Trabajo Individual del estudiante · Lectura y comprensión de documentos · Propuestas personales frente a los enunciados de los trabajos

PROCESOS DE EVALUACIÓN

El proceso y el resultado final de cada ejercicio Se tienen entregas programadas para cada una de las técnicas, se evalúa: la presentación, la aplicación de la técnica, la recursividad, la búsqueda y aporte personal. Se tiene un cronograma durante el semestre para la entrega cada uno de los trabajos. Durante el semestre el estudiante trabaja en relación a una temática definida desde el inicio del curso el cual se debe ir aplicando de diversas formas en cada una de las técnicas.

Materiales Requeridos:

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS

TEXTOS GUÍA

Manual de Técnicas Gráficas, Conrado Vallejo V., Editado por el autor en 1990.
Serigrafía Artística, J. De Ságraro, 2^a. Edición, Barcelona, España. Graphic Techniques for Designers and Illustrators by Gunter Hugo Magnus. Manual of Graphic Techniques for Architects, Graphic Designers and Artist, by Tom Porter and Sue Godman. Silk Screen Techniques (Dover craft book) by Jacobo Israel Biegeleisen. Silk Screen Printing for Artists and Craftsmen by Mathilda V. Schwalbach. The Complete Book of Silk Screen Printing Production, by J.I. Beigeleisen.

TEXTOS BÁSICOS

Documentos elaborados por el docente, que son dejados en la fotocopidora.

TEXTOS COMPLEMENTARIOS

- Páginas Web suministradas para consulta de los estudiantes:
- Técnicas Gráficas:
- www.cece.es/centros/compamar
- www.escet.urjc.es
- www.resad.es
- www.lcc.uma.es
- www.sig.upv.es
- www.csi.ull.es
- www.educarchile.cl
- www.museograbado.com/grafica
- Serigrafía:
- www.serinet.net
- www.orbita.starmedia.com
- www.servicios-graficos.com
- www.club.telepolis.com

DOCUMENTOS COMPLEMENTARIOS

Documentos Realizados por el profesor y dejados en la Fotocopiadora.

TECNOLÓGICOS: (FRECUENCIA DE UTILIZACIÓN)

La utilización de recursos tecnológicos en este curso serían: La utilización de programas de computador para la realización de artes que se emplean en la aplicación de la serigrafía; consultas en internet para visualizar páginas que tienen que ver con las técnicas vistas en clase; las demás temáticas emplean herramientas de uso manual (prensa litográfica, bisturí, tijeras, regla, compás, tintas, placas de acrílico, cartón, oléos, óleo - pasteles, lápices de color, diferentes tipos de papel, plancha termofijadora)

COSO 0098

SEMIÓTICA Y DISEÑO

Objetivos Aprendizaje:

CONCEPCIÓN DEL CURSO

Semiótica y diseño Teorías de la comunicación, componentes y elementos: Perecepción visual, antropología del diseño, representaciones iconicas, revolución fotográfica, narración iconica con imagenes fijas, representación iconocinética, iconosfera contemporánea, semiótica y rol estratégico de la marca, valores del consumo.

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS)

Núcleo fundamentos del DG 1 y 2 Historia de la imagen 1 y 2

OBJETIVO GENERAL

Conocer las teorías y los fundamentos de la comunicación y de la sintáctica y la semántica de la comunicación.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Conocer e identificar los elementos y componentes de la comunicación desde las diferentes teorías
- Identificar los sujetos de la comunicación
- Conocer y manejar los conceptos de signo, código, mensaje y canal
- Estructurar mensajes, trascendiendo lo visual

METAS DE APRENDIZAJE

- Conocer y asimilar las teorías sobre la comunicación en general, para comprender el DG como la producción de sistemas de comunicación integral.
- Desarrollar y aplicar el pensamiento investigativo, la observación el análisis y la comparación desde la comunicación, para aplicarlos en propuesta del taller

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS

- Comprende y maneja las teorías de la comunicación y sus elementos constitutivos
- Conoce, identifica y estructura los diferentes elementos que conforman la sintaxis de la imagen
- Connotación y denotación
- Icono, símbolo, índice, etc.

CONTENIDO:

- 1 Introducción a la comunicación (relevancia de su estudio)
- 2 La comunicación como proceso (desde la historia contextualización de la comunicación)

- 3 La comunicación como producción humana (emisor-receptor)
- 4 Denotación y connotación
- 5 Elementos de la comunicación: signo, código mensaje, medio, canal
- 6 El signo (definición, distintas teorías semióticas) y clasificación: símbolo, signo, señal-
- 7 El código (tipos de código, codificación, decodificación) * trascendiendo lo visual, codigos visuales, sonoros, gestuales
- 8 El mensaje: estructuración de mensajes, relacionarlos con el contexto. Mensajes léxicos (lemas, copias-.) visuales (grafías), Sonoros, quinésicos-

METODOLOGÍA DE TRABAJO

Curso teórico: conexión vertical con el taller de diseño. Se propone que como esta información ya existe, se trabaje una metodología que enfatice la indagación y la deducción, con rigurosidad en la entrega de los resultados a nivel de informe (aplicar ciertas normas de entrega de trabajos que me imagino son también suministradas en la investigación)

PROCESOS DE EVALUACIÓN

- Investigación del modelo comunicativo elemental.
- Ejercicio de análisis comparativo entre el funcionamiento del modelo a nivel gráfico y el modelo comunicativo elemental.
- Diferencias conceptuales evidenciadas a nivel gráfico entre signo y símbolo.
- Ejercicio de análisis comparativo entre el signo y el símbolo.
- Se tendrá en cuenta la capacidad de conceptualizar. las diferencias presentes en los postulados de Pierce Saussure y Hjelmslev
- Los temas vistos de la sesión 1 hasta la 7.
- Entrega general de anteproyecto Sesión 8.
- Examen parcial.
- Los temas vistos de la sesión 7 hasta la 10.
- Entrega general de anteproyecto Sesión 11.
- Examen parcial Sesión 17.
- Examen final.
- Entrega definitiva

Materiales Requeridos

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS

TEXTOS GUÍA

Documento : Documento: Semiótica en Diseño Industrial, por Natalia Builes. SEXE N. diseño.com, Editorial Paidós, Buenos Aires, 2001. ECO, U., Tratado de Semiótica General, Editorial Lumen, 1988. FISKE J., Introducción al Estudio de la Comunicación, Bogotá, 1982. QUARANTE D., Diseño Industrial 1 y 2, CEAC, Barcelona, 1992. BARTHES R., La Aventura Semiológica, Paidós, Barcelona, 1997. TELLO N. Umberto Eco para Principiantes, Era Naciente, Buenos Aires, 2001.

COSO 0101

PRAGMÁTICA DE LA IMAGEN

Objetivos Aprendizaje:

CONCEPCIÓN DEL CURSO

Pragmática de la imagen

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS):

Imagen y comunicación Núcleo creación para el diseño

OBJETIVO GENERAL

Considerar la imagen y la comunicación gráfica en situaciones de uso.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Estudiar y explorar los canales y los medios de comunicación.
- Explorar la mediación de la imagen y sus posibilidades comunicativas.
- Analizar la imagen en sus diferentes soportes y contextos.

METAS DE APRENDIZAJE

- Entender las situaciones de uso con la imagen, la relación con el sujeto y como éste la usa e interpreta, afecta y se afecta con ella.

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS

- Entender la comunicación visual como un poner en escena un mensaje.
- Entender y producir los mensajes como signos de tercer y cuarto orden.

CONTENIDO

1. Estética de la imagen, relación con el contexto y la cultura.
2. Semántica significado, significación y las percepciones culturales.
3. La imagen funcional.
4. Profundización en las funciones (estética, indicativa, fática... etc) de la imagen.
5. La imagen y la comunicación relacionada con los soportes tanto bi como tridimensionales (elección de códigos y narrativas, dependiendo del soporte, medio).

METODOLOGÍA DE TRABAJO

- Exposiciones del profesor.
- Exposiciones de los alumnos.
- Discusiones grupales y mesas de análisis.
- Lectura de documentos.
- Desarrollo de diferentes ejercicios a partir de referentes audiovisuales.
- Dinámicas orientadas a la reflexión sobre diferentes aspectos de la comunicación.

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS

TEXTOS GUÍA

VILCHES, Lorenzo. La lectura de la imagen: prensa, cine, televisión.

TEXTOS BÁSICOS

- GARCÍA, Julián. La imagen es el mensaje.
- BAUDRILLARD, Jean. El sistema de los objetos.

TEXTOS COMPLEMENTARIOS

- DERY, Mark. Velocidad de escape.
- DORFLES, Gillo. Símbolo, comunicación y consumo.
- DELGADO, Manuel. El animal público.
- DAUCHER, Hans. Visión artística y visión racionalizada.
- COSTA, Joan. Imagen global.
- MOLES, Abraham. Sociodinámica de la cultura.
- MUNARI, Bruno. Diseño y comunicación visual.

DOCUMENTOS COMPLEMENTARIOS

BARBERO, Jesús Martín. Televisión, cultura y región. En: Pre-textos. Conversaciones sobre la comunicación y sus contextos. GROUPE U. Retórica visual fundamental. En: Tratado del signo visual. OLMO, Santiago B. El terror de las imágenes. En: Revista Lápiz No. 176. SOLANS, Piedad. El espectáculo de las imágenes. En: Revista Lápiz No. 178 JIMÉNEZ, Carlos. La mesa del Tántalo. En: Revista Lápiz No. 189

TECNOLÓGICOS (FRECUENCIA DE UTILIZACIÓN)

www.joancosta.com www.proyectod.com OTROS:

- Fotocopia de documentos.
- Películas, videos, periódicos y otros soportes gráficos.

PROCESOS DE EVALUACIÓN

Seguimiento Trabajos realizados en cada clase a partir de planteamientos teóricos y discusiones grupales. Ensayos y escritos sobre diferentes ejercicios o guías audiovisuales. Parcial Realización de un trabajo investigativo. Puntos a considerar en la evaluación: Investigación, análisis, propuesta gráfica y sustentación. Final Realización de un trabajo investigativo. Puntos a considerar en la evaluación: Investigación, análisis, propuesta gráfica y sustentación. En la medida de lo posible, el trabajo estará alineado con el proyecto desarrollado en la fase final de Proyección.

Otros

- Se considerará la sustentación escrita y oral que realice el estudiante sobre sus propuestas gráficas.
- Se tendrá en cuenta la ortografía y la gramática en la evaluación.
- La presentación, limpieza y orden, serán elementos relevantes en la evaluación.

EDUC 0001

LENGUA Y CULTURA

Objetivos Aprendizaje:

PROPÓSITOS DE FORMACIÓN

- Propiciar el desarrollo y la autoformación del estudiante de sus competencias comunicativas para dinamizar la interacción con el contexto cultural y el propio proceso de profesionalización.
- Alcanzar niveles de comprensión e interpretación visibles en actitudes críticas y analíticas, de tal forma que el estudiante integre su saber con sus comportamientos en el ámbito académico.
- Alcanzar niveles de producción propóstiva, es decir, que el estudiante se identifique, autoevalúe y reconozca en sus manifestaciones lingüísticas.

METAS DE APRENDIZAJE

- Reflexión, comprensión y utilización competente de los actos comunicativos básicos para la autoformación profesional.
- Comprensión del concepto de cultura como red simbólica, resultante de las interacciones simbólicas.
- Desarrollo de la capacidad para plantear un problema o tema de indagación.
- Aplicación de estrategias de un modelo de lectura abductiva para el estudio de un tema o problema.
- Desarrollar actitudes y destrezas para la sistematización y comunicación de la información. - Empleo del conocimiento de la lengua escrita en el nivel metacognitivo.
- Uso de las máximas conversacionales.

COMPETENCIA

Se espera que el estudiante use las competencias específicas del área de Español para comunicarse y expresar por escrito, a saber: Gramatical (manejo de las microestructuras) nivel de uso. Textual (manejo de las superestructuras para la producción escrita y la comunicación discursiva) nivel de explicación. Semántica, enciclopédica y pragmática (manejo de macroestructuras) nivel de uso. Las competencias específicas se proyectan en el dominio de las competencias generales: interpretar, argumentar y proponer.

CONTENIDOS Y/O UNIDADES TEMÁTICAS

- Conceptos de símbolo, signo, lengua, cultura, lectura y escritura.
- La abducción como modelo de lectura y escritura de diversos tipos de textos.
- Lectura de hechos de la lengua para la comprensión de la ciudad y la cultura como texto.

METODOLOGÍA

Exposición magistral, taller y Trabajo por proyectos.

DIDÁCTICAS Se estimula el trabajo cooperado; la aplicación de técnicas e instrumentos para la recolección de datos e interpretación etnográfica; la lectura y la escritura constituyen mediaciones para el aprendizaje. Los estudiantes plantean proyectos: elección temática, formulación de preguntas, desarrollo, comunicación y evaluación de resultados.

EVALUACIÓN

Se evalúa la participación en la clase, los avances en el procesos de indagación mediante la presentación de informes escritos, la comprensión de lectura en los niveles: intra- inter y extratratextual, la capacidad para trabajar en grupo, capacidad expositiva y argumentativa en asesoría y el uso de la lengua escrita y hablada para indagar, explicar, exponer y argumentar su punto de vista. 70% Seguimiento 30 % Final d l

Materiales Requeridos:

ARBELAEZ, Rojas Olga Lucía y ÁLVAREZ, Correa Adriana (Comp.) Cuadernos de lengua y cultura. Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín, 2004. ANJEL, R. José Guillermo. Comunicación, espacios y ciudad. Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín, 2003. BARTHES, Roland. Semiología y urbanismo. En: la aventura semiológica. Barcelona, Paidós, 1993. CASSANY, Daniel. Construir la escritura. Paidós, Barcelona, 1999. CAVALLO, Guglielmo y CHARTIER, Roger. Historia de la lectura. Taurus, 2001. ECO, Umberto y SEBEOK, Thomas (eds.) El signo de los tres. Lumen, Barcelona, 1989. GADAMER, Hans-Georg. Verdad y metodo I. El lenguaje como medio de la experiencia hermenéutica. Salamanca, Sígueme, 1996. MARTINEZ, María Cristina y Otros. Discurso y aprendizaje. Universidad del Valle, Santiago de Cali, 2004. MEDINA, Cano, Federico. Comunicación, consumo y ciudad. Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín, 2003. ONG, Walter. Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra. Fondo de la cultura económica, Santafé de Bogotá, 1994. PIERCE, Charles S. Obra lógico- semiótica. Taurus, Madrid, 1987. RODAS, Montoya Juan Carlos. Lenguajes Urbanos. En: Revista Textos N°7, Universidad Pontificia Bolivariana, Facultad de Educación, 2002. SENNET, Richard. Carne y piedra. Alianza, Madrid, 1997. VILLA, Mejía Víctor. Hablas urbículas de Medellín. Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín, 1997.

DISE 0021

NÚCLEO CREACIÓN PARA EL DISEÑO

Objetivos Aprendizaje:

CONCEPCIÓN DEL CURSO:

Se estructura a partir de dos cursos:

LECTURA DEL CONTEXTO 2, que hace énfasis en la lectura de mercados, en el estudio de usuarios y principalmente en el comportamiento de éstos como consumidores que se relacionan con una marca u objeto gráfico

TALLER DE DISEÑO GRÁFICO 4 que se centra en el diseño que propone pautas de comportamiento, por lo tanto hace énfasis en la relación objeto - usuario, iniciando este ejercicio con la "marca" y terminando con el diseño de experiencias.

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS):

- Conocimiento de los métodos y metodologías de investigación
- Manipulación del mensaje y la imagen como objetos del diseño gráfico - Conocimiento de herramientas tradicionales y no tradicionales para expresar y materializar sus ideas

OBJETIVO GENERAL:

Formar al estudiante en el conocimiento y aplicación de metodologías investigación cualitativa que le faciliten el conocimiento de los usuarios y cómo estos se relacionan con los objetos gráficos para que propongan nuevas pautas de comportamiento.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Fortalecer la fase investigativa del proceso proyectual, evitando que los estudiantes partan de supuestos subjetivos sobre los usuarios
- Entender el usuario desde sus perspectivas, físicas, psicológicas y sociales, mediante la aplicación de los métodos, metodologías e instrumentos de investigación cualitativa.
- Reconocer y estudiar las diferentes pautas de comportamiento existentes alrededor del consumo y en situaciones comunicativas.
- Comprender las implicaciones de un diseño en la relación con el usuario.
- Diseñar objetos gráficos a partir del estudio de usuarios.
- Diseñar pautas de comportamiento - experiencias - que mejoren o propongan nuevas estrategias comunicativas que permitan acceder a un público específico.
- Proponer sistemas gráficos

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS:

- Implementa técnicas de observación, interrogación, medición y documentación para recolectar datos del contexto

- Analiza cualitativa y cualitativamente la información recolectada
- Plantea las solicitaciones del contexto como proyectos de diseño
- Define de una nueva manera la relación la relación consumidor - objeto gráfico
- Genera nuevas piezas gráficas y sistemas gráficos con claros principios de coherencia.
- Propone soluciones gráficas apropiadas y funcionales para usuarios específicos

CONTENIDOS:

LECTURA DEL CONTEXTO 2

- Definición sistémica del diseño
- Concepto de "CULTURA"
- Marco teórico sobre la sociedad de consumo
- Investigación cualitativa
- Trabajo de campo - estudio de la relación usuario - objeto gráfico
- Propuesta de experiencia comercial

TALLER DE DISEÑO GRÁFICO 4 .

UNIDAD 1 Entorno - Territorialización. Definir el entorno gráfico mediante la observación de un grupo de personas que poseen unas características comunes, reconociendo cómo es que a través de la imagen se estructuran las características particulares del entorno que las rodea y cómo a su vez, el entorno, se nos muestra como imagen, reflejo de las condiciones, situaciones, ideales y comportamientos que caracterizan a los individuos y a las colectividades que lo habitan. .

UNIDAD 2 (rápido) Trabajo con el Medio Partiendo de un producto y/o servicio del medio, identificar sus usuarios y proponer una pieza (carpeta institucional) que lo identifique. Rápido .

UNIDAD 3 Usuarios Con Requerimientos Especiales - Discapacitados Proponer un entorno que posibilite la comunicación y la identidad a usuarios con requerimientos especiales. (trabajo grupal) .

UNIDAD 4 Experiencia de marca para un Público Objetivo - Rediseño de Marca.

METODOLOGIA DE TRABAJO:

Las metodologías son variadas buscando la autonomía del estudiante y fortalecer el trabajo en grupo. Para esto hay ejercicios grupales y otros individuales, correcciones personales y colectivas, a cargo del docente y otras veces de los estudiantes.

PROCESOS DE EVALUACIÓN :

Las tres partes del proceso proyectual: Se da una nota para cada ejercicio, elaborando una plantilla de evaluación que tiene en cuenta todos los pasos que se llevan a cabo en los ejercicios. Investigación Esta planilla se va calificando a medida que se va desarrollando el proyecto Creación Cada parte tiene el mismo valor Materialización

Materiales Requeridos:

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS

TEXTOS BÁSICOS:

- Munari, Bruno. -Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. Ed. Gustavo Gili, S.A. Barcelona, 1983 - Munari, Bruno. EL Arte como oficio. Ed. Labor, Barcelona, 1987 - Bayley, Stephen. (director) Guía Conrandel Diseño. Ed. Alianza Forma, Madrid, 1992 - Forgas, Ronald H. Percepción. Proceso básico en el desarrollo cognoscitivo. Biblioteca técnica, Ed. Trillas, México 1972 - Bassat, Luis. El libro rojo de las marcas. Cómo construir marcas de éxito. - Costa, Joan. Imagen global. Ceac, Barcelona, 1987

TEXTOS COMPLEMENTARIOS:

Taller central 1 (libro de Jorge Maya) Procesos cognitivos

DOCUMENTOS COMPLEMENTARIOS:

Documento: aspectos de la calidad del entorno. Amos Rapoport, Ed. La Gaya

TECNOLÓGICOS: (FRECUENCIA DE UTILIZACIÓN) Video beam, presentaciones en power point, Videos. Frecuencia aproximada: quincenal OTROS: Profesores invitados

INFO 0008

FLASH

Objetivos Aprendizaje:

CONCEPCIÓN DEL CURSO

La herramienta de animación y composición para Internet MACROMEDIA FLASH se ha convertido en el estándar para distribuir contenido dinámico a través de varios medios digitales. El conocimiento de la herramienta MACROMEDIA FLASH por parte del profesional de diseño se considera requisito fundamental dentro de las habilidades mínimas a la hora de enfrentar proyectos enfocados a la animación y creación de sitios web dinámicos.

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS)

- Gestión del Sistema operativo básico: Windows y/o Mac.
- Dibujo, Teoría del color, Comunicación Visual, Técnicas de animación tradicional, Edición de video.

OBJETIVO GENERAL

Conocer las bases y herramientas generales del programa MACROMEDIA FLASH y dotar al alumno de los conocimientos básicos para enfrentar un proyecto de animación y/o de construcción de sitios web dinámicos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Dotar al alumno del conocimiento necesario en el manejo de las herramientas de dibujo de FLASH.
- Introducir al alumno a las técnicas comunes de animación digital vectorial.
- Dominar los métodos generales de diseño, composición y montaje de sitios web en FLASH.

METAS DE APRENDIZAJE

Aplicación de la herramienta FLASH en la creación de animaciones vectoriales y la construcción de sitios web dinámicos.

CONTENIDO

- Introducción a la animación digital.
- Entorno de trabajo de FLASH
- Herramientas de selección
- Herramientas de dibujo
- Aplicación del color
- Líneas de tiempo y capas
- Formas y símbolos

- Animación cuadro por cuadro
- Animación de interpolación de movimiento
- Animación de interpolación de forma
- Símbolos: Gráficos, Botones y Clips de Película
- Uso de Clips de Película
- ActionScript básico
- Interacción básica - Exportación de películas de FLASH

PROCESOS DE EVALUACIÓN

Los procesos desarrollados que permiten comprender lo que se hizo, la forma como se hizo y los resultados obtenidos. Esto permite la posibilidad de construir nuevos conocimientos, establecer nuevos criterios para el diseño y manejo de conceptos. Para identificar características personales, los ritmos de trabajo, para identificar limitaciones y dificultades.

- Se evalúa según dos criterios - Seguimientos del alumno clase a clase (en cuanto a proactividad y atención).
- Evaluaciones de ejercicios prácticos (en cuanto a tema, producción y resultado final)

Materiales Requeridos:

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS

TEXTOS GUÍA

Ayuda en línea de FLASH. Macromedia Flash MX 2004 for Windows and Macintosh : Visual QuickStart Guide by Katherine Ulrich - Peachpit Press - 2003

TECNOLÓGICOS (FRECUENCIA DE UTILIZACIÓN)

- Computador bajo macintosh o windows en todas las clases.
- Video beam en todas las clases.
- Posibilidad de conexión en red

ADEM 0071

MENTALIDAD EMPRENDEDORA

Objetivos Aprendizaje:

PRINCIPIOS DE FORMACIÓN:

Contribuir a la formación de un nuevo profesional más ligado a la generación de nuevos conocimientos y a su incorporación en los procesos sociales y productivos de la región y del país. Proveer a los estudiantes de las herramientas adecuadas para incursionar como actores en el mundo, y contribuir a generar una mentalidad y una actitud positiva hacia la creación y desarrollo de proyectos, donde el conocimiento se constituya en factor decisivo para la producción de bienes y servicios dentro de un enfoque de responsabilidad social y desarrollo sostenible. Despertar y desarrollar entre los estudiantes la capacidad para ser emprendedores con todo lo que esto significa: líder, creativo, innovador, jalonador del cambio. Proporcionar al estudiante un espacio de reflexión sobre su plan de vida y carrera con base en principios éticos y responsabilidad social. Sensibilizar al estudiante sobre el cambio de paradigma frente al empleo, presentado alternativas de trabajo distintas al ser empleado, como la creación de empresas, las franquicias y la asociatividad.

METAS DE APRENDIZAJE :

Conocimiento y valoración de sí mismo. Canalizar las fortalezas en el desarrollo de proyectos de interés personal. Reconceptualización del empleo y el trabajo. Reconocimiento de iniciativas y comportamientos emprendedores. Motivación de actitudes y desarrollo de actividades para emprender. Creación de actitudes para el trabajo en equipo. Generación de una actitud de autoconfianza para formular ideas emprendedoras.

COMPETENCIAS:

Comunicación: escucha empática, percepción, saber transmitir las ideas. Liderazgo: visión de futuro, tenacidad, poder de convocatoria, persistencia, toma de decisiones. Creatividad e Innovación: capacidad de romper paradigmas, desaprender, decodificar, crear, generar, transformar. Trabajo en equipo: cooperación, asertividad, respeto por la diferencia, negociación. Capacidad de Riesgo: autoconfianza, recursividad, seguridad, autoestima. Orientación al logro: motivación para alcanzar metas. Investigación: observación, análisis, sistemas de información.

CONTENIDO:

Planeación de vida y carrera. Conceptos de empleo y trabajo.
Desarrollo del espíritu emprendedor.

Competencias: Comunicación Liderazgo Visión Trabajo en equipo. Creatividad e innovación. Capacidad de asumir riesgos. Ética y responsabilidad del emprendedor. Investigación

METODOLOGIA

El curso se desarrollara de una manera teórico - práctica a través de talleres, testimonios de emprendedores, visitas empresariales, videos, lecturas, ensayos escritos, análisis de casos y trabajos de grupo. Para lograr el desarrollo de esta estrategia se requiere un tamaño de grupo de máximo 25 estudiantes. 6. CRITERIOS Y PORCENTAJES DE EVALUACIÓN

Criterio Porcentaje

Parcial 30% * Final 40% * Seguimiento 30% * Participación activa en las sesiones. * Presentación de informes y relatorías. * Aportes al grupo. * Elaboración de inventario de ideas y proyectos emprendedores

Materiales Requeridos:

BIBLIOGRAFÍA BLANCHARD, Ken. A todo vapor!. Bogotá. Norma. 2004 DE BONO, Edward. Seis sombreros para pensar. Barcelona, Granica. FOSTER, Jack. Cómo generar ideas. Bogotá. Norma. 1999 SALINAS O. " El Desarrollo del Espíritu Emprendedor en la Universidad", Revista EAN No.37, Mayo-Agosto, p. 41-73. Bogotá, 1999 RUSQUE Ana Maria y TORRES Gabriela. et al "Medición de la Capacidad Emprendedora de Estudiantes de Escuelas de Administración de Europa y América Latina - Red Alfa - Comunidad Europea", XII Congreso Latinoamericano sobre Espíritu Empresarial, ICESI, San José de Costa Rica, 1998. FILION L.J. "El Empresario, un Visionante", Revista Investigación y Gerencia No.37, Julio-Agosto, p. 195-200. Caracas 1995, RUBIO S. Alvaro. "Formación Empresarial y Espíritu Emprendedor" Dcto. UNAB. 1993. ANZOLA R. Sérvulo "Desarrollo del Espíritu Emprendedor". ITM Monterrey - México. 1991. RENDON, B.R, TORRES, G, RENDON, G. "Liderazgo. Procesos Lideres en Antioquia 1975-1995". Tesis Maestría en Desarrollo UPB. 1998. SENGE, Peter. La Quinta Disciplina Barcelona, Granica. SILICEO A. Alfonso. "Lideres para el siglo XXI". Bogotá, Mc. Graw Hill, 1998. VARELA, Rodrigo. Innovación Empresarial. Bogotá, Thomson, 2000. www.gestiopolis.com www.upb.edu.co/emprendedo www.dinero.com

COSO 0101

PRAGMÁTICA DE LA IMAGEN

Objetivos Aprendizaje:

CONCEPCIÓN DEL CURSO

Pragmática de la imagen

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS):

Imagen y comunicación Núcleo creación para el diseño

OBJETIVO GENERAL

Considerar la imagen y la comunicación gráfica en situaciones de uso.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Estudiar y explorar los canales y los medios de comunicación.
- Explorar la mediación de la imagen y sus posibilidades comunicativas.
- Analizar la imagen en sus diferentes soportes y contextos.

METAS DE APRENDIZAJE

- Entender las situaciones de uso con la imagen, la relación con el sujeto y como éste la usa e interpreta, afecta y se afecta con ella.

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS

- Entender la comunicación visual como un poner en escena un mensaje.
- Entender y producir los mensajes como signos de tercer y cuarto orden.

CONTENIDO

1. Estética de la imagen, relación con el contexto y la cultura.
2. Semántica significado, significación y las percepciones culturales.
3. La imagen funcional.
4. Profundización en las funciones (estética, indicativa, fática... etc) de la imagen.
5. La imagen y la comunicación relacionada con los soportes tanto bi como tridimensionales (elección de códigos y narrativas, dependiendo del soporte, medio).

METODOLOGÍA DE TRABAJO

- Exposiciones del profesor.
- Exposiciones de los alumnos.
- Discusiones grupales y mesas de análisis.
- Lectura de documentos.
- Desarrollo de diferentes ejercicios a partir de referentes audiovisuales.

- Dinámicas orientadas a la reflexión sobre diferentes aspectos de la comunicación.

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS

TEXTOS GUÍA

VILCHES, Lorenzo. La lectura de la imagen: prensa, cine, televisión.

TEXTOS BÁSICOS

- GARCÍA, Julián. La imagen es el mensaje.
- BAUDRILLARD, Jean. El sistema de los objetos.

TEXTOS COMPLEMENTARIOS

- DERY, Mark. Velocidad de escape.
- DORFLES, Gillo. Símbolo, comunicación y consumo.
- DELGADO, Manuel. El animal público.
- DAUCHER, Hans. Visión artística y visión racionalizada.
- COSTA, Joan. Imagen global.
- MOLES, Abraham. Sociodinámica de la cultura.
- MUNARI, Bruno. Diseño y comunicación visual.

DOCUMENTOS COMPLEMENTARIOS

BARBERO, Jesús Martín. Televisión, cultura y región. En: Pre-textos. Conversaciones sobre la comunicación y sus contextos. GROUPE U. Retórica visual fundamental. En: Tratado del signo visual. OLMO, Santiago B. El terror de las imágenes. En: Revista Lápiz No.176. SOLANS, Piedad. El espectáculo de las imágenes. En: Revista Lápiz No. 178 JIMÉNEZ, Carlos. La mesa del Tántalo. En: Revista Lápiz No. 189

TECNOLÓGICOS

(FRECUENCIA DE UTILIZACIÓN) www.joancosta.com www.proyectod.com OTROS: - Fotocopia de documentos. - Películas, videos, periódicos y otros soportes gráficos.

PROCESOS DE EVALUACIÓN

Seguimiento Trabajos realizados en cada clase a partir de planteamientos teóricos y discusiones grupales. Ensayos y escritos sobre diferentes ejercicios o guías audiovisuales. Parcial Realización de un trabajo investigativo. Puntos a considerar en la evaluación: Investigación, análisis, propuesta gráfica y sustentación. Final Realización de un trabajo investigativo. Puntos a considerar en la evaluación: Investigación, análisis, propuesta gráfica y sustentación. En la medida de lo posible, el trabajo estará alineado con el proyecto desarrollado en la fase final de Proyección.

Otros

- Se considerará la sustentación escrita y oral que realice el estudiante sobre sus propuestas gráficas.
- Se tendrá en cuenta la ortografía y la gramática en la evaluación.

- La presentación, limpieza y orden, serán elementos relevantes en la evaluación.

DISE 0017

USABILIDAD

Objetivos Aprendizaje:

CONCEPCIÓN DEL CURSO:

Estudio del concepto de usabilidad y su aplicación a diseño gráfico, retomando sus fundamentos en el diseño Web y traduciéndolos a otras aplicaciones del diseño gráfico como la arquigrafía, los impresos, el diseño audiovisual y el diseño multimedia.

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS):

Laboratorios de Función I y II Teoría función I -II

OBJETIVO GENERAL:

Reconocer los requerimientos necesarios para que un producto gráfico sea efectivo, eficiente y satisfactorio para un usuario determinado en un contexto específico.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Definir el concepto de usabilidad desde las relaciones que establece entre usuario, contexto y producto.
- Poner en práctica diferentes modelos de evaluación de usabilidad.
- Determinar a manera experimental, la usabilidad en los campos señalético, impreso, audiovisual y de las nuevas tecnologías tomando la usabilidad Web como modelo.

METAS DE APRENDIZAJE:

Al finalizar el curso el estudiante estará en capacidad de definir el concepto de usabilidad y evaluarla a través de diferentes métodos y metodologías en medios audiovisuales, impresos, digitales o señaléticos. Integrando dicha evaluación al proceso total de proyectación de la pieza gráfica.

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS:

- Conoce y manipula los conceptos de ergonomía, antropometría, lecturabilidad y legibilidad como herramientas complementarias al concepto de usabilidad.
- Conoce y es capaz de aplicar diversos tipos de evaluación de usabilidad según el tipo de soporte gráfico.
- Es capaz de reconocer y analizar las relaciones funcionales entre contexto, producto y usuario como partes esenciales del concepto de usabilidad.

CONTENIDO:

Unidad Uno: Usabilidad

- Definición del esquema que establece la usabilidad (usuario - producto - contexto)
- Tipos de evaluación de usabilidad (conceptos generales)
- Ubicuidad: Visibilidad y Buscabilidad.

Unidad Dos: Usuario

- Tipos de evaluación de usabilidad (conceptos generales).
- Parámetros para el "diseño para todos"

Unidad Tres: El Producto

- Usabilidad en Sistemas digitales: Web, multimedia, interfases digitales.
- Usabilidad en Sistemas de orientación: Señalética, arquigrafía, estructura, antropometría y ergonomía corporales.
- Usabilidad en Sistemas Impresos: Lecturabilidad y legibilidad, jerarquización y ordenamiento de la información, manipulación de las piezas, instructivos. (todas las anteriores con carácter experimental).
- Usabilidad en Sistemas Audiovisuales no digitales: Tv, video, cine. Relación imagen - sonido. Manejo del tiempo, Narrativa. Nota: A cada uno de los tipos de usabilidad anteriores aplicaremos un tipo de usabilidad en la práctica. En su orden: Evaluación heurística, caminata cognitiva, testeo de usabilidad, thinking aloud.

METODOLOGÍAS:

Clase Teórica Elaboración de talleres Lectura de documentos Material audiovisual Puesta en común

DOCUMENTOS COMPLEMENTARIOS:

RESTREPO, JULIANA. (2003) Legibilidad y Lecturabilidad. Conceptos Básicos.
HOLGUÍN, VERONICA. "Acción o interacción esa es la cuestión" BAEZA YATES,
RICARDO. Ubicuidad y usabilidad en la web. Tipos de evaluación de usabilidad ver:
http://www.ainda.info/tipos_evaluacion.html Y otros

TECNOLÓGICOS:

(FRECUENCIA DE UTILIZACIÓN) Video Beam Sala de computadores con Internet y procesador de textos. Planos de la facultad Permiso de espacios físicos Permiso espacios físicos Televisor y VHS

PROCESOS DE EVALUACIÓN

Principios básicos de usabilidad. Evaluación escrita Usabilidad Web (10 heurísticas)
Taller práctico en clase Usabilidad Multimedia Taller práctico en clase Usabilidad en sistemas señaléticos Laboratorio práctico Percepción del consumidor Taller de documento Usabilidad Material POP Laboratorio práctico Usabilidad en Diseño Audiovisual Taller aplicación de documento

Materiales Requeridos:

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS:

COSTA, JOAN. (2003), "Diseñar para los Ojos", Grupo Editorial Design. COSTA, JOAN. "Señalética" Enciclopedia del diseño CEAC DOMÉNECH, ARMANDO. "Así se pinta un cartel" Parramón Ediciones. SIMS, MITZI. "Gráfica del entorno", Gustavo Gili
WOOLMAN, MATT. "Tipos en Movimiento" Mc Graw Hill Y otros

DISE 0023

NUCLEO PRODUCTO GRAFICO

CONCEPCIÓN DEL CURSO:

El Núcleo de Producto Gráfico, se estructura mediante tres cursos: la LECTURA DEL CONTEXTO 3 que se centra en el estudio y comprensión del ciclo de vida del producto gráfico, el TALLER DE DISEÑO 5 que hace énfasis en la viabilidad productiva, en la evaluación y confrontación del producto y en los materiales y procesos productivos empleados y finalmente COSTOS Y PRESUPUESTOS que establece los parámetros para gestionar el valor y la producción de el producto.

OBJETIVO GENERAL:

Afirmar la formalización del proyecto a través de la implementación de una estrategia real que considere los aspectos sociales, tecnológicos y de mercado, para lograr que el proyecto sea viable, deseable y posible constituyendo un proceso definido de preparación y evaluación de ofertas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Plantear nuevos lenguajes para el diálogo con el usuario:

- Propiciar la hibridación y desarrollo de nuevos medios de aplicación gráfica.
- Formalizar proyectos sistémicos, multisensoriales y multidimensionales.
- « Generar propuestas que permitan actitudes en el usuario a partir de experiencias.

Proponer productos gráficos:

- Definir costos y soportes consecuentes con la estrategia y el usuario.
- Desarrollar producto gráfico desde la lectura autónoma del medio.
- ~ Desarrollar producto grafico a partir de la lectura de realidades productivas y/o empresariales específicas.
- Dimensionar los valores derivados del propio trabajo proyectual.
- Realizar el proceso de análisis de utilidad o beneficio.
- Conocer el ciclo de vida y las relaciones derivadas de cada proyecto, e innovar en estos.
- Establecer relaciones éticas con la naturaleza, la sociedad y el país.

Evaluar el contexto:

- Detectar oportunidades de innovación en los ámbitos social, tecnológico y de mercado a partir del desarrollo de herramientas específicas.
- Desarrollar los criterios básicos para el planteamiento de estrategias.

METAS DE APRENDIZAJE:

Transformación de los esquemas tradicionales de comunicación, función y producción para innovar en la conceptualización y materialización del proyecto entendido como sistema de productos gráficos.

Adopción de un método o forma de evaluar proyectos de producto gráfico que incorpore el componente de costos.

Manejo de las herramientas conceptuales y prácticas básicas para la elaboración de ofertas de trabajo.

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS:

SUBCOMPONENTE LECTURA DEL CONTEXTO:

§ Articula y selecciona diferentes metodologías, herramientas e instrumentos de lectura y análisis. (LECTURA)

§ Plantea hallazgos a partir de la lectura de espacios y hechos que generan movimientos o identidades sociales (LECTURA)

§ Reconoce las posibilidades y limitaciones de su entorno tecnológico y productivo.

§ Reconoce y responde a los requerimientos del mercado. (LECTURA)

§ Identifica empresas en el mercado de I Diseño Gráfico.

§ interpreta las condiciones económicas y la dinámica de sectores específicos.

SUBCOMPONENTE CREACIÓN:

§ Es capaz de proponer soportes gráficos no convencionales (TALLER)

§ Propone desarrollos que permiten retroalimentación a través del principio general de interactividad generando actitudes en el usuario y donde se establece, además, diálogos con éste. (LECTURA)

§ Establece nuevos lenguajes y estrategias comunicativas (TALLER)

§ Propone productos gráficos al medio local y/o nacional (LECTURA)

§ Propone diferentes alternativas al cliente de acuerdo a la situación presupuestal y de costos.

SUBCOMPONENTE MATERIALIZACIÓN:

§ Establece los valores derivados en el desarrollo de su proyecto, cotizándolos y administrándolos (COSTOS)

§ Es consciente de las variables de post producción de sus proyectos como son distribución, montaje y embalaje. (COSTOS)

§ Desarrolla estrategias de evaluación post- venta del producto. (LECTURA)

§ Retroalimenta el proceso de diseño a partir de la información obtenida de la evaluación post venta. (LECTURA)

§ Establece mecanismos de control y seguimiento de los proyectos.

§ Maneja y establece cronogramas de trabajo, recursos humanos y técnicos para la pre y post producción de sus propuestas. (COSTOS)

§ Propone proyectos "multisensoriales" donde la imagen se relaciona con el formato, el sonido, el tacto¿(TALLER)

§ Produce piezas multidimensionales donde lo impreso, lo arquétipo y la imagen en movimiento se relacionan. (TALLER)

§ Analiza las posibilidades ecológicas de su productos: reciclable, biodegradable y reutilizable. (TALLER)(Hace diseños medioambientales considerando la variable de costos)

COMPONENTE INNOVACIÓN:

§ Da respuesta a requerimientos de diseño de manera innovadora, modificando los principios básicos de las Formas que tradicionalmente han dado respuesta a estas. (TODOS)

§ Entiende que un proyecto es innovador cuando da respuesta original y conveniente a una necesidad o problema.

CONTENIDOS:

LA EXPERIENCIA VIVENCIAL:

A partir de la lectura autónoma del producto gráfico existente medio y los estilos de vida.

Unidades temáticas:

- Teoría de sistemas: Definición general, principios básicos y aplicación al diseño gráfico. (TALLER)
- Conceptos básicos de costos.
- Estrategia gráfica y la estrategia de negocio: Definición general y diferencias.
- Diagrama del producto entero. (LECTURA)
- Diagrama del ciclo de vida. (LECTURA)

EL EVENTO GENÉRICO:

A partir de la propuesta de requerimientos de diseño innovadores, modificando los principios básicos de los elementos, soportes y procesos productivos.

Unidades temáticas:

- Economía de la experiencia : intangibles y servicios (COSTOS)
- Análisis de utilidades y preparación de ofertas.
- Evaluación del proyecto de producto gráfico.
- Seguimiento y cierre del proyecto.
- Desarrollo de nuevos lenguajes a partir de la transformación de los procesos productivos. (TALLER)
- Coordinación de diseño, preproducción, producción y postproducción (mercadeo, montaje, embalaje). (LECTURA)
- Técnicas de evaluación postventa. (LECTURA)

Herramientas:

- Plan de desarrollo: recursos humanos, técnicos y económicos del proyecto. (COSTOS)
- Valor presente neto y TIR.
- Informe de situación del proyecto.
- Balance de ingresos y gastos.
- Indicadores de primer orden.

- ~ Análisis de usabilidad. (TALLER)
- Brief. (LECTURA)

METODOLOGIA DE TRABAJO:

Metodología General:

El docente deberá trabajar en pro de la integralidad y la creatividad en el conocimiento.

Formar, investigar y guiar las capacidades del estudiante alimentando, cohesionando, articulando y dinamizando resultados que generen una mejor calidad de vida para ellos y para sus usuarios.

El estudiante desarrollará sus capacidades de pensamiento, investigación, transformación y proyectación en pro del conocimiento de los hechos y realidades socio-culturales, económicas, científicas y técnicas.

Metodología Aplicada:

Investigación sobre el proceso de conocimiento y comprensión de cada estudiante.

Creación de análisis y aplicación (generales y grupales).

Expresión mediante síntesis y auto evaluación (individual).

Trabajo de los docentes en pull mediante su asistencia a actividades de entrega y preentrega

PROCESOS DE EVALUACIÓN

Ejercicio 1:

Lectura del contexto:

Identificación y seguimiento del estilo de vida.

Lectura del medio y del producto existente.

Creación:

Principios del sistema:

Ordenamiento

Optimización

Claridad del objetivo general

Autonomía de las piezas.

Coherencia gráfica

Claridad y correcta aplicación de la estrategia gráfica.

Desarrollo de nuevo lenguaje.

Materialización:

Viabilidad económica del proyecto

Mecanismos de Distribución y Venta.

Evaluación del proyecto con el consumidor (usuario).

Innovación:

Ejercicio práctico y Análisis escrito.

Ejercicio 2:

Lectura del contexto:

Investigación del entorno empresarial o productivo.

identificación y análisis de usuarios potenciales.

Creación:

Principios del sistema:

Ordenamiento

Optimización

Claridad del objetivo general

Autonomía de las piezas

Coherencia gráfica

Claridad y correcta aplicación de la estrategia gráfica

Desarrollo de nuevo lenguaje

Calidad de la estrategia de interactividad y retroalimentación

Materialización:

Ética social y ecológica del proyecto

Evaluación del proyecto con el cliente

Innovación:

Ejercicio práctico y Análisis escrito

Ejercicio 3

Proyecto individual

Innovación

Principios sistémicos

Factura

Viabilidad productiva y económica

Lenguaje y estrategia gráfica

Trabajo por comisión:

Innovación

Planeación y coordinación

Viabilidad económica y productiva

Factura y presentación

Autoevaluación de comisión:

Nivel de creatividad y recursividad

Nivel de planteamiento de alternativas

Nivel de disposición para el trabajo en equipo

Nivel de formalización final

Nivel de propuesta gráfica

Ejercicio práctico y Análisis escrito

GEOM 0003

GEOMETRÍA DEL DISEÑO 2

Objetivos Aprendizaje:

CONCEPCIÓN DEL CURSO:

Manejo, interpretación y manipulación sobre conceptos de la geometría espacial para la transformación de los cuerpos

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS):

Dibujo, matemáticas, geometría plana. Prerequisito: Geometría del Diseño I.

OBJETIVO GENERAL:

Estudiar y comprender las relaciones espaciales en los cuerpos geométricos, y el aspecto bidimensional y tridimensional de los objetos y las imágenes, para desarrollar un lenguaje tridimensional

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aplicar las nociones aprendidas en la Geometría del Diseño I
- Estudiar y comprender los sistemas y las estructuras
- Aplicar los conceptos de la geometría del espacio
- Relacionar la estática y la dinámica geométrica por medio del estudio de los volúmenes
- Manejar la geometría descriptiva
- Manejar la imagen en los volúmenes
- Comprender las transformaciones formales en los procesos industriales

METAS DE APRENDIZAJE:

- Calibración direccional
- Entrenamiento viso-espacial
- Comprensión de los procesos industriales por medio de la geometría

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS

Procesos analíticos constructivos, comprensión y visualización de la tercera dimensión a través de la geometría descriptiva

- Capacidad neurodimensional para el análisis y materialización bidimensional y tridimensional.
- Capacidad para reconocer la articulación de elementos que estructuran geoméricamente los objetos y las imágenes.

CONTENIDO:

1. Unidad: Estudio de los sólidos regulares. Cuerpos platónicos y su generación simultánea

2. Unidad: Estudio del Hexaedro
3. Unidad: Movimientos y simetrías en el espacio. Estructuras
4. Unidad: Crecimiento Lineal. Columna
5. Unidad: Crecimiento Bidimensional. Plancha
6. Unidad: Estudio Sección Áurea y Fractalidad
7. Unidad: Desarrollo de Superficies. Figuras de revolución. Método matemático.

PROCESOS DE EVALUACIÓN

1. Investigación: Información, análisis, síntesis, originalidad. Carta de producción.
2. Programación: Velocidad en el proceso, Análisis en las relaciones y Fluidez en la producción.
3. Resultado productivo: Coherencia formal, originalidad en la presentación.

Materiales Requeridos:

RECURSOS BIBLIOGRAFICOS

TEXTO GUÍA

La Geometría del Diseño Elsie María Arbeláez Ochoa Diana Bravo Márquez

TEXTOS BÁSICOS:

Olave Villanueva, Antonio. TRAZADO PRACTICO DE DESARROLLOS EN CALDERERIA. Ediciones CEAC S.A. Barcelona. Puig Adam, Pedro. CURSO DE GEOMETRIA METRICA. Wong, Wucius. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO. Ed. Gustavo Gili S.A, Barcelona, 1995. Lawlor, Robert. GEOMETRIA SAGRADA. Ed. Debate S.A. Madrid, 1996. Elam, Kimberly. GEOMETRÍA DEL DISEÑO. Ed. Trillas. México, 2003.

TEXTOS COMPLEMENTARIOS

Leoz, Rafael. REDES Y RITMOS ESPACIALES. Ed. Blume. Barcelona, 1968. Ghyka, Matila C. ESTETICA DE LAS PROPORCIONES EN LA NATURALEZA Y EN LAS ARTES. Ed. Poseidón, Buenos Aires. Uribe, Diego. FRACTAL CUTS. Tarquin Publicaciones, England 1995. DOCUMENTOS COMPLEMENTARIOS: González G., Sergio. LA MEDIDA. Cuadernos de Arquitectura. Escala, 1985. González G., Sergio. LA PROPORCION. Cuadernos de Arquitectura. Escala, 1986. Gámez O., Jesús. NOTAS SOBRE CURSO DE DIBUJO PARA PROFESORES DE DISEÑO.

OTROS:

Documentos y guías de trabajo

TEXTOS GUÍA

Arbeláez, Elsie. BRAVO, Diana. -La Geometría del Diseño. (En Proceso)

TEXTOS BÁSICOS

- STEWART, Ian. GOLUBITSKY, Martin. Es Dios un Geometra?. Editorial Critica. -
BALDWIN, J. Lightness: The Inevitable Renaissance of Minimum Energy Structure

OTTO, Frei. RASH, Bodo. Finding Form : Towards an Architecture of the Minimal -
BALDWIN, J. Buckyworks: Buckminster Fuller's Ideas for Today - LAWLOR, Robert.
GEOMETRÍA SAGRADA. Ed. Debate S.A. Madrid, 1996. - SANZ, Maria Agripina García.
MORATALLA, Ascensión. GEOMETRÍA EN LA ARQUITECTURA. Escuela de Arquitectura
de Madrid. 1998. 44p. - SANZ, Maria Agripina García. MORATALLA, Ascensión.
SIMETRÍA. Escuela de Arquitectura de Madrid. 1998. 40p.

TEXTOS COMPLEMENTARIOS

- RODRIGUEZ, Carolina. ARQUITECTURA METAMÓRFICA. Universidad Nacional de
Colombia. Bogota, 2002. - Diethelm, Walter. - - Stevens, Peter S. PATRONES Y
PAUTAS EN LA NATURALEZA. Biblioteca Científica Salvat. Tomo 55. Salvat Ed.
Barcelona, 1989. - Weyl, Hermann. SIMETRÍA - - Grupo de Investigación en Biónica
U.P.B. BIONICA Y DISEÑO. -Manual de Biónica-. (En Proceso) - Williams, C. LOS
ORÍGENES DE LA FORMA. Gustavo Gilli, 1984 - GORDON. J. E. ESTRUCTURAS -O
porque las cosas no se caen-. Celeste Ediciones. Madrid. 1999. - OLAVE, Antonio
Villanueva. TRAZADO PRÁCTICO DE DESARROLLOS EN CALDERERÍA. Ediciones CEAC
S.A. Barcelona.

ADEM 0028

GESTION 2 (ECONOMÍA)

Objetivos Aprendizaje:

CONCEPCIÓN DEL CURSO

La economía estudia los acontecimientos y fenómenos económicos, comprendidos estos por los actos de producción, distribución y circulación de bienes. Analiza los problemas económicos con el propósito de darle soluciones, incluso en algunos casos se dedica a preverlos y anticiparse a ellos. Los objetivos de la economía se interrelacionan con los objetivos del diseño ya que: El diseñador debe conocer su entorno macroeconómico para desempeñar mejor sus funciones y contribuir al desarrollo socioeconómico del país; y además debe entender en microeconomía, el funcionamiento de las organizaciones y de las unidades económicas. (producción y distribución de los bienes y servicios).

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS):

- Nociones de estadísticas y Costos
- Conceptos claros de matemática
- Análisis e interpretación de textos y fenómenos.

OBJETIVO GENERAL:

Analizar los factores micro y macroeconómicos que afectan el comportamiento de productores y consumidores frente al mercado.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Microeconomía: Dotar al estudiante de diseño, de herramientas básicas de análisis de las variables económicas que determinan el equilibrio de el consumidor, el equilibrio del productor y la incidencia que las modificaciones de ellas tienen sobre las decisiones de los consumidores y productores. Macroeconomía: Estudiar los diferentes factores económicos que afectan a Colombia y en forma específica a la ciudad de Medellín, para orientar mejor la participación del diseñador en el desarrollo empresarial.

METAS DE APRENDIZAJE:

-Analizar el entorno y manipularlo como parte de las propuestas que se presenta a las diferentes unidades productivas. -Relacionar las políticas económicas con la proyección de sus diseños con certeza de que generarán cambios de comportamiento en productores y consumidores acordes al entorno en que se actúa. -Comprender las diferentes entidades y sus políticas de regulación económicas para conservar la balanza comercial, financiera y social.

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS:

-Comprender que al consumidor y al productor los afecta otros factores económicos diferentes al diseño visual, gráfico, arquitectura, la iluminación, y que están regidos por el principio de escasez y racionalidad de sus ingresos. Por ello la responsabilidad del diseñador ante las empresas es presentar propuestas con enfoques y análisis de estos factores que le permitan al productor y al consumidor satisfacer sus necesidades optimizando sus recursos disponibles. 3. ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO
CONTENIDO: MICROECONOMÍA: -Introducción a la economía -Ley de Demanda: *Elasticidad de demanda *Gráfica de demanda - Ecuación de demanda - -Ley de la Oferta *Elasticidad de Oferta *Gráfica de oferta - Ecuación de Oferta -Equilibrio del mercado *Cálculo de equilibrio de oferta y demanda *Gráfico de equilibrio en el mercado *Análisis de cambios de la oferta, la demanda y el equilibrio -Teoría del consumidor *Teoría clásica de utilidades *Teoría de las curvas de indiferencia Tasa marginal de sustitución Línea de presupuesto del consumidor Curvas de consumo e ingreso -Teoría del productor *Función de producción *Productividad media, marginal y total *Elasticidad de la producción *Etapas de rendimiento en la producción. -Costos, Ingresos y Equilibrio del productor *Costos de producción *Ingresos del productor *Rentabilidad del productor *Equilibrio del productor. MACROECONOMÍA -Dinero y Sistema financiero -Política monetario -Banco de la República - Banco Central Importaciones y Exportaciones -Inflación - Deflación -Empleo - Desempleo -Producto interno bruto.

METODOLOGÍA DE TRABAJO:

Para introducir a los estudiantes al tema de la economía, se hace una lectura de un texto de diseño y la economía, donde ellos se concentran en señalar 25 palabras que tienen relación con la economía, luego en sus casas realizan un trabajo de investigación de las 25 definiciones de las palabras. Los temas todos son expuestos en el tablero y se realizan ejercicios de aplicación y análisis, se abre un espacio para discutir a la luz de una lectura relacionada con el tema en cada clase. Para el entendimiento de los conceptos macroeconómicos se lleva a cabo investigación y exposición por equipos; se deja espacio para aclarar conceptos, analizar la realidad en Colombia y el efecto que tiene para la carrera de Diseño. Se realiza talleres en cada clase y evaluación escrita al terminar los temas de Microeconomía y Macroeconomía.

Materiales Requeridos:

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS:

TEXTOS GUÍA: SALVATORE, Dominick. Economía y empresas. Colombia: Mc Graw-Hill, 2002

TEXTOS BÁSICOS: MENDEZ, José Silvestre. La economía y la empresa. México: McGraw-Hill 1996 TEXTOS COMPLEMENTARIOS: CHIANG. Métodos Fundamentales de

la Economía Matemática. España. McGraw-Hill, 1997. MOCHON, F y PAJUELO, A.
Microeconomía. DOCUMENTOS COMPLEMENTARIOS: Revista Dinero, Periódico
Portafolio y el Colombiano. TECNOLÓGICOS: (FRECUENCIA DE UTILIZACIÓN)
Proyector de acetatos..... 5 clases Retroproyector..... 1 clase OTROS:
Consultas en Internet: Periódicos y revistas económicas

DISE 0106

CONTEXTO

Objetivos Aprendizaje:

Concepción del curso:

Es un curso teórico práctico que busca dar a los estudiantes las herramientas necesarias para comprender el diseño gráfico como una disciplina comunicativa que puede ser interpretada según los contextos, encontrar los elementos que permiten generar códigos para crear sistemas comunicativos a partir del estudio de contextos propios.

Objetivo General:

Crear en los estudiantes la capacidad de leer y analizar los contextos dentro de los cuales se mueve la moda para partir de dicho estudio desarrollar propuestas creativas y comerciales.

Objetivos Específicos:

Aprender a leer contextos con visiones claras del diseño gráfico

Comprender la importancia del diseño gráfico en el desarrollo social de los lenguajes.

Desarrollar capacidad de análisis en los estudiantes frente a las diferentes formas de abordar la comunicación desde el diseño gráfico.

Metodología:

Estudio básico de la teoría con aplicaciones prácticas en contextos y tiempos reales.

Proyecto especial

Terminales visuales

“Despertar de la ceguera, revelar lo hecho invisible por la cotidianidad de la costumbre, final o principio, todo depende de la óptica de quien se expone ante estas asombrosas imágenes”.

Soporte conceptual

Puntos focales donde la mirada inevitablemente comienza o termina. Remates o inicios. Espacios donde poco se permanece, donde siempre se está en circulación o en una permanencia corta o efímera entre una entrada y una salida.

El destino en tránsito, el comienzo que a su vez es un final o por el final que a su vez es otro inicio. Tensiones formales, puntos de aguzamiento. El final (puntual, preciso, irrefutable, irrevocable, fulminante) de una historia, de una experiencia, de una imagen, de una impresión, de una sensación... o simultáneamente el asombroso comienzo de otra. El detonante mismo o la consecuencia irrefutable, lo concluyente.

Objetivo:

Proponer **“terminales visuales”** como la finalización de una catarsis personal del diseñador y/o el artista, y como el principio o inicio de una experiencia memorable para el espectador que interactúa con la obra.

La propuesta:

Una muestra colectiva, que tiene como punto de partida el mismo concepto, pero donde cada diseñador o artista hace una exploración íntima y personal y llega a resultados totalmente diversos y originales para ampliar la panorámica visual desde un pretexto claro de creación.

Los resultados:

Altamente impactantes. Una amplia muestra donde los sustratos o soportes de la propuestas puede ir desde el papel, la ilustración, la fotografía, el video, objetos hasta la instalación, el performance, la puesta en escena, etc, según las preferencias, estilos y gustos de cada uno de los participantes; generando así propuestas dinámicas y totalmente versátiles.

Selección de las propuestas:

Del grupo de diseñadores o artistas invitados a integrar esta muestra colectiva, se seleccionaran los mejores trabajos bajo una cuidadosa curaduría de las propuestas presentadas, evaluando los resultados desde el punto de partida conceptual, cuidando de manera particular, factores como calidad, originalidad e innovación de la propuesta, factura, etc.

Dicha curaduría estará a cargo del director del proyecto, acompañado del grupo base de la muestra conjuntamente con un diseñador gráfico y un artista plástico invitado.

Fecha límite de entrega de propuestas:

a definir

Fecha tentativa para el inicio de la muestra itinerante:

Noviembre de 2007

Ciudades tentativas para la muestra:

Medellín, Bogotá, Los Angeles (EEUU), NYK.

Derechos de los participantes:

Cada diseñador o artista participante conservará en todo momento la propiedad tanto material como intelectual, los derechos de autor y los créditos correspondientes, pero deberá ceder al comité directivo de la muestra el cuidado y el derecho de utilización (solo al interior de la misma y para medios de divulgación cultural y de comunicación) de su obra durante el tiempo que esta muestra itinerante se realice.

Importante:

Cada participante podrá explorar de manera libre, titular su obra de manera independiente lo mismo que la elección de sustratos y soporte, pero toda la propuesta deberá girar en torno al tema planteado inicialmente, como tal se exigirá que la obra sea consecuente con el mismo.

Conformación del grupo base:

Este estar conformado por el director del proyecto, dos asesores invitados (un diseñador gráfico y un artista plástico) y un grupo mínimo de seis estudiantes del ciclo profesional de diseño UPB.

Funciones del grupo base:

Desarrollar el sistema de identidad del proyecto y sus respectivas piezas a nivel gráfico, audiovisual, multimedial y arquitectónico.
Diseñar el material promocional y la estructura interna de la exhibición.
Participar dentro de la muestra con una propuesta personal y dar apoyo en el proceso de curaduría y logística del evento.

Del director

José Zapata, poeta, ciudadano del mundo, nacido en Medellín en el 66. Con 40 tacos registrados en la cédula, diseñador gráfico, director creativo, docente universitario, creativo copy, asesor de desarrollo y estrategia de marca; pero sobre todo un ser humano enamorado de la palabra y la imagen como ejecutoras de realidad que aún permanecen mudas.
Un conspirador urbano, callejero, noctámbulo, subterráneo y subversivo de la palabra. Desde 1991, año en el que decidió publicar su primer libro "Decidí ser", viene desnudándose y desnudando su ciudad a punta de letras, sueños, palabras, poemas e

imágenes, videos y performance ante un público joven, exigente y sensible que busca afanosamente una identidad propia en un mundo real o delirante.

Cada uno de sus libros ha sido lanzado y presentado a través de puestas en escena, performance y lecturas en reconocidas salas culturales de nuestra ciudad, entre ellas:

- Universidad Eafit
- Comfenalco (Bibliotecas y Seccional de Educación y Cultura)
- Biblioteca Pública Piloto
- Universidad de Medellín
- Universidad Pontificia Bolivariana.
- Cámara de Comercio de Medellín
- Universidad Pontificia Bolivariana
- Tele Antioquia
- Canales nacionales
- Emisora de la Universidad de Antioquia
- Palacio de Bellas Artes.
- Colegiatura de Diseño.
- Colombo Americano, entre otros

Hasta la fecha estos son sus libros publicados:

- Decidí Ser (1991, libro lanzado en la biblioteca Publica Piloto)
- De Nalgas al Mundo (1996, libro lanzado en la Cámara de Comercio de Medellín)
- "De tripas corazón" Septiembre de 2005, lanzado en el Colombo Americano de Medellín).

A quién va dirigido

Terminales Visuales está dirigido a jóvenes estudiantes, universitarios, diseñadores, artistas y adultos en construcción, de mente abierta y una mirada global sobre el mundo. **Seres humanos que no son, están sucediendo en la ciudad**, como la expresión de un corriente perpetua de acciones, hechos, energía, y materia que pasa a través de su organismo y lo constituye. Al mismo tiempo se pretende generar un espacio multisensorial donde la imagen evidencia de manera dinámica realidades urbanas, casi invisibles por la cotidianidad perpetua que las contiene. Todo, a través de una visión mucho más amplia y sensible de lo que realmente constituye la ciudad y los seres que la respiran.

El proyecto también busca dinamizar la imagen a través del sonido, el video, la multimedia, la animación, la puesta en escena, el performance, etc, logrando así la sensibilización y un alto impacto en cada uno de los espectadores.

Estructura y requerimientos del montaje

La estructura básica del montaje la conforman:

- Un Auditorio donde se presentaran las propuesta Audiovisuales, multimediales y performaticas. (para el lanzamiento se piensa en un gran auditorio tipo coliseo, pues la idea es generar una experiencia urbana y masiva como la propuesta misma)
- Una o dos salas de exposición para la exhibición de las propuestas seleccionadas Además de requerir una buena divulgación y sus piezas respectivas a nivel impreso y multimedial, estos son los requerimientos técnicos del proyecto:
- Una pantalla de proyección
- Video beam
- Módulos para la exposición de los trabajos seleccionados
- Consola de sonido.
- Un operario (para el sonido y tentativamente para la iluminación).

Patrocinios y entidades patrocinadoras:

Se buscará el patrocinio de:

- Entidades Universitarias y culturales.
- Marcas comerciales.
- Entidades gubernamentales.
- Litografías.
- Agencias de publicidad y de diseño.

A través de este patrocinio se buscará un respaldo económico para la producción de piezas de divulgación y montaje del evento.

INDU 0001

PRODUCCIÓN DE IMPRESOS

Objetivos Aprendizaje:

CONCEPCIÓN DEL CURSO

Introduce al estudiante en el mundo de la industria gráfica y lo forma en el conocimiento de los diferentes sustratos, materiales y procesos de impresión, en la importancia del uso adecuado de los materiales, su aprovechamiento y estandarización, en la comprensión de la producción en serie y las partes que intervienen en la cadena productiva de los impresos y en su correcta relación y administración desde el diseño hasta su comercialización; estableciendo conocimientos articulados con la práctica de manera que se capitalicen experiencias y se logre el desarrollo de producciones limpias, ecológicas, rentables y creativas.

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS)

Geometría y Diseño 1 y 2.

OBJETIVO GENERAL

Conocer los materiales, formatos, procesos y herramientas adecuadas para el desarrollo de proyectos impresos tradicionales.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Comprender la cadena de procesos establecida en la producción de impresos tradicionales y no tradicionales.
- Conocer la clasificación de las piezas gráficas impresas y los términos usados en el lenguaje técnico correspondiente a los procesos de impresión. · Conocer los diferentes materiales y sustratos y los diversos sistemas de impresión.
- Reconocer la calidad y uso de los diferentes papeles del mercado, los formatos, optimización y uso del pliego.
- Conocer los diferentes acabados y sus respectivos procesos productivos.
- Aprender a interactuar con los diferentes profesionales y proveedores que intervienen en la producción de impresos.

METAS DE APRENDIZAJE

Al finalizar el curso el estudiante estará en capacidad de:

- Manejar y establecer cronogramas de trabajo, recursos humanos y técnicos para la preproducción, producción y posproducción de sus propuestas.
- Ser consciente de las variables de post producción de sus proyectos como son distribución, montaje y comercialización.
- Seleccionar, proponer y manipular los principios de la producción impresa

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS

- Usa adecuadamente las diferentes clases de papel y formatos.

- Optimiza materiales y procesos, para la producción de una pieza gráfica impresa.
- Conoce y aplica diferentes posibilidades de acabados finales para piezas gráficas.
- Manipula la cadena productiva de los impresos en sus etapas: preproducción, producción y postproducción
- Es capaz de articular las diferentes empresas que intervienen en el proceso de producción de las piezas impresas.
- Recopila la información necesaria para la conceptualización del un proyecto impreso.

CONTENIDO

- 1 Introducción: Del boceto al machote. Los impresos tradicionales (piezas gráficas convencionales)
2. Artes Finales: bancos de imágenes, escáner, resolución, elaboración, presentación y entrega. Manejo del color.
3. El proceso de Pre-prensa: Tintas, películas y color key
4. El papel: Clases, estructura, composición y características. Tipos de papel (nacionales, importados, finos, artesanales y comerciales)
5. Los formatos: Clases de formatos estandarizados, su uso y aplicación. Optimización del pliego.
6. Tintas y pigmentos: Efectos sobre el papel y efectos del papel sobre el color.
7. Sistemas y tipos de impresión: Tipografía, litografía, screen, serigrafía, rotativa, tampografía, flexografía y rotgrabado, sublimación e ink-jet posibilidades, limitaciones, costos y usos apropiados.
8. Acabados: Superficiales, tipográficos y de encuadernación
9. Comunicación y relación Cliente - diseñador - proveedor: Elaboración de cotizaciones. Proveedores. Solicitud y elaboración de una orden de producción.

METODOLOGIA DE TRABAJO

Curso teórico, dirigido con ejemplos concretos y relacionados con los ejercicios de taller.

Materiales Requeridos:

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS

TEXTOS GUÍA

Procesos en la industria gráfica. Capítulo productores de impresos publicitarios y comerciales

TEXTOS COMPLEMENTARIOS

Manual de artes gráficas. Una traducción de Pocket Pal. Editorial Norma. Propal

DOCUMENTOS COMPLEMENTARIOS

Catálogos de tintas de impresión y catálogos de papel Propal, Kimberly, Anclad y Finos
Memoria de cada una de las unidades.

TECNOLÓGICOS: (FRECUENCIA DE UTILIZACIÓN)



VHS

OTROS:

Muestras físicas Charlas Visitas a empresas

INVT 0083

OBSERVATORIO DE DISEÑO GRAFICO I

CONCEPCIÓN DEL CURSO:

Este curso sobre Investigación en Diseño Grafico 1 busca que los estudiantes que cursan el nivel intermedio de la carrera, aporten su trabajo investigativo para la construcción de información sobre la historia del diseño gráfico en los actuales momentos.

Los conocimientos que son producto resultante de la investigación son expuestos por cada estudiante ante el grupo con el fin de construir síntesis que permitan familiaridad con el trabajo de personajes dedicados al ejercicio del diseño gráfico

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS):

- Habilidad para interpretar textos
- Gusto por la investigación
- Disciplina para la lectura
- Capacidad de análisis y síntesis para construir conclusiones propias
- Buena disposición para el trabajo en grupo y espíritu de colaboración
- Interés por el conocimiento de la evolución de la profesión en la actualidad

OBJETIVO GENERAL:

Producir información para construir conocimiento sobre las tendencias actuales del diseño gráfico, que permita a los estudiantes ampliar sus referencias sobre: imagen global (identidad corporativa), imagen en movimiento (animación), ilustración, editorial y tipografía.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. Facilitar la participación de cada estudiante en un proyecto de investigación que busca acercarlo al actual acontecer de la profesión
2. Convertir el grupo de estudiantes del curso sobre Investigación en Diseño Grafico 1, en un equipo que trabajará para producir información que ejemplifica cuales son los alcances de la profesión hoy en día.
3. Contribuir mediante la materia denominada Investigación en Diseño Grafico 1 (Observatorio), con fundamentos teóricos para los temas de los actuales módulos de la Facultad de Diseño Gráfico: imagen global (identidad corporativa), imagen en movimiento (animación), ilustración, editorial y tipografía.
4. Hacer del curso sobre Investigación en Diseño Grafico 1, un escenario para

la revisión de páginas de Internet disponibles, que muestran el trabajo de diseñadores gráficos contemporáneos.

METAS DE APRENDIZAJE:

1. Reconocer las características del trabajo gráfico de diseñadores contemporáneos
2. Analizar los elementos gráficos con los cuales el diseñador gráfico de hoy compone sus mensajes: el uso psicológico del color, la revolución en la tipografía, la aplicación del collage y el fotomontaje para pantalla, la animación, los grafitis, la gráfica popular y la ilustración
3. Reconocer que el objetivo común de los artistas o diseñadores ha sido componer mensajes visuales resultantes de procesos de síntesis que deben ser fácilmente legibles para el usuario final.
4. Ampliar las referencias propias sobre la evolución de la profesión
5. Acercarse al conocimiento de la obra de diseñadores gráficos o artistas de contemporáneos, para entender su concepción o; para inspirarse en ella al construir propuestas de diseño propias

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS:

1. Reconoce y explora el material disponible en Internet sobre la evolución actual del Diseño Gráfico.
2. Participa en la construcción de conocimiento sobre las posibilidades de trabajo para el diseñador gráfico contemporáneo
3. Amplia sus conocimientos sobre el trabajo de personajes dedicados a la comunicación gráfica para proponer sus propios desarrollos
4. Desarrolla su capacidad de síntesis.

METODOLOGIA DE TRABAJO:

Se proponen grupos de 3 personas para hacer una revisión de la información y producir síntesis que deben ser presentadas para todo el grupo

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS:

TEXTOS GUIA:

Ver listado adjunto al final

TEXTOS BÁSICOS:

Ver listado adjunto al final

TEXTOS COMPLEMENTARIOS:

www.flavouredcarbon.co.uk

www.front242.com

www.miniml.com

www.levitated.net
www.flashthief.com
www.lindkvist.com
www.webfxma||.com/fonts
www.zetuei.com
www_andy-potts.com
www.flavouredcarbon.co.uk
www.front242.com
www.minim|.com
www.levitated.net
www.f|ashthief.com
www.cubixrobotsforeveryone.com
www.monoedge.com
www.grey.se
www.mutabor.de
www.hyro.com
<http://ldigital.library.mcgill.ca/russian/default.htm>

TECNOLÓGICOS: (FRECUENCIA DE UTILIZACIÓN)

~ Video Beam

PROCESOS DE EVALUACIÓN

¿QUE SE EVALUA?

¿CÓMO SE EVALÚA?

¿CUÁNDO?

Entrega de la investigación sobre hechos y representantes

Exposición individual

Listado adjunto /Sitios sugeridos para investigar

Tendencias ACTUALES, lo contemporáneo en el Diseño Gráfico
2003-2004

Investigación en Diseño Gráfico I. Observatorio.

Marzo /2005

1. <http://www.milla.de/>

Exhibitions, shows and marketing events. Interfaz muy interesante en flash

2. <http://www.orfe.com/>

Es una empresa de diseño que realiza distintas piezas promocionales corporativas.

3. <http://www.edesignmag.com/>

Revista on line de diseño

4. <http://www.designchapel.com/>

Sitio de Robert Lindstrom, (1973) un diseñador Suizo que trabajó para la famosa compañía Paregos Mediadesign en Skelleftea, Suiza. Como Freelance

trabaja con compañías como Nike, Reanult, Sony music entre otras. Diseño de "generación flash"

5. <http://www.torisukoshiro.com/>

Animador japonés muy divertidol, les va a gustar

6_ <http://www.yugop.com/>

Experimental.

7. <http://www.bienalcartel.org.mx/>

Sitio oficial de la gente de Trama Visual, los que organizan la bienal de canal en México.

8. <http://www.sector216.com/>

Hay un juego, en la primera opción, que grafica los movimientos que se le aplican al objeto.

9. <http://www.bulaja.com/FAIRYTALES/startneva.html>

De la señora Helena Bulaja, de Croacia, que se inventó un proyecto de reunir a varios animadores del mundo para trabajar en un proyecto a través de Internet. El tema son cuentos de la tradición oral croata.

Entre ellos trabajan dos ilustradores con interesante gráfica: Nathan Jurevicius y Edgar Beals.

DISE 0081

MÓDULO IMAGEN EN MOVIMIENTO

Objetivos Aprendizaje:

CONCEPCIÓN DEL CURSO:

Educar personas que ilustren o creen imágenes para piezas gráficas teniendo un estilo propio que no se limite al material o al contexto en el que están ilustrando. ° Crear ilustradores capaces de interpretar los libros a partir de la creación nuevas propuestas narrativas sobre el mismo texto.

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS):

° Alto interés por las imágenes. ° Hábito de lectura desarrollado. ° Curiosidad frente a la relación: texto + imagen ° Manejo de técnicas básicas para la ilustración (colores, marcadores, acrílicos, tinta).

OBJETIVO GENERAL:

Valiéndose de la ilustración como recurso principal, el módulo busca construir espacios donde se encuentren procesos de investigación y conceptualización, se exploren técnicas y nuevos medios, y se brinden soportes para el desarrollo de sistemas gráficos que generen soluciones persuasivas, comunicativas, lúdicas, educativas, comerciales e informativas desde el campo del diseño.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

° Buscar que los estudiantes reconozcan el papel de la ilustración en el desarrollo de proyectos de diseño. ° Identificar e inducir la formación de estilos ilustrativos a nivel individual y colectivo para generar lenguajes de ilustración que permitan el desarrollo de sistemas gráficos de acuerdo con situaciones, funciones, usuarios y contextos específicos.

METAS DE APRENDIZAJE:

Desarrollar en los estudiantes la responsabilidad de representar a partir de ilustraciones a su propia sociedad y a su entorno, enriqueciendo la imagen y dotándola de identidad a través de un reconocimiento y una actitud curiosa hacia su propia cultura.

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS:

° Impulsar las posibilidades de exploración gráfica de los estudiantes con el objetivo de desarrollar un lenguaje para crear nuevas narrativas. ° Convertir a los estudiantes en ilustradores: comunicadores visuales con la habilidad y adaptabilidad creativa para contextualizar su trabajo y aplicar el proceso adecuado al medio o proyecto en el cual

están trabajando.

ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO

CONTENIDO:

Durante el semestre se desarrollarán dentro del taller y con el apoyo directo de las materias producción e investigación, 4 trabajos: 1. proyecto editable ilustrado: (postales, afiches, libros, fanzine) 2. concurso " a la orilla del viento": Álbum ilustrado. 3. imagen + identidad: géneros musicales 4. imagen + ciudad: narraciones visuales (trabajo FINAL de TODO el módulo).

Materiales Requeridos: .

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS:

TEXTOS GUÍA:

Libros: Calvino, Italo: "las ciudades invisibles". Potter, Norman: "what´s a designer: things, places. Messages". The arts council collection: "Words". Dondis, D.A: "La sintaxis de la imagen". Drescher, Henrik: "Turbulence". Communication arts, illustration annual. Nadel Daniel, Buchanan_ Smith Peter: "The Ganzfel No. 2". Barbuzza, Tite: BCF Barcelona Club Flyers. Vilches, Lorenzo: " la lectura de la imagen". Munari, Bruno: "Diseño y comunicación visual".

TEXTOS BÁSICOS:

Editorial BLUME: "el dibujo a través del tiempo" The Museum of Modern Art: " drawing now"

TEXTOS COMPLEMENTARIOS:

El malpensante: lecturas paradójicas. Sexymachinery: Arts & design Nylon. Dazed & confused.

DOCUMENTOS COMPLEMENTARIOS:

www.bigactive.com www.davidfoldvari.co.uk www.wehaveaproblem.com
www.la550.com www.pockoville.com
http://giam.typepad.com/100_years_of_illustration/ www.populardelujo.com
www.sbritt.com www.happyhappyworld.com

TECNOLÓGICOS: (FRECUENCIA DE UTILIZACIÓN)

Diapositivas. Proyección de películas.

OTROS:

Portátil

DISE 0141

INNOVACIÓN

Objetivos Aprendizaje:

METODOLOGÍA DEL CURSO:

Teoría adquirida por medio de análisis de documentos, entrega de conceptos por parte del profesor y aplicación de los mismos a casos de diseño en el contexto local, tomando como referencia casos de estudio relajados por diferentes expertos en innovación

SABERES PREVIOS:

- Estilos de pensamiento
- Procesos cognitivos creativos
- Herramientas creativas
- Teoría de los sistemas
- Procesos sistemáticos del proyectar

OBJETIVO GENERAL:

Insertar al estudiante en la dinámica de la competitividad como fin de la innovación y al diseño como elemento generador de la misma.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

SEMÁNTICOS

Conocer, comprender y diferenciar los diferentes conceptos, mitos y responsabilidades que circundan alrededor de la innovación.

CONTEXTUALES

Profundizar los conceptos y aplicarlos en un contexto local, conociendo las ventajas y desventajas para la innovación que se presentan en él.

METODOLOGICOS

Permitirle asimilar la complejidad de un proceso de diseño, cuando su resultado no debe concluir con un objeto tangible, sino, con un producto con impacto comercial y/o social.

PEDAGÓGICOS

Fomentar en los estudiantes: disposición a enfrentar riesgos, estimular el liderazgo, confianza en sí mismo, respeto por la planeación, formar juicios y compromiso con el tiempo y la profesión.

METAS DE APRENDIZAJE:

Innovación: Aclarar términos y la capacidad de plantear proyectos escritos en términos

de búsqueda de la innovación. Diseño: Valorar la profesión y reconocer en sus procesos herramientas fundamentales para la innovación y la competitividad en cualquier sector de la económica. Tecnología: Respetarla y comprender el ejercicio multidisciplinario que se encierra en su desarrollo. Investigación: Comprender este recurso como proceso que permite mayor asertividad en el ejercicio de la innovación y los proyectos de plataforma para la innovación.

METODOLOGÍA DEL TRABAJO ACADÉMICO CONTENIDO:

Creatividad Definiciones innovación Tipos de innovación Personalidad innovadora Actitudes NO Innovadoras Organización innovadora Tecnología Producto de un proceso sistémico Innovación en organizaciones de diseño Indicadores de Innovación Investigación para la Innovación Organismos de Innovación Innovación en Diseño de productos Innovación en los países Gestión de la innovación

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS:

· White, Shira. Nuevas ideas sobre nuevas ideas. · Valdes, Luigi. Innovación, el arte de inventar el futuro. · Manzini, Ezio. La materia de la invención. · Druker, Peter. "La sociedad postcapitalista". Ed. Norma. 1994. · Naisbitt, John y Aburdene, Patricia. Megatendencias 2000. Editorial Norma. Bogotá, 1990. 299 pág. · Artículos de la revista Fast Company. · Artículos de la revista Dinero. · Artículos del semanario Portafolio. · Ricard, André. La aventura creativa · Dave, Francis. Strategic and Design · Bruce, Margaret. Design in Business · Lehman, Donald. Management product · Web: Sistema Nacional de Innovación · Web: Programa Nacional del Diseño para la Industria · Web: ICSID · Documentación sobre Gestión del Diseño de la docente.

TECNOLÓGICOS: (FRECUENCIA DE UTILIZACIÓN)

Video Beam Marcadores y tablero acrilico Grabadora Fotocopias

PROCESOS DE EVALUACIÓN

-QUÉ SE EVALÚA? -CÓMO SE EVALÚA? -CUÁNDO? - Seguimiento: Lecturas, talleres de clases, matrices comparativas. - Examen de conceptos: Evaluación de selección múltiple y referencias cruzadas. - Taller análisis de la innovación: Aplicado según modelos de diferentes análisis a casos colombianos. - Entrega final: Plan de un proyecto que busque la Innovación.

Materiales Requeridos:

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS: · White, Shira. Nuevas ideas sobre nuevas ideas. · Valdes, Luigi. Innovación, el arte de inventar el futuro. · Manzini, Ezio. La materia de la invención. · Druker, Peter. "La sociedad postcapitalista". Ed. Norma. 1994. · Naisbitt, John y Aburdene, Patricia. Megatendencias 2000. Editorial Norma. Bogotá, 1990. 299 pág. · Artículos de la revista Fast Company. · Artículos de la revista Dinero. · Artículos del semanario Portafolio. · Ricard, André. La aventura creativa · Dave, Francis. Strategic and Design · Bruce, Margaret. Design in Business · Lehman, Donald. Management product · Web: Sistema Nacional de Innovación · Web: Programa Nacional del Diseño para la Industria · Web: ICSID · Documentación sobre Gestión del Diseño de la docente

TECNOLÓGICOS: (FRECUENCIA DE UTILIZACIÓN)

Video Beam Marcadores y tablero acrilico Grabadora Fotocopias

HUMA 0008

FUNDAMENTOS DE ANTROPOLOGÍA

CONCEPCIÓN DEL CURSO:

¿Qué es hombre? ¿ Por qué es cómo es? ¿ Por qué llegó a serlo así? ¿ Qué papel ocupa la cultura en el proceso de humanización? Son preguntas que intentan responderse en este curso, sobre la base de las teorías y los datos etnográficos ofrecidos por la Antropología.

La curiosidad particular de esta ciencia y la amplitud histórica y geográfica en su objeto de estudio, nos permiten abordar con veracidad la complejidad bio-psico-sociocultural

El viaje intelectual que se propone implica, entonces, familiarizarse con los conceptos, teorías y métodos de la ciencia antropológica para comprender al hombre en sentido holístico, con el fin de enfrentar las grandes cuestiones de la existencia humana. Después iniciaremos un recorrido por el pasado evolutivo y sus frecuentes interacciones complementarias entre naturaleza y cultura, buscando explicaciones que nos permitan conocer las características principales de este proceso dinámico. Para ello, se acudirá a las últimas noticias, datos y teorías existentes al respecto, sin descuidar el análisis crítico sobre ellas- pues en muchos casos los datos existentes no son claros o no son completos, lo que implica aceptar que sobre el tema, lo que implica aceptar que sobre el tema no hay una verdad absoluta. Y también se trabajará desde la importante concepción que del hombre se desprende de la concepción del humanismo cristiano, en el que este, en tanto creatura, se hace digno en el respeto y amor por si mismo y por sus semejantes.

La amplitud de los enfoques teóricos y la diversidad de problemas a tratar son características sustanciales del curso. De allí la flexibilidad del contenido, que permite no hacer referencias exclusiva a las denominadas "sociedades primitivas" sino también situarnos en el marco dinámico de las "sociedades modernas" en su pluralidad biológica y cultural para poder explicar el hombre de hoy. En los orígenes del hombre y la cultura se pueden rastrear la raíz de lo que hoy somos y de lo que seremos en el futuro.

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS):

Dentro del plan de estudios del Centro de Humanidades el curso de Fundamentos de Antropología pertenece a la línea de formación de los Lenguajes Simbólico-Religiosos. Este es un curso electivo que los estudiantes escogen entre una oferta más amplia de las distintas líneas de formación. Se recomienda, mas no es obligatorio (para mantener el espíritu de flexibilidad curricular), que los estudiantes aprueben los cursos de Humanismo, Cultura y Valores y Cristología.

METAS DE APRENDIZAJE:

Reconocer las diversas manifestaciones culturales de las sociedades de nuestro tiempo y su relación con aspectos socioculturales, económicos y políticos, con el propósito de analizarlos, formar criterios y posturas críticas, que conlleven a la práctica de la tolerancia, el reconocimiento de la diferencia, la pluralidad cultural y la convivencia ciudadana. Identificar los conceptos básicos del humanismo cristiano. Proporcionar de igual manera un conjunto de herramientas básicas para conocer y comprender el campo de conocimiento de la antropología y el ámbito profesional, en el contexto de las ciencias sociales y humanas en el mundo contemporáneo y particularmente en Colombia.

PROPÓSITOS DE FORMACIÓN:

El curso de Fundamentos de Antropología pretende formar a los estudiantes de la Universidad Pontificia Bolivariana desde el humanismo cristiano, en los principios de la tolerancia, la convivencia ciudadana, el reconocimiento del otro y el respeto por la pluralidad y la diversidad cultural, de pensamiento y de toda forma de vida, apoyados en el estudio y el análisis de los elementos y postulados que conduzca al estudiante a superar la visión subjetiva y abordar con rigurosidad académica los distintos saberes de carácter antropológico.

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS:

- El estudiante reconocerá la importancia de la Antropología como parte fundamental en las formas de vida de las sociedades modernas.
- Comprenderá de qué manera la evolución se encuentra en la base del conocimiento de la Antropología
- Diferenciará las características de las distintas fases de la evolución humana.
- Establecerá claras distinciones y relaciones entre los distintos tipos de homínidos.
- Comprenderá la evolución física y cultural del Homo sapiens hasta nuestros días.
- Podrá entender las razones de cómo la Cultura posibilitó nuestro tránsito hacia la humanización.
- Establecerá claramente la relación entre división del trabajo y la adquisición de los roles.
- Comprenderá las razones por las cuales la cultura establece roles de conducta egoísta-altruista.
- Entenderá las razones culturales para la existencia de niveles jerárquicos en nuestra sociedad.

CONTENIDO:

UNIDAD I: ANTROPOLOGÍA: ESTUDIO DEL HOMBRE.

1. La tarea de la Antropología.
2. Divisiones de la Antropología y sus aplicaciones.
3. Principios de la evolución: azar vs. Necesidad

UNIDAD II: EL HOMBRE: ¿LA ESPECIE ELEGIDA?

1. Del origen de la vida a los primates.
2. Nuestros parientes cercanos: taxonomía de la familia humana.
3. Del prehomínido al hombre: tras las huellas humanas.

UNIDAD III: EL HOMO SAPIENS MODERNO.

1. De la hominización a la humanización.
2. Lo que nos hace hombres. La Cultura
3. Herencia zoológica en la conducta humana. Manos, cerebro, caza y lenguaje.

UNIDAD IV. LA CONSTRUCCIÓN DE LA CULTURA

1. Roles genéricos: división del trabajo y adquisición de los roles
2. Egoísmo o altruismo
3. Agresividad y violencia
4. Jerarquía: caníbales y reyes
5. Territorios, marcas y límites
6. Poderes sobrenaturales
7. El futuro del hombre.

METODOLOGÍA DE TRABAJO

- Discusión y análisis de las diferentes temáticas bajo la dirección de los profesores.
- Conferencias con profesores especializados en diversos temas.
- Visitas a museos y demás sitios de interés antropológico y etnográfico.
- Exposiciones por parte de los estudiantes sobre temas previamente asignados y que responden a un aspecto propuesto en el contenido de la signatura.
- Debates grupales a partir de lecturas, audiovisuales y documentales.
- En el plano cognitivo se lleva al estudiante mediante la lectura de documentos seleccionados con el fin de apropiarse de conceptos básicos de la antropología.

ACTIVIDADES PRESENCIALES (Y TIEMPO DE EJECUCIÓN):

UNIDAD I: 8 horas

- Clases magistrales, taller escrito con asesoría del docente, conversatorio. 4 horas
- Clases magistrales e informe oral sobre las lecturas asignadas. 4 horas

UNIDAD II: 20 horas

- Clases magistrales, asesorías, conversatorios, talleres guiados.

UNIDAD III: 4 horas

- Clases magistrales, asesorías, conversatorios, talleres guiados

UNIDAD IV: 32 horas

- Conversatorio sobre el documento asignado, elaboración de un ensayo sobre éste y presentación oral y escrita de un trabajo de complementación sobre tema. 6 horas

- Clases magistrales, conversatorios sobre lecturas y sobre el video "Nuevos Misioneros". 10 horas
- Conversatorio sobre lecturas asignadas y lecturas afines al tema. 4 horas
- Clases magistrales, conversatorio sobre lecturas asignadas y sobre el video "Putchipu", asesorías acerca de temas pertinentes a esta unidad temática. 6 horas
- Clases magistrales, taller escrito, conversatorios sobre lecturas y un video, asesorías para la presentación oral de una trabajo de investigación sobre el tema. 6 horas

ACTIVIDADES DE TRABAJO AUTÓNOMO (Y TIEMPO DE EJECUCIÓN):

UNIDAD I: 4 horas

- Lectura del documento "Qué es la antropología?" y elaboración de un informe escrito sobre el mismo. 2 horas
- Lectura del documento "Evolución humana: del pre-hombre al hombre". 1 hora
- Taller grupal sobre el documento. 1 hora

UNIDAD II: 10 horas

- Lectura sobre los documentos: "La antropología como disciplina" y "Bipedismo, manos, caza y cerebralización". Taller grupal de aplicación. 6 horas
- Lectura de los documentos: "Como cambia la Cultura" , "La Cultura". 4 horas

UNIDAD III: 2 horas

- Taller de aplicación sobre visitas a Museos, cementerios, etc

UNIDAD IV: 16 horas

- Lectura del artículo "Etnicidad y relaciones étnicas" y elaboración de un trabajo de complementación sobre el tema. 3 horas
- Lecturas de los documentos: "la territorialidad: territorialidad en el mundo animal" y "La Jerarquía: la jerarquía humana". Elaboración de un trabajo escrito investigativo sobre alguno de los aspectos trabajados en esta unidad. 5 horas
- Lectura del documento "Las Tribus urbanas" además de lecturas buscadas por el estudiante sobre el tema. 2 horas
- Lectura del documento "El Trabajo de Campo y la Investigación" y elaboración de un informe oral y escrito sobre alguno de los temas correspondientes a esta unidad. 3 horas
- Lectura del artículo "Hacia una antropología de la vida cotidiana" Preparación y elaboración de un informe oral acerca del tema correspondiente. 3 horas

PROCESOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

El sistema de evaluación se encuentra estrictamente vinculado tanto a las actividades de acompañamiento docente como a las actividades de trabajo autónomo del estudiante con el fin de medir cabalmente la adquisición de competencias, comprensión y habilidades del estudiante.

PORCENTAJES:

25% Conversatorios , talleres grupales e Informes orales

25% Evaluación Parcial

25% Trabajos investigativos y Salidas de Campo: Museos, Cementerios, Centros comerciales.

25% Evaluación Final: Trabajo etnográfico

RECURSOS

RECURSOS TECNOLÓGICOS:

VHS, televisor, videos, acetatos, proyector de opacos, proyector de filminas, videoconferencias, internet, salas de computadores.

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS:

AROCHA, Jaime. "Mentira cinética, violencia y paz en Colombia". En: Revista América Negra. Bogotá D.E. Universidad Javeriana, No. 2, 1991.

CALLE, Horacio. "Hacia una antropología de la vida cotidiana". En: Boletín de Antropología. Medellín: U.de A. Vol. 5, Enero de 1990.

COSTA, Pere-Oriol, PEREZ TORNERO, José Manuel y TROPEA, Fabio. TRIBUS Urbanas. El ansia de identidad juvenil. Barcelona: Paidós, 1992.

CORREA R., Françoise. "Regionalización socio-cultural en Colombia. Balance crítico". En: Revista Colombiana de Antropología. Vol. XXVII. Medellín: Universidad Nacional. 1989-1990.

DELGADO SALAZAR, Ramiro. "El Trabajo de Campo y la Investigación". En: Hurgar. Revista de estudiantes de la U. de A., Medellín, 1994.

ESPINA-BARRIO, José. Antropología Cultural. Barcelona: Alianza, 1986.

FRIEDEMANN, Nina S. y AROCHA, Jaime. De Sol a Sol. Génesis, transformación y presencia de los negros en Colombia. Bogotá D.E.: Planeta editores, 1986.

----- . Herederos del Jaguar y la Anaconda. Santafé de Bogotá DC.: Carlos Valencia editores, 1993.

GARCÍA,CANCLINI,Nestor: Consumidores y Ciudadanos. Conflictos culturales de la Globalización. México D.F.: Grijalbo, 1995.

GEERTZ,Cliford. Hacia una interpretación densa de las culturas. Barcelona: Gedisa, 1997.

GÓMEZ, Augusto, LESSMES, Ana y ROCHA, Claudia. Caucherías y conflicto colombiano.
peruano.

HARRIS, Marvin. Introducción a la Antropología General. Madrid: Alianza, 1984.

----- . Vacas, Cerdos, Guerras y Brujas. Madrid: Aguilar, 1994.

JUNG, Carl G. El Hombre y sus Símbolos. Madrid: Aguilar, 1966.

KOTTAT, Conrad Philipp. ANTROPOLOGÍA. Una exploración de la diversidad humana.
Madrid: Mc Graw Hill, Sexta edición, 1994.

LEVI-STRAUSS, Claude. Antropología Estructural I. Barcelona: Eudeba, 1986.

MARTIN-BARBERO, Jesús. "Dinámicas Urbanas de la Cultura". Santafé de Bogotá D.C.
En: Gaceta Nueva Época. No. 12. Colcultura, Diciembre de 1991.

MORRIS, Desmond. El Mono Desnudo. Barcelona: Rotativa, 1997.

NANDA, Serena. Antropología Cultural. Adaptaciones Socioculturales. México D.F.:
Iberoamérica.

PRAT, Joan y MARTINES, Angel. Ensayos de Antropología Cultural Brcelona: Ariel,
1996.

Revista américa negra. Antropología de las Culturas afrocolombianas. Santafé de
Bogotá: Universidad Javeriana, 1996, 97, 98 .

RIVET, Paul. Orígenes del Hombre Americano. México D.F.: Fondo de la Cultura
económica, 1984.

SILVA ,Armando. Imaginarios Urbanos: Bogotá y Sao Paulo. Cultura y Comunicación
Urbana en América Latina. Santafeé de Bogotá: Tercer Mound, 1994.

VÉLES, Antonio. El Hombre: herencia y cultura. Medellín: U. de A., 1994.

----- . Del Big-Bang al Homo sapiens. Medellín: U. de A.

WILLS, Cristopher. El Cerebro Fugitivo. La evolución de la singularidad Humana.
Buenos Aires: Paidós, 1994.

WINKLER, Eike y SCHWEIKHARDT, Josef. El Conocimiento del Hombre. Expedición por
la Antropología. Barcelo,: Planeta, 1992.

TAYLOR, Charles. El multiculturalismo y la política del reconocimiento. México:
F.C.E., 1993..

ZAPATA OLIVELLA, Manuel. "Etnografía colombiana". En: Publicaciones
Interamericanas. Bogotá, 1984.

- . Chambacú, corral de negros. Medellín: Editorial Bedout, 1975.
- . Changó, el gran putas. Bogotá: Editorial Oveja Negra, 1983.
- . Las claves mágicas de América. Bogotá: Plaza & Janés, 1989

INDU 0002

PRODUCCIÓN ARQUIGRÁFICA

Objetivos Aprendizaje:

CONCEPCIÓN DEL CURSO

La Producción dentro del diseño es un proceso primordial que acompaña un proyecto desde su conceptualización hasta su materialización y adaptación en el medio. La Producción Arquigráfica, particularmente, se encamina hacia el conocimiento de la relación entre el diseño de sistemas gráficos y el espacio comercial (punto de venta), para dar respuestas innovadoras, viables y atractivas comercialmente a un cliente o usuario que está en constante búsqueda de la mejor propuesta, con la mejor calidad y un buen precio. Por eso es inherente a este saber, una minuciosa investigación del contexto en el que se desarrolla el sistema gráfico y/o industrial, un detallado análisis del cliente objetivo y tener claridad sobre el producto o servicio a ofrecer, para poder llegar a un proyecto con bases firmes y por ende con propuestas exitosas comercialmente.

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS)

Geometría del Diseño I y II

OBJETIVO GENERAL

Brindarle al estudiante las herramientas y conocimientos necesarios para la consecución de proyectos que tengan como fin la realización de productos o sistemas de piezas gráficas para un cliente y punto de venta determinado, que aporte una respuesta viable, aplicable al medio, creativa, recursiva e innovadora, cumpliendo las expectativas del entorno social y satisfaciendo las necesidades propias y del cliente final.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Dar identidad a la pieza gráfica partiendo de la exploración de conceptos en la escogencia de materiales y sistemas de impresión encaminados a la producción de material promocional o institucional según el contexto en el que se va a desenvolver.
- Explorar diferentes formas de otorgar al material gráfico un valor agregado, desde el punto de vista comunicativo y funcional, partiendo del uso acertado de sustratos y sistemas de impresión.
- Profundizar en el conocimiento de los medios o sistemas de producción utilizados actualmente en el proceso de creación arquigráfica (material P.O.P).
- Propiciar el contacto de los estudiantes con el medio gráfico comercial a través de visitas a los diferentes proveedores en sistemas de producción, exploración en los puntos de venta y la interacción entre el cliente, diseñador y proveedor, para generar productos gráficos aplicables comercialmente.

METAS DE APRENDIZAJE

- Capacidad para desarrollar proyectos de diseño innovadores, viables y aplicables al medio.
- Habilidad para la investigación, creación, producción y posterior montaje de un proyecto de diseño.
- Recursividad en el manejo de nuevos sustratos, tecnología de punta para impresión, formatos comerciales y precios de los sustratos.
- Capacidad para desarrollar presupuestos para un proyecto de diseño y costos totales del mismo.

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS

El estudiante estará en capacidad de llevar a cabo un proyecto de diseño desde la concepción del mismo hasta su adecuación en el punto de venta y presentar los costos del proyecto en su totalidad.

CONTENIDOS

1. TEMÁTICOS: - La innovación como fuente de actividad creativa. - Merchandising. - Material P.O.P, P.O.S y Señalización. - Cartas de producción - Artes finales. - Formatos comerciales. - Cotizaciones - Presupuestos - Costos reales de los proyectos. - Montajes - Manuales y Soportes. - Transporte de materiales - aprovechamiento de recursos y Ecología.

2. PROCEDIMENTALES: - Clases teóricas presenciales con ayudas visuales y físicas. - Talleres prácticos para desarrollar en clase que facilitan y refuerzan la comprensión de los temas. - Participación de profesionales externos expertos en temas relacionados con la materia. - Trabajo de campo, visitas guiadas a empresas determinantes en la producción del diseño. - Exposiciones orales por parte de los estudiantes y el catedrático a cargo.

3. AXIOLÓGICOS: - Proveer respuestas acertadas a los problemas de comunicación en cualquier orden y en cualquier sector de la sociedad. - La ética y la estética como elementos indispensables para llevar al mejor punto las soluciones planteadas en el ejercicio mismo del diseño. - Contribuir a la formación de futuros profesionales responsables con su trabajo, puntuales y correctos con el cliente. - Actuar bajo el espíritu de cooperación en una comunidad global. - Capacidad y normatividad para el trabajo en grupo. - Aprovechar los conocimientos en la producción de materiales para trabajar por el respeto y la conservación del medio ambiente natural.

PROCESOS DE EVALUACIÓN

1. Talleres Trabajos prácticos para resolver durante la clase (grupal). Se hace un taller de los temas teóricos más importantes para que entiendan a profundidad el tema. 10%
2. Exposiciones Son 6 exposiciones sobre materiales (grupal): 1. Exp. Cartones (empaques) / Feb. 14-17 2. Exp. Adhesivos / Feb. 14-17
3. Exp. Plásticos y Acrílicos / Feb. 14-17 4. Exp. Lonas / Feb. 14-17 5. Exp. Maderas y Aglomerados / Feb. 21-24 6. Exp. Metales / Feb. 21-24 15% 3. Ejercicio I "Fase de Investigación y desarrollo" Fase I - Proyecto sistema P.O.P innovador Presentación

grupal. Que hace el estudiante: Escoger un punto de venta del medio. Analizar el espacio, el grupo objetivo (cliente), Investigar sobre la competencia, abstraer una carencia o necesidad gráfica del lugar, crear un evento puntual para apoyar esta debilidad y desarrollar un sistema de 3 piezas (material P.O.P) acorde a dicho evento. Que expone el estudiante: Brief detallado del proyecto, explicación del Evento y propuesta del Sistema P.O.P (Bocetos).

4. Ejercicio II "Fase de Producción" Fase II- Proyecto sistema P.O.P innovador Entrega grupal. Que hace el estudiante: Desarrollar la Carta de Pn. Para c/u de las 3 piezas del Sistema P.O.P con datos específicos como: nombre de la pieza, medidas, sustrato, sistema de impresión, número de tintas, acabados, aprovechamiento de material, cantidades y arte final de cada pieza o producto gráfico-industrial. Que entrega el estudiante: Cartas de Pn. detalladas de las 3 piezas del Sistema P.O.P. 5. Ejercicio III (final) "Fase de montaje y costos" Fase III - Proyecto sistema P.O.P innovador Presentación grupal. Que hace el estudiante: De acuerdo al evento propuesto y al material P.O.P para el mismo, proponer el montaje del evento en el espacio escogido de manera que sea atractivo comercialmente y que cumpla la función para la cual fue diseñado. Presentar los costos totales y reales del proyecto para comprobar su viabilidad. Que expone el estudiante: Manual de montaje del Sistema P.O.P, dos cotizaciones de cada pieza y los costos reales del proyecto, incluido el costo del diseño y de toda la producción.

Materiales Requeridos:

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS:

TEXTOS GUÍA:

- Procesos de la Industria Gráfica. Manual de Inducción. Andigraf. Capítulo Productores de impresos publicitarios y Comerciales. Bogotá, D.C. 1994
- Manual de Artes Gráficas Editorial norma Edición 25 de Propal, 1983.

DOCUMENTOS COMPLEMENTARIOS:

- Catálogos suministrados por proveedores semestralmente.
- Notas personales de experiencia Laboral.
- Consultas por internet a diversas páginas, entre ellas: <http://www.proyectod.com>
<http://www.exporeclamos.com/esp/servicios/grabaciones/pantografo.html>
<http://www.geocities.com/cfbpm/ficha16.htm>

TECNOLÓGICOS (FRECUENCIA DE UTILIZACIÓN)

Video beam y computador para presentaciones. Proyector de acetatos para las exposiciones.

OTROS

Material de apoyo: muestras de materiales nuevos, sustratos impresos en diferentes técnicas, folletos suministrados por empresas de diseño, impresión y montajes.

HUMA 0015

INTRODUCCIÓN A LA LITERATURA

CONCEPCIÓN DEL CURSO:

El curso se concibe como una aproximación al lenguaje de la literatura en sus diversas modalidades del cuento, la novela, la poesía.

A partir de su participación en el curso, el estudiante encontrará un acercamiento al libro, de una manera diferente a la del texto didáctico, en un encuentro con la estética del lenguaje y con la profunda relación entre la literatura y la cultura, incluyendo los más importantes acontecimientos sociales de la historia.

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS):

Dentro del plan de estudios del Centro de Humanidades el curso de Introducción a la Literatura pertenece a la línea de formación de los Lenguajes del Arte. Este es un curso electivo que los estudiantes escogen entre una oferta más amplia de las distintas líneas de formación. Se recomienda, mas no es obligatorio (para mantener el espíritu de flexibilidad curricular), que los estudiantes aprueben los cursos de Humanismo, Cultura y Valores y Cristología.

METAS DE APRENDIZAJE:

- Fomentar en el estudiante el hábito de la lectura, descubriendo las relaciones entre literatura y sociedad y valorando críticamente el proceso de creación literaria.
- Brindar al estudiante la posibilidad de hacer un recorrido cronológico, coherente, por la narrativa latinoamericana, de 1890 a 1950, aproximadamente.
- Aprender a reconocer los elementos básicos de la obra literaria: estructura, contenido, personajes, espacios, tiempos, lenguaje, etc. .
- Observar cómo se inicia la búsqueda de una identidad cultural Latinoamericana a través de la literatura, reconociendo las diferentes tendencias y manifestaciones artísticas.
- Reconocer el paso de la imitación del s. XIX a la asimilación de técnicas, lenguaje y motivos de las literaturas foráneas, en la primera mitad del s. XX, dando lugar a un proceso creativo propio.
- Ver como a partir del realismo mágico, a mediados del s. XX, la literatura latinoamericana adquiere la plena madurez y el reconocimiento universal.

PROPÓSITOS DE FORMACIÓN:

Se trata de un curso inicial, que con base a textos de fácil acceso, lectura y comprensión introduzcan al estudiante en el mundo de la literatura.

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS:

- Una comprensión por parte del estudiante de los elementos básicos con los cuales se construye una obra literaria.
- Pasará de los elementos básicos a la comprensión de elementos literarios más complejos.
- Comenzará a ver la problemática del hombre contemporáneo desde la producción literaria y su impacto en la sociedad.
- Que el estudiante se inicie en los temas de esta unidad, identificando autores y obras que van a enriquecer su nivel de lectura y escritura.

CONTENIDO:

UNIDAD I

1. Cómo se explica e identifica el fenómeno narrativo en la literatura. Las voces narrativas (1ª y 3ª persona).
2. Los complementarios de la narración (descripción: tipos, diálogos, comentarios, elementos y aportes costumbristas)
3. Cómo se configuran y clasifican los personajes literarios.
4. Los principios de caracterización: la función actancial, la tendencia romántica, el costumbrismo, el modernismo.

UNIDAD II

1. Las dos grandes coordenadas de la narrativa: tiempo y espacio.
2. Principios de linealidad, circularidad y yuxtaposición.
3. El espacio como escenario o actor.

UNIDAD III

1. La tendencia realista.
2. Literatura, testimonio o denuncia
3. El escritor comprometido

UNIDAD IV

1. De la realidad a la imaginación.
2. Lo local y lo universal.
3. Estética y crítica

METODOLOGÍA DE TRABAJO

- Exposiciones del profesor
- Lectura del material escrito
- Exposiciones de los estudiantes
- Talleres de lectura
- Lectura de textos
- Talleres de aplicación
- Explicación, comentarios, análisis y valoración de los textos.

ESTRATEGIAS DE SEGUIMIENTO DEL TRABAJO DE LOS ESTUDIANTES

- Conversatorios sobre los temas tratados, examen de documentos, documentales, películas, asistencia a eventos, etc.
- Realización y discusión de talleres
- Escritura de guiones
- Análisis y discusión del material escrito

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS ORIENTADAS AL USO DE BIBLIOGRAFÍA Y DE RECURSOS INFORMÁTICOS

- Textos literarios
- Documentales sobre temas literarios
- Hipertextos
- Entrevistas a literatos a través de documentales
- Uso de internet

ACTIVIDADES PRESENCIALES (Y TIEMPO DE EJECUCIÓN):

UNIDAD I: 16 horas

- Clase magistral: 8 horas
- Análisis de material literario: 8 horas

UNIDAD II: 16 horas

- Clase magistral 8 horas
- Lecturas y análisis de textos: 8 horas

UNIDAD III: 16 horas

- Clase magistral: 8 horas
- Lecturas y análisis de textos: 8 horas

UNIDAD IV: 16 horas

- Clase magistral: 8 horas
- Lectura y análisis de textos: 8 horas

ACTIVIDADES DE TRABAJO AUTÓNOMO (Y TIEMPO DE EJECUCIÓN):

UNIDAD I: 8 horas

- Preparación de lecturas y análisis de las mismas.

UNIDAD II: 8 horas

- Lectura y análisis de textos; producción literaria

UNIDAD III: 8 horas

- Lecturas y trabajos de análisis; producción literaria.

UNIDAD IV: 8 horas

- Lectura y análisis de textos; ejercicios de escritura.

PROCESOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

El sistema de evaluación se encuentra estrictamente vinculado tanto a las actividades de acompañamiento docente como a las actividades de trabajo autónomo del estudiante con el fin de medir cabalmente la adquisición de competencias, comprensión y habilidades del estudiante.

PORCENTAJES:

UNIDAD I. Conversatorios, análisis de obras, ensayos de los estudiantes.	25 %
UNIDAD II. Análisis de textos o ejercicios de escritura.	25 %
UNIDAD III. Análisis de textos o ejercicios de escritura.	25 %
UNIDAD IV. Análisis de textos y ejercicios de escritura.	25 %

RECURSOS TECNOLÓGICOS:

VHS, televisor, videos, acetatos, proyector de opacos, proyector de filminas, videoconferencias, internet, salas de computadores.

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS:

Se usa una bibliografía básica para todo el curso que es la siguiente:

GENERAL

ANDERSON IMBERT, Enrique. Historia de la literatura hispanoamericana. México: F.C.E., 1962.

ARCINIEGAS, Germán. Nueva historia de la gran literatura iberoamericana. Buenos Aires: Emecé, 1972.

BARTHES, Roland. El placer del texto. México: Siglo XXI, 1978.

Cuadros de costumbres de: José María Vergara, Eugenio Díaz, Josefa Acevedo, Tomás Carrasquilla y Andrés Bello.

Cuentos de: Horacio Quiroga, Salvador Salazar Arrué, Ciro Alegría.

GALEANO, Eduardo. Las venas abiertas de América Latina. México: Siglo XXI, 1982.

PEÑA GUTIERREZ, Isaías. Manual de literatura latinoamericana. Bogotá: Educar, 1985.

Poemas de: Jorge Luis Borges, Pablo Neruda, Vicente Huidobro, César Vallejo.

Obras de: Julio Cortázar, Juan Rulfo, Gabriel García Márquez, Alvaro Mutis, Octavio Paz.

LECTURAS SUGERIDAS

Para la unidad 1: selección de cuentos de Tomás Carrasquilla, Jesús del Corral, Samuel Velásquez, Leopoldo Lugones, Horacio Quiroga, Rubén Darío.

Para la unidad 2: selección de cuentos de Ezequiel Martínez Estrada, Juan Pablo Ghiano, Clemente Palma, Silvina Ocampo.

Para la unidad 3: selección de cuentos de Baldomero Lillo, Federico Gama, Jorge Icaza, Salvador Salazar, Demetrio Aguilera.

Para la unidad 4: selección de cuentos de Jorge Luis Borges, Gabriel García Márquez, Arturo Uslar Pietri, Julio Cortázar, Julio Ramón Ribeyro, Enrique Anderson Imbert.

INDU 0002

PRODUCCIÓN ARQUIGRÁFICA

Objetivos Aprendizaje:

CONCEPCIÓN DEL CURSO

La Producción dentro del diseño es un proceso primordial que acompaña un proyecto desde su conceptualización hasta su materialización y adaptación en el medio. La Producción Arquigráfica, particularmente, se encamina hacia el conocimiento de la relación entre el diseño de sistemas gráficos y el espacio comercial (punto de venta), para dar respuestas innovadoras, viables y atractivas comercialmente a un cliente o usuario que está en constante búsqueda de la mejor propuesta, con la mejor calidad y un buen precio. Por eso es inherente a este saber, una minuciosa investigación del contexto en el que se desarrolla el sistema gráfico y/o industrial, un detallado análisis del cliente objetivo y tener claridad sobre el producto o servicio a ofrecer, para poder llegar a un proyecto con bases firmes y por ende con propuestas exitosas comercialmente.

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS)

Geometría del Diseño I y II

OBJETIVO GENERAL

Brindarle al estudiante las herramientas y conocimientos necesarios para la consecución de proyectos que tengan como fin la realización de productos o sistemas de piezas gráficas para un cliente y punto de venta determinado, que aporte una respuesta viable, aplicable al medio, creativa, recursiva e innovadora, cumpliendo las expectativas del entorno social y satisfaciendo las necesidades propias y del cliente final.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Dar identidad a la pieza gráfica partiendo de la exploración de conceptos en la escogencia de materiales y sistemas de impresión encaminados a la producción de material promocional o institucional según el contexto en el que se va a desenvolver.
- Explorar diferentes formas de otorgar al material gráfico un valor agregado, desde el punto de vista comunicativo y funcional, partiendo del uso acertado de sustratos y sistemas de impresión.
- Profundizar en el conocimiento de los medios o sistemas de producción utilizados actualmente en el proceso de creación arquigráfica (material P.O.P).

- Propiciar el contacto de los estudiantes con el medio gráfico comercial a través de visitas a los diferentes proveedores en sistemas de producción, exploración en los puntos de venta y la interacción entre el cliente, diseñador y proveedor, para generar productos gráficos aplicables comercialmente.

METAS DE APRENDIZAJE

- Capacidad para desarrollar proyectos de diseño innovadores, viables y aplicables al medio.
- Habilidad para la investigación, creación, producción y posterior montaje de un proyecto de diseño.
- Recursividad en el manejo de nuevos sustratos, tecnología de punta para impresión, formatos comerciales y precios de los sustratos.
- Capacidad para desarrollar presupuestos para un proyecto de diseño y costos totales del mismo.

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS

El estudiante estará en capacidad de llevar a cabo un proyecto de diseño desde la concepción del mismo hasta su adecuación en el punto de venta y presentar los costos del proyecto en su totalidad.

CONTENIDOS

1. TEMÁTICOS: - La innovación como fuente de actividad creativa. - Merchandising. - Material P.O.P, P.O.S y Señalización. - Cartas de producción - Artes finales. - Formatos comerciales. - Cotizaciones - Presupuestos - Costos reales de los proyectos. - Montajes - Manuales y Soportes. - Transporte de materiales - aprovechamiento de recursos y Ecología.
2. PROCEDIMENTALES: - Clases teóricas presenciales con ayudas visuales y físicas. - Talleres prácticos para desarrollar en clase que facilitan y refuerzan la comprensión de los temas. - Participación de profesionales externos expertos en temas relacionados con la materia. - Trabajo de campo, visitas guiadas a empresas determinantes en la producción del diseño. - Exposiciones orales por parte de los estudiantes y el catedrático a cargo.
3. AXIOLÓGICOS: - Proveer respuestas acertadas a los problemas de comunicación en cualquier orden y en cualquier sector de la sociedad. - La ética y la estética como

elementos indispensables para llevar al mejor punto las soluciones planteadas en el ejercicio mismo del diseño. - Contribuir a la formación de futuros profesionales responsables con su trabajo, puntuales y correctos con el cliente. - Actuar bajo el espíritu de cooperación en una comunidad global. - Capacidad y normatividad para el trabajo en grupo. - Aprovechar los conocimientos en la producción de materiales para trabajar por el respeto y la conservación del medio ambiente natural.

PROCESOS DE EVALUACIÓN

1. Talleres Trabajos prácticos para resolver durante la clase (grupal). Se hace un taller de los temas teóricos más importantes para que entiendan a profundidad el tema.
10%

2. Exposiciones Son 6 exposiciones sobre materiales (grupal): 1. Exp. Cartones (empaques) / Feb. 14-17 2. Exp. Adhesivos / Feb. 14-17

3. Exp. Plásticos y Acrílicos / Feb. 14-17 4. Exp. Lonas / Feb. 14-17 5. Exp. Maderas y Aglomerados / Feb. 21-24 6. Exp. Metales / Feb. 21-24 15% 3. Ejercicio I "Fase de Investigación y desarrollo" Fase I - Proyecto sistema P.O.P innovador Presentación grupal. Que hace el estudiante: Escoger un punto de venta del medio. Analizar el espacio, el grupo objetivo (cliente), Investigar sobre la competencia, abstraer una carencia o necesidad gráfica del lugar, crear un evento puntual para apoyar esta debilidad y desarrollar un sistema de 3 piezas (material P.O.P) acorde a dicho evento. Que expone el estudiante: Brief detallado del proyecto, explicación del Evento y propuesta del Sistema P.O.P (Bocetos).

4. Ejercicio II "Fase de Producción" Fase II- Proyecto sistema P.O.P innovador Entrega grupal. Que hace el estudiante: Desarrollar la Carta de Pn. Para c/u de las 3 piezas del Sistema P.O.P con datos específicos como: nombre de la pieza, medidas, sustrato, sistema de impresión, número de tintas, acabados, aprovechmt. de material, cantidades y arte final de cada pieza o producto gráfico-industrial. Que entrega el estudiante: Cartas de Pn. detalladas de las 3 piezas del Sistema P.O.P. 5. Ejercicio III (final) "Fase de montaje y costos" Fase III - Proyecto sistema P.O.P innovador Presentación grupal. Que hace el estudiante: De acuerdo al evento propuesto y al material P.O.P para el mismo, proponer el montaje del evento en el espacio escogido de manera que sea atractivo comercialmente y que cumpla la función para la cual fue diseñado. Presentar los costos totales y reales del proyecto para comprobar su viabilidad. Que expone el estudiante: Manual de montaje del Sistema P.O.P, dos cotizaciones de cada pieza y los costos reales del proyecto, incluido el costo del diseño y de toda la producción.

Materiales Requeridos:

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS:

TEXTOS GUÍA:

- Procesos de la Industria Gráfica. Manual de Inducción. Andigraf. Capítulo Productores de impresos publicitarios y Comerciales. Bogotá, D.C. 1994
- Manual de Artes Gráficas Editorial norma Edición 25 de Propal, 1983.

DOCUMENTOS COMPLEMENTARIOS:

- Catálogos suministrados por proveedores semestralmente.
- Notas personales de experiencia Laboral.
- Consultas por internet a diversas páginas, entre ellas: <http://www.proyectod.com>
<http://www.exporeclamos.com/esp/servicios/grabaciones/pantografo.html>
<http://www.geocities.com/cfbpm/ficha16.htm>

TECNOLÓGICOS (FRECUENCIA DE UTILIZACIÓN)

Video beam y computador para presentaciones. Proyector de acetatos para las exposiciones.

OTROS

Material de apoyo: muestras de materiales nuevos, sustratos impresos en diferentes técnicas, folletos suministrados por empresas de diseño, impresión y montajes.

INVT 0084

OBSERVATORIO DISEÑO GRÁFICO 2 / DISEÑO Y MEDIO

Objetivos Aprendizaje:

CONCEPCIÓN DEL CURSO

Curso teórico - práctico diseñado para que los estudiantes observen, analicen y recopilen información del entorno en que se desenvuelven los diseñadores gráficos de la universidad Pontificia Bolivariana.

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS)

Lectura del contexto I II III; técnicas y metodologías de investigación.

OBJETIVO GENERAL

Generar y propiciar acercamientos del estudiante con el medio laboral que en un futuro tendrá que enfrentar.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Recopilar información valiosa acerca de la relación diseño y contexto para los actuales y futuros diseñadores gráficos.
- Descubrir si la Universidad Pontificia Bolivariana está preparando a sus egresados en diseño gráfico para las reales exigencias de nuestro medio.
- Determinar los principales campos de acción del diseño gráfico a nivel local, nacional e internacional.
- Determinar el tipo de problemáticas posibles que enfrenta a diferentes niveles la relación diseño y medio.

METAS DE APRENDIZAJE

- Entendimiento y confrontación del medio.
- Criterio en toma de decisiones.
- Recopilación y análisis de información.

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS

- Sea consciente y forme criterios de selección para enfrentar el medio.
- Reconozca su entorno y se entere de lo que esta pasando fuera de la universidad.
- Reconozca las diferentes alternativas de trabajo.
- Reconozca si la universidad si lo está preparando correctamente para las exigencias de nuestro medio.
- Implementa técnicas de observación, interrogación y documentación para recolectar información.

ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO CONTENIDO

1. Nivelación en técnicas de investigación. Observación y etnografía; metodologías para observación de campo y diseño de entrevistas.
2. Ocupación laboral de los diseñadores gráficos. Relación: Empresa diseñador y diseñador empresa.
3. Definiciones del diseño gráfico en el medio.
4. Afinidad del diseño gráfico con otras disciplinas.
5. Estigmatización diseño - publicidad.
6. Aspectos importantes para crear empresa.

METODOLOGIA DE TRABAJO

La metodología busca la autonomía del estudiante y pretende fortalecer el trabajo en grupo. Para esto hay ejercicios grupales, y exposiciones personales ante el grupo, tanto de los estudiantes como del profesor. Se realizaran visitas de campo, visitas en clase, entrevistas, recopilaciones fotográficas, reportes de Internet e informes parciales.

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS

TEXTOS BÁSICOS

- Ander Egc, E. Introducción a las técnicas de investigación social. Buenos Aires, Ed. Amorrortu. 1978
- Hayman, H. Diseño y análisis de las encuestas sociales. Buenos Aires, Ed. Amorrortu. 1968
- Rockwell E. La etnografía como conocimiento local.
- Rueda Beltrán M. La etnografía en educación, panorama, prácticas y problemas. México: CISE-UNAM; 1994

TECNOLÓGICOS

(FRECUENCIA DE UTILIZACIÓN) video beam, sala de Internet frecuencia aprox. 2 veces en el semestre OTROS: Profesores invitados

PROCESOS DE EVALUACIÓN

-QUÉ SE EVALÚA? -CÓMO SE EVALÚA? -CUÁNDO? - Cuatro (4) informes parciales. Puntualidad en entrega, materiales, calidad en la información, esfuerzo en búsqueda, recolección y análisis de la información.

ADEM 0030

FINANZAS

Objetivos Aprendizaje:

CONCEPCIÓN DEL CURSO:

El curso introduce al estudiante en un conjunto de definiciones, conceptos y terminologías del mundo financiero tales como el manejo de tasas de interés, rendimientos financieros, amortizaciones y el valor del dinero en el tiempo. La comprensión de los elementos anteriores permite la formulación, elaboración y evaluación de diferentes tipos de proyectos. Se hace énfasis además en las diversas formas de financiación de los mismos. Los diversos cálculos financieros se realizan en Excel que se ha constituido en una plataforma universal de trabajo cuantitativo que presenta muchas ventajas para el manejo de este tipo de cálculos.

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS):

Elementos básicos de matemáticas elementales tales como el manejo de suma, resta, multiplicación, división y radicación de diversos tipos de expresiones. -

OBJETIVO GENERAL

Determinar el costo de las diferentes alternativas de financiación o la verdadera rentabilidad de las inversiones realizadas por una empresa.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Reconocer la importancia del valor del dinero en el tiempo. Calcular la rentabilidad efectiva de una inversión. Seleccionar el sistema de amortización adecuado que se ajusta a unas condiciones específicas. Elaborar un flujo de caja de un proyecto y evaluar financieramente el mismo antes de proceder a su ejecución.

METAS DE APRENDIZAJE

Identificar y manejar alguna de las diferentes tasas de interés que se presentan en el mercado financiero. Calcular rentabilidades para situaciones del mundo real. Aplicar el principio de equivalencia financiera para hallar alternativas de modelos de amortización cuando se presenten dificultades de liquidez. Identificar cada uno de los diferentes modelos de amortización reconociendo las ventajas y desventajas de los mismos para situaciones específicas. Aplicar métodos de evaluación financiera de proyectos VPN y la TIR.

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS

Identifica y maneja las variables involucradas con el manejo del valor del dinero en el tiempo. Identifica tasas equivalentes para la conversión de tasas de interés. Identifica

el modelo de amortización más conveniente para las condiciones particulares de solvencia y liquidez del deudor. Evalúa proyectos de inversión y sugiere la adopción o no de los mismos. Selecciona entre varios proyectos de inversión aquel que es más viable a los intereses de una persona o de una organización.

ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO

CONTENIDO:

1. Interés simple vs. interés compuesto
2. Ecuaciones de valor
3. Tasa nominal y tasa efectiva
4. Anualidades
5. Sistemas de amortización
6. Evaluación financiera de alternativas de inversión.

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS:

TEXTOS GUÍA:

Matemáticas financieras. Leonel Montoya

TEXTOS BÁSICOS:

Matemáticas financieras. Alberto Álvarez Matemáticas financieras. Jaime A García Ingeniería económica . Guillermo Baca Ingeniería económica. De garmo Matemáticas financieras. Roberto Canovas.

RECURSOS TECNOLÓGICOS: (FRECUENCIA DE UTILIZACIÓN)

Sala de computo. video beam

PROCESOS DE EVALUACIÓN

- QUÉ SE EVALÚA?
- CÓMO SE EVALÚA?
- CUÁNDO?
- La aplicación de los conceptos en la solución de problemas.
- Talleres y evaluaciones escritas y trabajo final.
- La capacidad para identificar y analizar las variables involucradas en un problema.
- La capacidad de creación y solución de problemas en el tema de estudio.
- El planteamiento creativo de alternativas de solución a ciertos problemas.
- La utilización de tecnología en la solución de problemas.

DISE

MODULO IMAGEN ILUSTRATIVA

Objetivos Aprendizaje:

CONCEPCIÓN DEL CURSO:

La ilustración es una representación gráfica de una idea que siempre va en función del contexto y del medio de difusión. Desde los inicios de la disciplina, no existe un sólo campo del Diseño Gráfico en el cual la ilustración no tenga participación directa. Es por esto que es uno de los campos de desempeño más importantes y presentes en el Diseño.

El módulo de imagen ilustrativa reúne todo el conocimiento respecto a los parámetros funcional-operativo y estético-comunicativos de la ilustración como medio de comunicación gráfica.

OBJETIVO GENERAL

Comprender la dimensión conceptual, histórica, instrumental y técnica de la ilustración para poder desempeñarse en éste campo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Traducir ideas en imágenes.
- Desarrollar la comprensión de lectura aplicada a los diferentes medios y contextos.
- Desarrollar las habilidades técnicas de los estudiantes
Adaptar al estudiante al ritmo y a las exigencias de la labor profesional del ilustrador.

METAS DE APRENDIZAJE

- Traduce ideas en imágenes
- Comprende los diferentes contextos
- Maneja apropiadamente las diferentes técnicas
- Se adapta con facilidad a los diferentes niveles de exigencia del medio
- Identifica sus líneas de interés
Identifica las diferentes opciones laborales que tiene la ilustración

CONTENIDOS

- Definición (dibujo, arte, ilustración)
- Historia: panorama general de la ilustración
- Exponentes (características que lo definen, proceso de creación, aporte a la ilustración. ¿buen dibujante, mal dibujante?)
- Técnicas (tradicionales, mixtas, digitales, no convencionales)
- Narrativa de la imagen (metáfora, metonimia, elipsis, entre otras)

- Composición de la Imagen
 - Teoría del color
 - Investigación para la ilustración: marco narrativo, imagen)
 - Temas de ilustración (ilustraciones técnicas y científicas, infantiles, conceptuales, no convencionales)
- Conceptualizar una imagen

ETIC 0005

ÉTICA PROFESIONAL

Objetivos Aprendizaje:

PROPÓSITOS DE FORMACIÓN :

Proporcionar un curso de nivel avanzado que plantee problemas éticos en relación con la disciplina particular del futuro profesional, como espacio de reflexión sobre las implicaciones éticas, sociales y legales del ejercicio de la profesión, la elección de corriente teórica y los diversos campos ocupacionales de la misma. Asumir una posición ética, es decir, crítica, consciente y responsable, que junto a sus conocimientos teóricos y sus habilidades técnicas, les permita hacer frente a la multiplicidad de requerimientos y situaciones problemáticas que entraña el ejercicio profesional.

METAS DE APRENDIZAJE :

Pensar críticamente el éthos profesional, apoyándose en una revisión temática del ser y hacer de la profesión específica, en la reglamentación jurídica de su ejercicio y en su código ético. Conocer los presupuestos filosóficos y antropológicos que subyacen en las formulaciones de la ética profesional. Conocer las normas legales que reglamentan el ejercicio profesional, así como el código de ética, estudiando su aplicabilidad a partir del análisis de casos. Estudiar las implicaciones éticas que tiene trabajar en un campo ocupacional específico, considerando los valores principios y normas que deben regir tal disciplina particular.

COMPETENCIA :

Participación en los procesos de desarrollo y progreso social mediante el ejercicio de la profesión, con sentido humano y criterios éticos, es decir, con excelencia profesional, integridad y honradez.

COMPETENCIAS BÁSICAS

1. DE INTERPRETACIÓN:

Aplicación de principios, valores y normas éticas, jurídicas y disciplinarias en el análisis de situaciones derivadas del ejercicio profesional, en relación con su función de realización personal y servicio social. LOGRO: Comprende las relaciones entre la ética, la bioética y su disciplina. INDICADOR DE LOGRO: Explica los fundamentos de la ética y su relación con el ejercicio profesional particular.

2. DE ARGUMENTACIÓN: Asunción de posiciones críticas, documentadas y argumentadas, frente a diversas situaciones éticas relacionadas con el ejercicio profesional. LOGRO: Reflexiona acerca de los problemas éticos de su profesión, mediante el análisis riguroso de los elementos filosóficos, históricos y socioculturales de tales problemas. INDICADOR DE LOGRO: Expresa ideas propias en ensayos escritos y disertaciones orales acerca de dilemas, casos y problemas éticos de su profesión.

3. DE PROPOSICIÓN: Planteamiento del ejercicio profesional como espacio de realización humana y servicio social, según el ideario del espíritu bolivariano.

LOGRO:

Infiere compromisos específicos en relación con el saber, el que hacer y la encomienda social hecha a la profesión y al profesional como persona moral.

INDICADOR DE LOGRO:

Replantea el código ético y disciplinario de la profesión de acuerdo con los valores del humanismo cristiano y más allá del formalismo legal.

CONTENIDOS:

UNIDAD 1: Antropología de las profesiones (vocación) y fundamentación del saber específico. -Que es profesión? El concepto de hombre en las profesiones en general y en la profesión específica. -Qué significa ser profesional para el individuo? Responsabilidad social de las profesiones.

UNIDAD 2: Relación de la ética con el saber específico y sus particularidades. Historia breve de la profesión específica y su ejercicio en Colombia. Ética y profesión específica, (principios éticos aplicados o llamados a aplicarse en la profesión)

UNIDAD 3: La Profesión, los valores, las virtudes y el deber. Fundamentación axiológica de la profesión. Deberes consigo mismo con la profesión y la sociedad. Relevancia social y personal de la disciplina particular.

UNIDAD 4: Legislación y códigos de ética profesional. -Por qué las normas? La responsabilidad y sus tipologías (ética, civil, penal, disciplinaria) Código de ética de la profesión y reglamentación jurídica. -Se puede proponer algo al código y a la legislación?

METODOLOGÍA :

La metodología de este curso se inscribe en la pedagogía conceptual-constructivista, lo que hace al estudiante sujeto del proceso y al profesor como el mediador para el conocimiento. Por el carácter especulativo propio de la ética como disciplina filosófica, los métodos que mejor se ajustan a sus objetos de estudio son el hermenéutico y el heurístico, con los cuales el alumno tiene la oportunidad de compartir sus conceptos previos, confrontarlos, enriquecerlos y construir nuevos conocimientos.

DIDACTICA:

1. Talleres individuales o de equipo para la confrontación, síntesis o análisis de textos sugeridos en la bibliografía.
2. Debate, discusión, análisis de conceptos, principios, conflictos y casos, bajo la metodología de seminario investigativo, foro, panel, diálogo dirigido y otras técnicas similares.
3. Formulación de ejes problemáticos para la elaboración de ensayos y otros textos escritos, mediante el uso de materiales impresos y audiovisuales.

4. Desarrollo de mapas conceptuales, esquemas mentales y cuadros sinópticos sobre temas específicos. Estas estrategias didácticas están enmarcadas en la concepción del alumno como sujeto activo, capaz de generar sus propias preguntas, descubrir, formular y comunicar respuestas, y capaz de construir, bajo la guía del docente, su proceso de aprendizaje, a partir de saberes previos, del desarrollo de habilidades y destrezas y del logro de metas de aprendizaje en diferentes ámbitos y niveles de desempeño.

EVALUACION:

En consonancia con la metodología y la didáctica, arriba expuestas, la evaluación será continua, involucrando el proceso mismo, teniendo en cuenta como criterios los diferentes niveles de competencia, el logro de objetivos, los contenidos temáticos, la participación, responsabilidad y trabajo en equipo. Debe propiciar también la auto-evaluación y la co-evaluación. Los instrumentos de evaluación deben permitir la observación objetiva del estado de procesos de enseñanza y aprendizaje, dar cuenta del alcance de logros y objetivos propuestos, en sus correspondientes niveles de desempeño requeridos. Tales instrumentos pueden ser: Los textos producidos por los alumnos; las actividades y trabajos individuales o grupales que, desarrollados en clase, den cuenta de algún conocimiento, investigación o proceso; los informes de lectura; los formularios y pruebas orales o escritas. En todo caso, los instrumentos y los valores cuantitativos de los mismos, serán propuestos a juicio del docente y acordados con los alumnos, en consonancia con lo dispuesto en el régimen discente.

Materiales Requeridos:

BIBLIOGRAFÍA:

ARISTOTELES. *Ética a Nicómaco*. Madrid: Gredos, 1996. ARANGUREN, José Luis. *Ética*. Madrid: Trotta, 1995. ----- . *Ética y política*. Madrid: Trotta, 1996. ARENDT, Hannah. *La condición humana*. Barcelona: Paidós, 1996. APEL, K y otros. *Ética comunicativa y democracia*. Barcelona: Crítica, 1991. BAUDRILLARD, Jean. *La transparencia del mal*. Barcelona: Anagrama, 1991. BRANDT, R. *Teoría ética*. Madrid: Alianza, 1997. CAMPS, Victoria. *Concepciones de la ética*. Madrid: Trotta, 1995. ----- . *Historia de la ética*. Barcelona: Crítica, 1990. ----- . *El malestar de la vida pública*. México: Grijalbo, 1990. ----- . *-La profesionalidad? En: Virtudes públicas (Cap.II)*. Madrid: Espasa Calpe, 1993 (Colección Austral) p. 51-72 CORTINA, Adela. *Hasta un pueblo de demonios: ética pública y sociedad*. Madrid: Taurus, 1998. ----- . *El quehacer ético*. Madrid: Santillana, 1996. ----- . *El mundo de los valores*. Bogotá: El Búho, 1997. -----. *Ética civil y religión*. Madrid: PPC, 1995. ----- . *Ética de la empresa*. Madrid: Trotta, 1996. CORTINA, Adela. *Ética mínima*. Madrid: Taurus, 1990. ----- . *Los ciudadanos como protagonistas*. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 1999. ----- . *Razón comunicativa y responsabilidad solidaria*. Barcelona: Sígueme, 1995. CORTINA, Adela y Otros. *10 Palabras clave en ética de las profesiones*. Barcelona: Alianza Editorial, 2001. DE MICHELE, R. *Los códigos de ética en las empresas*. Buenos Aires: Granica, 1998. ESCOBAR V., Gustavo . *Ética*. México: MacGraw Hill, 1995. FROMM, Erich. *Ética y psicoanálisis*. México: F.C.E., 1989. GUERRA, María José. *Breve introducción a la ética ecológica*. Madrid: A. Machado Libros, 2001. GUI SAN, Esperanza. *Introducción a la ética*. Madrid: Cátedra, 1996. JONAS, Hans. *El Principio de responsabilidad*.

Barcelona: Herder, 1994. KANT, E. Fundamentación de la metafísica de las costumbres. Madrid: Espasa-Calpe, 1972. -----. Lecciones de ética. Barcelona: Crítica, 1968. LIPOVETSKY, G. El Crepúsculo del deber. Barcelona: Anagrama, 1994. -- -----. El imperio de lo efímero. Barcelona: Anagrama, 1990. -----. La era del vacío. Barcelona: Anagrama, 1993. LYOTARD, G.F. La condición postmoderna. Madrid: Cátedra, 1987. MACINTYRE, Alasdair. Historia de la ética. Barcelona: Paidós, 1992. MARIAS, Julián. Tratado de lo mejor: la moral y las formas de vida. Madrid: Alianza, 1995. MOORE, G.E. Ética. Barcelona: Labor, 1993. NIETZSCHE, F. La genealogía de la moral. Buenos Aires: Aguilar, 1972. RENAULT, A. El futuro de la ética. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 1998. SAN AGUSTÍN. Sobre la felicidad. Medellín: U.P.B., 1996. SAVATER, Fernando. Ética como amor propio. Barcelona: Mondadori, 1988. -----. Ética para Amador. Barcelona: Ariel, 1991. -----. Invitación a la ética. Barcelona: Anagrama, 1995. -----. Diccionario filosófico. Barcelona: Planeta, 1995. SCHELER, Max. Ética. Madrid: Revista de Occidente, 1975. SINGER, Peter. Compendio de ética. Madrid: Alianza 1995. KÜNG, Hans. Proyecto de una ética mundial. Madrid: Trotta, 1992.

EXPR 0027

VIDEO

CONCEPCIÓN DEL CURSO:

Enseñar video a una generación de lo audiovisual es un reto. Primero en lo personal, porque es importante llenarse de vitalidad al momento de enfrentarse a un sinnúmero de muchachos que día a día son "bombardeados" por millones de imágenes provenientes de diferentes medios ,y segundo en lo profesional porque es adecuar un lenguaje y una metodología que permita el total entendimiento de este saber específico. Cuando se enseña video se parte de la premisa de un trabajo en equipo. No puede concebirse la realización de un producto audiovisual sin la participación de otras personas que se involucren en su elaboración. Esto me da pie para pensar que la enseñanza del video pretende motivar y animar un debate en el seno de un grupo, siendo así estaremos involucrándonos en los llamados entornos de educación participativa. Y de esto se trata : " educar a los hombres de mañana a producir con precisión mensajes audiovisuales y recibirlos con sentido crítico". La aplicación de esta enseñanza también puede aprovecharse en otras asignaturas convencionales, en el marco de una enseñanza interdisciplinar. La propuesta básicamente consiste en un curso en el que los alumnos deben realizar actividades relacionadas con la expresión audiovisual. Se trata de crear un entorno de aprendizaje que combine la adquisición de destrezas con cierta libertad expresiva por parte del alumno.

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS)

TEORIA DE LA IMAGEN

OBJETIVO GENERAL

Conocer el lenguaje audiovisual y aplicarlo en productos lógicos del curso

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Explicar las diferentes técnicas existentes para la realización de narraciones audiovisuales § Definir las etapas de producción de narraciones audiovisuales, ejecutándolas dentro del curso. § Estudiar el sonido como parte fundamental de una narración audiovisual.

CONTENIDO

Sesión # 1 : Presentación del curso. § Curso básico de manejo de equipos. § Introducción a los medios audiovisuales : Definición, historia, clasificación.

Sesión # 2 : Clasificación de los formatos de video. § La cámara de video : Componentes básicos, funcionamiento, accesorios para su operación.

Sesión # 3 : Introducción al lenguaje y la narración audiovisual : Planos, movimientos, emplazamiento de la cámara, composición, ángulos, leyes. (Apoyo audiovisual). El story Board : Su aplicación en la elaboración de productos audiovisuales.

Sesión # 4 : Ejercicio práctico : Donde se ponen en práctica los conocimientos adquiridos en las anteriores sesiones. Elaborar con la cámara de video y utilizando planos, movimientos, ángulos, composición y leyes una historia de un minuto de duración sin utilizar el sonido. Visualizar al final de la práctica el material grabado y evaluar sus aciertos y errores para que se corrijan y en lo posible no se vuelvan a cometer. Luego elaborar una edición sencilla que permita su comprensión final.

Sesión # 5 : El duo dinámico : el audio : Tipos de micrófonos, grabación y reproducción de audio.

Sesión # 6 : § Ejercicio práctico : Elaborar los sonidos necesarios para incorporarlos a la edición del video previamente elaborado. Insertarlos en la sala de edición . Evaluar y mirar los resultados obtenidos.

Sesión # 7 : Fases de la realización audiovisual : La preproducción, la producción y la posproducción. (Apoyo audiovisual).

Sesión # 8 : Ejercicio práctico : Elaborar por grupos una historia o producto audiovisual partiendo de la idea, elaborando la súpnosis, el guión literario, el guión técnico y un plan de producción tentativo. Leer en voz alta cada una de las historias y por consenso general escoger la mejor y la más viable historia de realizar. (distribuir funciones y empezar a elaborar cronograma de producción).

Sesión # 9: La iluminación : Técnicas y nociones básicas de iluminación. Ejercicio en clase.

Sesión # 10 : La producción en estudio : Elaboración de narraciones audiovisuales a multicámara. Ejercicio en clase. (Planificación de un plan de cámaras para la elaboración de una entrevista a dos cámaras. Rotar cargos de producción.

Sesión # 11 : La posproducción : La sala de edición análoga, componentes, tipos de edición analógica, algunos efectos de posproducción, el guión de edición, la visualización, el pietaje, la planificación para la edición. § Introducción a la edición digital. (No-lineal).

Sesión # 12 : Producción del ejercicio propuesto en la sesión # 8. (Asesorías previas a la producción)

Sesión # 13 : Posproducción del ejercicio elaborado en la sesión # 12. (Previamente visualizado, pietado, con un plan de edición claro).

Sesión # 14 : Presentación del video elaborado y evaluación final del curso. Se programarán visitas fuera de la programación inicial del curso a productoras del medio

en donde se llevan a cabo procesos de producción audiovisual y que de alguna manera ayudarán a ampliar los temas propuestos en clase así como algunas inquietudes surgidas a lo largo del curso.

METODOLOGIA DE TRABAJO:

Este es un curso teórico-práctico que se desarrolla poniendo en práctica esta metodología :

Exposición del profesor de los temas propuestos

Ayudas audiovisuales § Asesoría del profesor para los trabajos prácticos

Talleres y discusiones en grupo

Trabajos prácticos y de investigación de los alumnos.

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS:

TEXTOS GUÍA:

BARROSO, Jaime. Introducción a la realización televisiva. Instituto Oficial de Radio y Televisión. Madrid. 1988. 483 p.

TEXTOS BÁSICOS:

BARROSO, Jaime. Introducción a la realización televisiva. Instituto Oficial de Radio y Televisión. Madrid. 1988. 483 p.

TEXTOS COMPLEMENTARIOS

BARTOLOME PINA, Antonio y Otro. El video. Enseñar video, enseñar con el video.

Ediciones Gustavo Gili. Mexico. 1991. 141p. § MUSBURGER, Robert. Producción en

video con una cámara. Manuales Profesionales. Instituto Oficial de Radio Televisión

Española. Madrid. 1994. § SAINZ, Miguel. Manual Básico de Producción en Televisión.

Manuales Profesionales. Instituto Oficial de Radio Televisión Española. Madrid. 1994. §

MARTINEZ Abadía, Jose. Introducción a la tecnología audiovisual. Piados. Barcelona.

269 p. § GONZALEZ Treviño, Jorge Enrique. Televisión y Comunicación : Un enfoque

teórico-práctico. Alhambra Mexicana. 1994. 280 p. § BARROSO, Jaime. Introducción a

la realización televisiva. Instituto Oficial de Radio y Televisión. Madrid. 1988. 483 p.

PROCESOS DE EVALUACIÓN

Se evalúa las competencias en la elaboración de productos audiovisuales. Con ejercicios prácticos elaborados dentro y fuera de clase.

INDU 0003

PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Objetivos Aprendizaje:

CONCEPCIÓN DEL CURSO

Forma al estudiante en el conocimiento de los procesos requeridos en la producción audiovisual y lo introduce en la dimensión del movimiento y de la secuencialidad, en la relación de la imagen con el tiempo y el espacio y en la incorporación y la comprensión de la imagen sonora.

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS)

Geometría y Diseño 1 y 2, Fundamentos del Diseño Gráfico 1 y 2, Fotografía Básica.

OBJETIVO GENERAL

Comprender las dimensiones espacio - temporales de los productos audiovisuales y la relación entre la imagen sonora y la imagen visual, mediante el conocimiento de los procesos correspondientes a la preproducción, producción y postproducción de los mismos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Reconocer los elementos que conforman los productos audiovisuales (movimiento, imagen y sonido)
- Conocer los distintos géneros narrativos audiovisuales.
- Comprender los roles y funciones y los diferentes componentes de la producción audiovisual.
- Conocer las etapas del proceso de producción audiovisual (preproducción, producción y postproducción)

METAS DE APRENDIZAJE

Al finalizar el curso el estudiante estará en capacidad de:

- Reconocer el proceso de producción audiovisual desde su concepción hasta su postproducción.
- Seleccionar los formatos, materiales y procesos de manera adecuada.
- Utilizar el recurso audiovisual como herramienta y como opción de materialización y expresión de sus ideas.

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS

- Conoce y articula las herramientas y procesos de producción audiovisual.
- Desarrolla y aplica un pensamiento narrativo y secuencial.
- Aplica las variables de movimiento y temporalidad a las imágenes.
- Combina de manera intencional y lógica imágenes visuales y sonoras.
- Conoce los principios básicos de producción del sonido y sus principales características.

CONTENIDOS:

1. Introducción a la imagen en movimiento y a la imagen audiovisual: Historia.
2. Lenguaje y Narrativa Audiovisual: secuencias, escenas, conectores, líneas de acción, líneas temáticas, encuadre, planos y movimientos de la cámara.
3. Soportes audiovisuales (cine, televisión, video)
4. Guión: Formato y estructura de un guión. Story board. Formatos de Planeación.
5. Principios técnicos: La cámara de video. La Iluminación: La luz y el color. El sonido. Formatos comerciales y profesionales (análogos y digitales).
6. Sistemas de edición (postproducción).
7. Formatos de transmisión (broad cast)
8. Comunicación y relación Cliente - diseñador - proveedor: Elaboración de cotizaciones. EL equipo de trabajo y sus roles Proveedores.

METODOLOGIA DE TRABAJO

Curso principalmente teórico, con algunos ejercicios prácticos.

PROCESOS DE EVALUACIÓN:

Teoría y conocimientos técnicos. Parcial Escrito Práctica

1: contar una historia de un minuto aproximadamente Aplicación de conocimientos y habilidades creativas, técnicas y organización (planeación) Práctica

2: hacer un video con aporte de diseño gráfico Aplicación de conocimientos con creatividad en diseño Seguimiento Participación, asistencia y trabajos durante el semestre

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS

TEXTOS GUÍA

ZETTL, Herbert. "Manual de Producción de Televisión". International Thomson Editores. 2000.

TEXTOS BÁSICOS:

SAINZ, Miguel. "Manual básico de Producción en Televisión". Instituto Oficial de Radio y Televisión Española. 1994.

TEXTOS COMPLEMENTARIOS:

MILLERSON, Gerald. "Iluminación para cine y Televisión". Instituto Oficial de Radio y Televisión Española. 1994.

TECNOLÓGICOS: (FRECUENCIA DE UTILIZACIÓN)

Recursos del C.P.A. (mirar fechas programadas)

OTROS:

www.sicacine.com.ar

INFO 0010

DREAMWEAVER

Objetivos Aprendizaje:

CONCEPCIÓN DEL CURSO

Dentro de las diferentes áreas de desempeño del diseñador gráfico actual, el área del diseño para internet es una de las de mayor crecimiento y solicitud. Como tal, el diseñador gráfico debe estar en capacidad de afrontar proyectos de esta naturaleza, tanto desde el punto de vista del diseño, como de la construcción de sitios web básicos. El conocimiento de la herramienta MACROMEDIA DREAMWEAVER, que es el editor HTML estándar hoy en día, es fundamental para todo diseñador que se enfrente a proyectos que impliquen diseño para internet.

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS)

- Gestión del Sistema operativo básico: Windows y/o Mac.
- Dibujo, Teoría del color, Comunicación Visual, Manejo de Photoshop, formatos estándar de compresión de imagen.

OBJETIVO GENERAL

Sentar las bases del diseño de páginas web y dar a conocer las capacidades de DREAMWEAVER como editor HTML y su conveniencia a la hora de trabajar en el área del diseño para internet.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Introducir al alumno al lenguaje HTML, fundamental para la construcción de paginas web.
- Dotar al alumno del conocimiento necesario en el manejo de la herramienta DREAMWEAVER.
- Dominar los métodos generales de diseño, composición y montaje de sitios web en DREAMWEAVER.

METAS DE APRENDIZAJE

Diseño y construcción de sitios web con la herramieta DREAMWEAVER

CONTENIDO

- Introducción a internet.
- HTML básico
- Entorno de trabajo de DREAMWEAVER
- Objetos HTML básicos
- Texto HTML
- Tablas HTML
- Uso de imágenes
- Uso del hipertexto (enlaces)

- Capas - CSS básico
- Contenedores CSS
- Comportamientos de Javascript
- Marcos
- Montaje del sitio de internet

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS

TEXTOS GUÍA

- Ayuda en línea de DREAMWEAVER MX
- Macromedia Dreamweaver MX 2004 for Windows and Macintosh : Visual QuickStart Guide by J. Tarin Towers - Peachpit Press - 2004

TECNOLÓGICOS: (FRECUENCIA DE UTILIZACIÓN)

- Computador bajo macintosh o windows en todas las clases.
- Video beam en todas las clases.
- Posibilidad de conexión en red

PROCESOS DE EVALUACIÓN

Los procesos desarrollados que permiten comprender lo que se hizo, la forma como se hizo y los resultados obtenidos. Esto permite la posibilidad de construir nuevos conocimientos, establecer nuevos criterios para el diseño y manejo de conceptos. Para identificar características personales, los ritmos de trabajo, para identificar limitaciones y dificultades. Evaluaciones de ejercicios prácticos (en cuanto a tema, producción y resultado final)

INFO 0011

PREMIER

Objetivos Aprendizaje

CONCEPCIÓN DEL CURSO

Debido a los amplios campos que ha tomado el diseño gracias a la tecnología, el estudiante se encuentra con formatos nuevos en los cuales la vinculación del vídeo se hace indispensable. Viendo esta proyección tecnológica es necesario que el Diseñador - Realizador, interactúe con propuestas donde los audiovisuales puedan ser parte de ellas. Para esto, el estudiante debe conocer todo el proceso que conlleva la post producción, desde un punto de vista técnico pero también lleno de expresividad ya que las herramientas, con el pasar del tiempo, cambian pero el concepto es lo que define al buen editor.

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS)

Composición de Imagen, Conocimientos básicos en computación (Sistemas operativos).

OBJETIVO GENERAL

Dominar los conceptos técnicos y teóricos para la elaboración de proyectos cortos en vídeo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Reconocer el lenguaje teórico que se maneja en el mundo de la edición y el montaje.
- Tener la posibilidad de mezclar conceptos del diseño en los audiovisuales realizados.
- Manejar adecuadamente la herramienta del Adobe Premiere 6.0.

METAS DE APRENDIZAJE

Lograr que los estudiantes identifiquen los pasos en la realización de un proyecto audiovisual y así mismo hagan un uso adecuado de estos proyectos dentro de sus intereses.

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS

Los alumnos estarán en capacidad de manejar el concepto básico de la post producción y así mismo el manejo de la herramienta del Adobe Premiere 6.0

CONTENIDO

Concepción de la edición Audiovisual, conjunto de técnica y expresión. Soportes, medios, formatos. Géneros Audiovisuales. Teoría de los planos, escala de planos, encuadre de cámara, movimientos de cámara. Composición de la imagen. Continuidad visual: El eje, ajuste de movimiento, ajuste de posición y dirección de miradas. Ritmo, líneas dominantes de la imagen, Tonos, colores, claridad. Guión de Edición y el Pietaje

Qué es el story Board. Realización del story. Integración de planos en la narrativa audiovisual. Iniciando el Adobe Premiere 6.0, iniciando un proyecto, configuraciones disponibles, descripción, settings. (General, Vídeo, Audio, Keyframe and Rendering y Capture) Interfaz: Conociendo el área de trabajo. El menú: Componentes del Archivo. El menú: Componentes de Edición y proyect. Modalidades de captura, -qué es capturar? Compresiones. El menú: Componentes del Help, del Library o ventana del proyecto. Herramientas de la ventana del monitor. Edición por Corte. Opciones del Timeline y sus herramientas. El Generador de caracteres. Edición por story board. (Autorate to timeline) La Edición del Audio Análogo y Digital. Efectos de Audio. Opciones de Vídeo. Transparencia, alphas, key. La Animación del video: El Motion Las Transiciones. Efectos de Vídeo, Animación de los mismos y los plugins. El vídeo clip musical. Mayo 10 El vídeo Argumental. (Filminuto)

METODOLOGIA DE TRABAJO

Se comenzará con una parte teórica del concepto básico de la Post producción y la edición para luego aprender paso a paso la herramienta del Premiere 6.0 y desarrollar ejercicios en clase para su aplicación práctica.

RECURSOS TEXTOS GUÍA

Manual del Usuario Adobe Premiere 6.0 SÁNCHEZ Rafael, Teoría del montaje.

TEXTOS BÁSICOS

ZETTI Herbert, Manual de producción de Televisión.

DOCUMENTOS COMPLEMENTARIOS

WILT Adam, Edición No Lineal (NLE). RODRÍGUEZ Robet, La Escuela de Cine en 10 Minutos.

TECNOLÓGICOS: (FRECUENCIA DE UTILIZACIÓN)

Ejemplos en formato de Vídeo y Vídeo Proyector.

PROCESOS DE EVALUACIÓN

Teoría del montaje y la Edición, conceptos de planos y composición de la Imagen. El Story Board. Se hará un pequeño quiz en clase de 5 preguntas. Luego se realizará un Story Board identificando cada uno de los temas ya vistos en clase. Se evaluará en la sesión 5. Edición por Corte. Se realizara una edición corta por el sistema de corte y se evaluara en clase. (Este será su primer parcial y se evaluará en la sesión 14). Edición de Vídeo más Audio. Realizar en clase una edición utilizando todas las herramientas incluyendo el audio. Edición con Animación utilizando el Motion e imágenes alpha. Desarrollar la habilidad de mezclar todos los componentes aprendidos en clase. Edición Total de un Filminuto utilizando todas las técnicas adquiridas. Poner en práctica mediante el Software las tareas aprendidas en todas las clases y con los ejercicios anteriores.

**ADEM 0031
GERENCIA DE PROYECTOS**

Objetivos Aprendizaje:

La comprensión de los problemas relacionados con la administración y la gerencia de proyectos requiere de conocimientos, capacidades y habilidades de gestión. Sin un reconocimiento de los ciclos del proyecto y la gestión relacionada con la identificación de problemas, necesidades y oportunidades que ofrece el medio, así como de su ejecución y puesta a punto de marcha y operación, la gerencia de proyectos, la eficiencia y la eficacia estarían expuestas a los vaivenes del entorno. Así mismo se hace necesario conocer los distintos modelos de gestión y gerencia aplicables a cada tipo de proyectos, la conciliación, la toma de decisiones, el manejo de reuniones y otros aspectos claves de la gestión de proyectos relacionados con la preparación de términos de referencia, la elaboración de propuestas, la contratación, entre otros aspectos.

PRINCIPIOS DE FORMACION

Evaluar la factibilidad de un plan de empresa

METAS DE APRENDIZAJE

Establecer la factibilidad de un proyecto, elaborar los estudios pertinentes.

COMPETENCIAS

Propiciar en el estudiante las herramientas necesarias para poder realizar los estudios de mercadeo, técnico, administrativo legal, financiero, ambiental para el proyecto. Crear la cultura de la búsqueda de información y análisis, relacionar el entorno con la idea de proyecto y definir si es conveniente realizar el proyecto.

Materiales Requeridos

La Bibliografía indicada en el curso y las lecturas que se indicarán cada semana o cuando el temalo amerite.

**HUMA 0014
INTRODUCCIÓN AL CINE**

CONCEPCIÓN DEL CURSO:

Los seres humanos hemos buscado la manera de guardar en palabras o en imágenes todo aquello que nos merece un valor.

Desde los primeros grafismos sobre piedra o hueso se comenzó ese proceso que se refinó hasta llegar a casi reproducir la realidad con la pintura de los siglos XVI y siguientes.

En el siglo XIX surge la fotografía que permite documentar la historia cotidiana no solo de los sucesos considerados importantes para la humanidad sino de aquellos que corresponden a la esfera íntima de cada familia o cada persona y así cada quién comenzó a construir su propio álbum de fotografías familiares que son su historia personal.

La búsqueda por captar el movimiento y la velocidad llevaron al cine que no solo es una fuente de entretenimiento sino una de las formas de arte más ricas, si no la más.

El cine es además tremendamente popular y de allí la idea de construir un curso que ilustre a los estudiantes acerca de su desarrollo, sus técnicas y su importancia, que además les de unos elementos básicos para producir un cortometraje artesanalmente.

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS):

Dentro del plan de estudios del Centro de Humanidades el curso de Introducción al Cine pertenece a la línea de formación de los Lenguajes del Arte. Este es un curso electivo que los estudiantes escogen entre una oferta más amplia de las distintas líneas de formación. Se recomienda, mas no es obligatorio (para mantener el espíritu de flexibilidad curricular), que los estudiantes aprueben los cursos de Humanismo, Cultura y Valores y Cristología.

METAS DE APRENDIZAJE:

Este curso tiene dos líneas básicas: la primera es darle al estudiante un conocimiento sobre los orígenes, técnicas, escuelas y tendencias del cine y la segunda consiste en mostrar al estudiante cómo el cine puede interpretar el mundo y cómo lo hace con una estética propia.

Además, el curso le debe dar al estudiante la posibilidad de disfrutar de tendencias de cine que ahora son ignoradas y aumentará el nivel de crítica respecto al cine comercial, a la vez que tendrá una mejor conciencia de los elementos técnicos y narrativos, todo lo cual aumentará su capacidad de apreciación del cine en general.

El curso permitirá al estudiante elaborar lecturas del cosmos a partir de un comienzo de práctica cinematográfica. Será entonces un curso en el que se equilibrarán el

análisis de la plástica de las imágenes y la interpretación: no sólo se leerá el cine; también se leerá el mundo (conductas singulares y sociales) a partir del cine.

Ética y cine: se buscará que los alumnos reflexionen acerca del momento histórico, social y político en el cual aparecen las películas, los productores y los directores.

El estudiante tendrá la capacidad de descifrar la doble intención de productores y patrocinadores que pretenden dar mensajes políticos, estereotipos de vida y modelos de comportamiento a través de las obras cinematográficas.

PROPÓSITOS DE FORMACIÓN:

Hay varios propósitos con estos cursos: el primero de ellos tiene que ver con la formación de la persona y se puede expresar de la siguiente manera: los seres humanos recibimos en cada generación una herencia cultural que se remonta a nuestros primeros antecesores.

Es una misión clave para cada uno conocer y guardar esa herencia para las generaciones del futuro.

En ese sentido estos cursos cumplen con esa misión primordial como es la de capacitar a quienes desempeñarán funciones de dirección de la sociedad en los próximos decenios para que conociendo esta herencia, la valoren, la guarden y contribuyan a incrementarla.

Desde la perspectiva de la formación específica del profesional en cualquier área, es importante que tenga los elementos para desenvolverse adecuadamente en situaciones sociales que le exigirán un nivel al menos básico de conocimiento de las artes.

El cine es uno de los entretenimientos más populares en la sociedad contemporánea; en nuestro caso, el casi 100 % de la programación está conformada por un cine venido de los EEUU y de Europa, con algunas producciones del mundo Oriental que lentamente van ingresando a nuestras carteleras.

La presencia del cine latinoamericano es muy baja y la del cine colombiano es casi nula.

A los estudiantes se les darán herramientas que les permitan juzgar la calidad del cine que ven, al tiempo que les permita comprender su importancia como factor de culturización y quizás en el futuro, desde puestos de dirección, ayuden a construir un cine nacional que colabore al desarrollo de una identidad que por ahora es demasiado confusa.

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS:

- Que el estudiante conozca las circunstancias histórico–sociales en las que el cine comenzó su desarrollo.
- El estudiante podrá hacer un análisis y una valoración iniciales del cine que ve cotidianamente en su aspecto técnico y podrá comenzar a aplicar estos elementos a su trabajo final.
- Que el estudiante conozca las características principales de cada género cinematográfico y puede por lo tanto valorar de aquellas obras a las cuales tenga acceso.
- En la medida que avanza el curso el estudiante tendrá elementos de trabajo para adelantar su cortometraje de trabajo final.
- El estudiante conocerá la perspectiva del cine latinoamericano y colombiano y su importancia como elemento de conformación de una identidad cultural.

CONTENIDO:

UNIDAD I: SURGIMIENTO Y DESARROLLO DEL CINE

1. Historia básica de la fotografía y la cinematografía, qué es el cine, cómo se hace el cine.
2. Desarrollo del lenguaje cinematográfico: romanticismo y realismo en el s. XIX, La burguesía del siglo XIX y sus deseos de capturar la luz del mundo, de la imagen fija a la imagen con movimiento, sistemas técnicos en los cuales se extendió la ideología burguesa:
3. Sistemas de representación fija (Trampantojo, Diorama, la fotografía y el estereoscopio) .
4. Sistemas de representación de imágenes móviles (Taumatropo, Fenakistiscopio, Zootropo, Bioscopio y Praxinoscopio).

UNIDAD II: ANÁLISIS CINEMATográfico: LA TÉCNICA CINEMATográficoA

1. Tipos de imágenes: imágenes estroboscópicas, imágenes de superposición cromática, imágenes giroscópicas, imágenes de flash back, imágenes de contrapunto.
2. Tipos de perspectivas: profundas, intermedias y superficiales.
3. Tipos de planos y arquitecturas visuales: planos primerísimo, primero, medio, tres cuartos y general; picadas, contrapicadas, dípticos, trípticos y multipantallas.
4. Tipos de construcciones visuales: argumentativas (sintaxis, semántica y pragmática de la imagen) y yuxtapositivas.

UNIDAD III: GÉNEROS CINEMATográficoS

1. Ciencia ficción: orígenes del género, consolidación
2. Cine “de Terror”
3. Cine de acción: héroes y manejo de la violencia
4. Drama: funciones sociales de la imagen
5. Humor
6. La guerra
7. Lo gótico: el vampirismo.

8. El ser humano y la naturaleza: la jungla, el exotismo, la megazoolología.
9. El laberinto urbano, la ciudad a partir del cine poético
10. La presión psicológica y los mundos interiores
11. La parodia cinematográfica

UNIDAD IV: CINE LATINOAMERICANO Y COLOMBIANO

1. Cine autor.
2. Reflexiones en torno a la búsqueda de una identidad local o universal a través del entendimiento y análisis de las experiencias cinematográficas en América Latina.
3. Historia de la plástica cinematográfica en América Latina y en Colombia.
4. Ejemplos de cine latinoamericano
5. Ejemplos de cine colombiano

METODOLOGÍA DE TRABAJO

ALTERNATIVAS METODOLÓGICAS

- Visualización de material audiovisual.
- Mesas redondas.
- Elaboración de videos.
- Manipulación (taller) de equipos en la medida que pudiera contarse con ellos.

ESTRATEGIAS DE SEGUIMIENTO DEL TRABAJO DE LOS ESTUDIANTES

El trabajo está orientado hacia la apreciación de la producción cinematográfica y la comprensión de su lenguaje, mediante la asesoría magistral y la elaboración de material audiovisual por parte de los estudiantes; este tipo de trabajo debe comenarse desde las primeras semanas de clase, con el fin de que todo aquello que se explique desde la teoría pueda ser experimentado por los estudiantes en la práctica.

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS ORIENTADAS AL USO DE BIBLIOGRAFÍA Y DE RECURSOS INFORMÁTICOS

- Rastrear información bibliográfica a través de publicaciones de revistas especializadas y de prensa.
- Buscar y rastrear información en medios de comunicación como Radio, Televisión y el Internet

ACTIVIDADES PRESENCIALES (Y TIEMPO DE EJECUCIÓN):

UNIDAD I: 10 horas

- Clase magistral: 5 horas
- Proyección y análisis de ejemplos cinematográficos: 5 horas

UNIDAD II: 16 horas

- Clase magistral: 8 horas
- Proyección y análisis de material cinematográfico: 8 horas

UNIDAD III: 24 horas

- Clase magistral: 8 horas
- Proyección y análisis de obras cinematográficas: 16 horas

UNIDAD IV: 14 horas

- Clase magistral: 6 horas
- Exhibición y análisis de material cinematográfico: 8 horas

ACTIVIDADES DE TRABAJO AUTÓNOMO (Y TIEMPO DE EJECUCIÓN):

UNIDAD I: 4 horas

- Se comienza a preparar trabajo práctico conformando equipos, decidiendo temas que se van a desarrollar, estableciendo recursos disponibles y cronogramas de trabajo.

UNIDAD II: 6 horas

- Análisis de obras cinematográficas; realización de ejercicios si se dispone de medios para llevarlos a cabo.

UNIDAD III: 6 horas

- Análisis de material cinematográfico.

UNIDAD IV: 16 horas

- Análisis de material cinematográfico.
- Preparación del cortometraje.

PROCESOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Después de cada unidad hay un trabajo, el cual puede ser teórico, de análisis de obras cinematográficas o de elaboración de trabajos audiovisuales o cortometrajes, individualmente o conformando equipos.

Puede consistir la evaluación en una sola producción que deberá enriquecerse en la medida que avanza el curso y se van integrando a ella elementos vistos en cada una de las unidades.

PORCENTAJES:

4 evaluaciones, una al término de cada unidad con un valor de 25% c/u o una sola producción que se va evaluando por etapas, a consideración del docente.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Después de cada unidad hay un trabajo, el cual puede ser teórico, de análisis de obras cinematográficas o de elaboración de trabajos audiovisuales o cortometrajes, individualmente o conformando equipos.

Puede consistir la evaluación en una sola producción que deberá enriquecerse en la medida que avanza el curso y se van integrando a ella elementos vistos en cada una de las unidades.

PORCENTAJES:

4 evaluaciones, una al término de cada unidad con un valor de 25% c/u o una sola producción que se va evaluando por etapas, a consideración del docente.

RECURSOS

RECURSOS TECNOLÓGICOS:

VHS, televisor, videos, acetatos, proyector de opacos, proyector de filminas, videoconferencias, internet, salas de computadores.

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS:

Se cuenta con el material bibliográfico y cinematográfico de la Biblioteca, de los docentes y de los alumnos.

En apoyo tecnológico se depende de los equipos de los alumnos o aquellos que ellos puedan conseguir dependiendo de sus posibilidades económicas.

Se cuenta en el curso con la siguiente bibliografía y con una lista tentativa de filmes que pueden servir de ejemplificación que son los siguientes (hay que anotar que esta filmografía se renueva constantemente por las producciones que llegan a las carteleras cinematográficas de los cines locales y las que se presentan por la TV):

ALVAREZ, Luis Alberto. Páginas de cine. Volúmenes I, II y III. Medellín: Universidad de Antioquia, 1995.

BURCH, Noel. El tragaluz del infinito. Madrid: Cátedra, 1987.

DELEUZE, Gilles et GUATTARI, Felix. Rizoma. Valencia: Pretextos, 1977.

----- . La imagen del movimiento, estudios de cine 1. Barcelona: Paidós, 1994.

----- . La imagen del tiempo, estudios de cine 2. Barcelona: Paidós, 1994.

ECO, Umberto. Signo. Barcelona: Labor, 1976.

JEANNE, René y FORD, Charles. Historia ilustrada del cine. Volúmenes I, II y III. Madrid: Alianza, 1996.

LLOYD, Ann and FULLER, Graham. The illustred history of the cinema. New York: Bortland House, 1987.

THOMPSON, Kristin y BORDWELL, David. El arte cinematográfico, una introducción. Barcelona, Paidós, 1995.

LECTURAS SUGERIDAS

ALVAREZ, Luis Alberto. Nueve semanas y media: el psicópata como héroe. En: Páginas de cine. Volumen II. Medellín: Universidad de Antioquia, 1995. Pgs. 203-207.

----- . Seminarios de la historia del cine. El esplendor del cine mudo. Documento N° 3. 1995. Sin más referencia.

----- . In memoriam, Luis Alberto Alvarez. Medellín: recopilación editada por la Universidad Nacional de Colombia. 1998.

CINEMATOGRAFÍA SUGERIDA

- El miedo devora el alma (Rainer Fassbinder)
- El hombre de la cámara (DzigaVertov, 1929).
- Depredador I
- Octubre (Sergei Einsenstein)
- Viaje a la Luna
- El espectro rojo
- The kingdom of the fair
- Consolidación del género:
- Alien I (Ridley Scott, 1979)
- Alien II (James Cameron, 1986)
- Alien III (David Fincher, 1992)
- Alien IV (Jean-Pierre Jeunet, 1996)
- 2001, Odisea Espacial (Stanley Kubrick)
- Solaris (Tarkovsky, 1972)
- El testamento del Doctor Caligari (Robert Wiene, 1919)
- Frankenstein (Vincent Price)
- Doctor Jekill and Mr. Hyde (Rouben Mamoulian)
- La Isla del Doctor Mourau

- La carretera fantasma (Víctor Sjoström)
- La hechicería a través de los tiempos (Benjamin Christensen, 1920)
- The ghostbuster: Los cazadores de fantasmas
- Nosferatu (Friedrich Murnau)
- Nosferatu , El Vampiro (Werner Herzog)
- Drácula (Tod Browning)
- El drácula de Andy Warhol
- Drácula (Francis Ford Coppola)
- Vampiros en la Habana
- La estrategia del Caracol (Sergio Cabrera)
- La vendedora de rosas
- Doña Flor y sus dos maridos
- Río, cuarenta grados (Nelson Pereira dos Santos)
- Tarzan y la fuente mágica (Lee Sholem, 1950)
- Doctor Cyclops (Ernest B. Schoedsack, 1940)
- King Kong (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933)
- King Kong (Jhon Guillermin, 1976)
- Parque jurásico (Steven Spielberg)
- Metrópolis (Fritz Lang)
- Batman (Tim Burton)
- La Muerte y la Doncella (Roman Polanski)
- La Naranja Mecánica (Stanley Kubrick, 1971)
- Ceremonia Secreta (Joseph Losey, 1968)
- Rocky I (John G. Avilsen, 1976)
- El gran Dictador (Charles Chaplin, 1940)

ADEM 0029

GESTIÓN 4 (DERECHO COMERCIAL)

Objetivos Aprendizaje:

CONCEPCIÓN DEL CURSO:

Se pretende que los estudiantes conozcan un poco de las normas y procedimientos que regulan los temas que tienen que ver con su actividad profesional, que conozcan como registrar un diseño industrial, una marca, y saber los beneficios de esto; Igualmente se pretende que sepan que es un contrato como se elabora e interpreta; por último que conozcan que es un título valor, como se crea uno y para que sirve una letra de cambio, un cheque, un pagaré y una factura cambiaria de compraventa.

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS):

Costos y presupuestos

OBJETIVO GENERAL:

Enseñar los aspectos jurídicos generales que regulan la actividad de los diseñadores dentro del ejercicio de su profesión

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Mostrar a los alumnos que ellos pueden y deben participar en los aspectos legales de su actividad tales como registrar una marca, redactar un contrato y un título valor.

METODOLOGIA DE TRABAJO

Cátedra magistral, talleres y lectura de textos para comentarlos en clase.

Materiales Requeridos:

4. RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS TEXTOS GUÍA: Código de Comercio, dec.486 del 2.000, documentos varios. TEXTOS BÁSICOS: Código de Comercio

SODC 0031

PORTAFOLIO DE DISEÑO GRÁFICO

Objetivos Aprendizaje:

ESCUELA DE ARQUITECTURA Y DISEÑO PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO

1. IDENTIFICACIÓN DEL CURSO PROGRAMA ACADÉMICO: Diseño Gráfico CICLO: Ciclo Profesional CURSO: PORTAFOLIO DE DISEÑO GRÁFICO CÓDIGO DEL CURSO:

SODC0031

2. TIPO DE CURSO: Asesoría NÚMERO DE CRÉDITOS:

3. INTENSIDAD SEMANAL: HORAS PRESENCIALES:

4. NO PRESENCIALES 6 2

CONCEPCIÓN DEL CURSO

El curso está diseñado para acompañar a los alumnos. en el proceso de selección y diagramación de un portafolio de los trabajos realizados a través de su carrera, que le permitirán estructurar su perfil como diseñador ante el medio laboral.

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS)

Los estudiantes deben haber cursado al menos 3 de los módulos, para tener una cantidad de trabajos suficientes para armar el portafolio.

OBJETIVO GENERAL

Asesorar al estudiante en la construcción de en un sistema gráfico, impreso y digital, que dé cuenta el perfil laboral de cada estudiante y del campo de acción que puede tener en una empresa. OBJETIVOS ESPECÍFICOS: Diseñar un sistema gráfico con los adecuados parámetros de diagramación.

METAS DE APRENDIZAJE

El estudiante deberá abordar un proceso crítico de organización de su perfil laboral y adicionalmente articular a este un estilo gráfico propio. 3. ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO

CONTENIDO

METODOLOGIA DE TRABAJO

Las clases se desarrollan mediante asesorías individuales, correcciones de archivos y entregas grupales. Cada estudiante tendrá un horario de atención entre 15 minutos, cada 8 días. 5. EVALUACIÓN Seguimiento 20% Trabajos 20% Portafolio 30% Trabajo final 30%

Materiales Requeridos

Bibliografía: Texto Guía: Eisenman, Sara. (2006). Building Design Portfolios: Innovative Concepts for Presenting Your Work (Design Field Guides). Gloucester: Massachusetts; EUA; Rockport Publishers. Baron, Cynthia. (2003). Designing a Digital

Portfolio (VOICES). EUA; New Riders. Myers, Debbie Rose. (2005). The Graphic Designer's Guide to Portfolio Design. EUA; Wiley. Linton, Harold. (2004). Portfolio Design, Third Edition. EUA; W. W. Norton & Company. Silber, Lee. (2001). Self-Promotion for the Creative Person: Get the Word Out About Who You Are and What You Do. EUA; Three Rivers Press. Wiedemann, Julius. (2005). Web Design: Portfolios (Icons S.). Taschen. Goldfarb, Roz. (2002). Careers by Design: A Business Guide for Graphic Designers . Allworth Press.

TEXTOS Y/O DOCUMENTOS COMPLEMENTARIOS:

<http://blog.duopixel.com/tutoriales/portafolio-diseno.html>
<http://www.dotzerodesign.com/port.html>
http://personales.ya.com/sserra/selec_esp.html <http://www.katika.net/>
<http://www.tmarksdesign.com/>
<http://www.geechungdesign.com/portfolio/collateral.html> <http://www.mirkoilic.com/>
<http://www.noparking.it/> <http://pechakucha.asokoronia.org/>
http://www.coroflot.com/public/individual_browse.asp
<http://www.jamesgulliverhancock.com/> <http://www.meomi.com/>
<http://www.jillbliss.com/> <http://www.adrianjohnson.org.uk/> <http://www.creaktif.com/>
<http://www.okaydave.com/> <http://www.jonathanyuen.com/main.html>
<http://www.rgbstudio.co.uk/> <http://www.tartelin.com/>
<http://www.adoptdesign.com/html/web.html> <http://www.amelines.com/>
<http://www.catalinaestrada.com/>

INFO 0012

PAGE MAKER - IN DESIGN

Objetivos Aprendizaje:

CONCEPCIÓN DEL CURSO

Mediante este curso se podrá tener un control administrativo y conceptual de un proceso editorial en sus diferentes etapas. Además de una interacción entre el texto y la imagen impresa, enfocando el diseño de un editable desde lo funcional, comunicativo y productivo.

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS)

Conocimiento básicos de Windows o sistema operativo Macintosh Núcleo de elementos gráficos

OBJETIVO GENERAL

Preparar al estudiante para asumir la edición de publicaciones periódicas (Libros, revistas, periódicos) con criterios de diseño gráfico acertados en la selección de contenidos comunicativos y estéticos. Para este objetivo se desarrolla la capacidad imaginativa y creativa en el trabajo proyectual con imágenes y textos

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Entender el diseño editorial como un proceso comunicativo
- Comprender la creación y la proyectación como procesos racionales y estéticos que permiten acceder a la información generada en el medio.
- Desarrollar el manejo de herramientas útiles de comunicación.
- Conocer el Page Maker, como herramienta para el diseño y diagramación de editables.
- Conocer el proceso de Prerensa Digital y sus condiciones para una excelente impresión final.

METAS DE APRENDIZAJE

Lograr que el estudiante pueda integrar textos e imágenes, de otros programas, actuando como un soporte para todo tipo de publicaciones escritas o impresas, desde boletines informativos, folletos, catálogos y revistas, hasta páginas WEB, con máxima precisión y control.

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS

- Potencia las funciones de un editor gráfico orientado al ejercicio de diagramación.
- Interactúa con otros programas similares y optimiza recursos productivos. (Sugiere, formas de entregar, correctamente el trabajo para una impresión profesional)
- Asume planteamientos de diseño y plantea alternativas de solución y utiliza el programa como una herramienta de edición digital de impresos.

METODOLOGIA DE TRABAJO:

- Los Temas se desarrollan en talleres de 4 horas semanales
- Cada jornada varía en su intensidad temática y se amplía según las expectativas y resultados de los estudiantes
- Clases con ejercicios teórico-prácticos: desarrollo de Layouts
- Lectura de medios, análisis y propuestas (reflexiones)
- Discusión, exposición, lluvias de ideas, aplicación.
- Talleres de campo
- Rápidos

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS

TEXTOS GUÍA

Adobe Page Maker 7.0 User Guide Windows/ Macintosh

TEXTOS BÁSICOS

Diseño de Revistas Mac Graw Hill

TEXTOS COMPLEMENTARIOS

Manual de Tipografía German Blumme

TECNOLÓGICOS: (FRECUENCIA DE UTILIZACIÓN)

<http://www.snd-e.org>

<http://www.lenguasecundaria.com/enlaces/pub-peri.htm>

<http://www.linkodromo.com.ar/>

PROCESOS DE EVALUACIÓN

Capacidad de aplicación de herramientas Evaluación diagnóstica, por medio de talleres. Se establecen unos criterios de evaluación, anteriormente, discutidos con los estudiantes

**EXPR 0006
FOTOGRAFÍA AVANZADA**

Objetivos Aprendizaje:

CONCEPCIÓN DEL CURSO

Dar a los estudiantes de Diseño Gráfico elementos teóricos y técnicos para concebir imágenes fotográficas útiles a su que hacer como estudiantes y profesionales.

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS)

Memoria y cultura visual.

OBJETIVO GENERAL:

Presentar a la fotografía como herramienta fundamental del diseñador.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Conocer y dominar las características de la cámara reflex de 35mm.
- Plantear la generalidad de las propiedades de la luz como elemento fundamental para la elaboración de fotografías.
- Dominar y sacar provecho de todas las posibilidades de configuración del aparato fotográfico (35mm)
- Conocer los diferentes formatos y tipos de película, sus diferencias y particularidades.
- Enseñar al estudiante como funciona la profundidad de campo y sus posibilidades expresivas
- Entregar el conocimiento de las propiedades técnicas y expresivas a partir de las técnicas del control del movimiento.
- Entregar el conocimiento de las características técnicas y las posibilidades expresivas de las configuraciones compositivas de la imagen fotográfica.
- A partir de los conocimientos adquiridos, cada estudiante podrá configurar la imagen, creando su propio lenguaje visual.
- Usar el cuarto oscuro, como una prolongación del aparato fotográfico.
- Dar al estudiante los conocimientos avanzados para que el mismo desarrolle a cabalidad sus proyectos fotográficos.

METAS DE APRENDIZAJE:

técnica fotográfica en blanco y negro, desde la toma de la imagen hasta el proceso en laboratorio, revelado de película y copiado en papel

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS:

SUBCOMPONENTE LECTURA DE CONTEXTO:

Buscar y utilizar todas la ventajas y posibilidades que todavía nos ofrece la fotografía análoga. Aprender las posibilidades de manipulación de la imagen que nos ofrece el cuarto oscuro, para más adelante aplicar esos conocimientos a cualquier software de manipulación de imágenes.

SUBCOMPONENTE CREACIÓN:

- Con las herramientas ofrecidas, buscar mas posibilidades de creación, distintas a la imagen fotográfica.
- La técnica fotográfica como oficio.
- A partir de la observación de lugares concretos de la ciudad, el estudiante propone una intervención fotográfica espacial.

SUBCOMPONENTE MATERIALIZACIÓN:

- Desarrolla ejercicios elementales de producción de imágenes.
- Construye y elabora sus propias imágenes gracias a los conocimientos adquiridos en la clase.
- Utiliza todos los recursos técnicos, tanto los ópticos como los químicos para particularizar su lenguaje visual.

SUBCOMPONENTE DE INNOVACIÓN:

- El estudiante estará al tanto de todo el proceso técnico para el procesado de sus imágenes, teniendo libertad para alterar dichos procesos buscando resultados para sus propias ideas visuales.

CONTENIDO:

1. Fundamentos de la luz como fenómeno físico.
2. La cámara fotográfica y sus componentes.
3. El cuarto oscuro.
4. Revelado de película.
5. Manejo de ampliadora.
6. Copiado en papel.
7. Elementos compositivos de la imagen.
8. Condiciones ópticas especiales.

METODOLOGIA DE TRABAJO:

Visualización de imágenes para ilustrar los contenidos, acompañamiento permanente en la realización de los ejercicios, Demostraciones previas, investigación y propuestas para resultados alternativos.

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS:

TEXTOS GUÍA:

LANGFORD, M. La Fotografía Paso a Paso. Un curso completo. Versión castellana
Alfredo Cruz. Hermann Blume, Barcelona, 1990.

TEXTOS BÁSICOS:

FONTCUBERTA, Joan, COSTA, Joan. Foto-Diseño. Ceac, Barcelona, 1988. HEDGECOE,
John. El nuevo libro de la fotografía. Blume, Barcelona, 1995. __ Práctica fotográfica -
El retrato. Ceac, Barcelona, 1990. __ Manuales de fotografía - Técnicas de Laboratorio.
Ceac, Barcelona, 1991. __ Manual de Técnica Fotográfica. Herman Blume, Barcelona,
s.f. __ Fotografía Creativa. Herman Blume, Barcelona, s.f. __ Fotografía Avanzada.
Herman Blume, Barcelona, s.f. FREEMAN, M. Guía completa de fotografía. Técnicas y
materiales. Herman Blume, Madrid, 1987. REVISTA FOTO.

TEXTOS COMPLEMENTARIOS:

Enciclopedia Planeta de la Fotografía, Ed. Planeta Enciclopedia Práctica de la
Fotografía, Ed. Salvat

DOCUMENTOS COMPLEMENTARIOS:

Revistas ilustradas del medio

TECNOLÓGICOS: (FRECUENCIA DE UTILIZACIÓN)

Proyector de diapositivas Permanente

OTROS:

Material gráfico y físico perteneciente al profesor.

PROCESOS DE EVALUACIÓN

Evaluación teórica y técnica sobre los resultados del ejercicio de manejo de cámara.
Evaluación teórica Visualización de los trabajos y exposición de los estudiantes sobre
los resultados y justificaciones. Ejercicio óptico de distancia focal Evaluación de la
construcción de la cámara oscura. Evaluación de resultados de las fotografías
obtenidas con la cámara oscura. Muestra ante la comunidad académica de los
resultados obtenidos con la cámara de construcción personal. Evaluación de las copias
realizadas en papel fotográfico. Muestra a la comunidad académica de los resultados
del trabajo en el cuarto oscuro a partir de sus propios negativos. Presentación de
resultados del trabajo de manipulación fotográfica. Resultados teóricos y prácticos del
ejercicio de reelaboración y manipulación fotográfica.

INDU 0004

PRODUCCIÓN DIGITAL

Objetivos Aprendizaje:

CONCEPCIÓN DEL CURSO

Introduce al estudiante en la dimensión hipertextual, en la arquitectura y estructura de piezas gráficas digitales tales como sitios web, software, intranet y pantallas de manera que conozca los formatos, plataformas, resoluciones y el lenguaje de código requerido en la materialización de éstas.

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS)

Geometría del diseño I y II, Illustrator, Photoshop, Flash y Dreamweaver.

OBJETIVO GENERAL

Explorar las posibilidades y características de los medios digitales interactivos, entornos multimedia y realidad virtual.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conocer los elementos que conforman las interfaces de usuario y los principios de la interacción humano-computador.
- Reconocer la estructura y las características de la información y la imagen digital, mediante la comprensión y aplicación de conceptos como navegación, interacción y actualización.
- Conocer los procesos productivos, las etapas, plataformas y proveedores de software y herramientas de producción de piezas gráficas digitales basados en tecnología Internet.
- Identificar los diferentes soportes, formatos y códigos que estructuran las imágenes digitales.
- Aprender a interactuar con los diferentes profesionales y proveedores que intervienen en la producción digital basados en tecnologías de información y comunicación TIC.

METAS DE APRENDIZAJE

Al finalizar el curso el estudiante estará en capacidad de:

- Elaborar estrategias de actualización y mantenimiento de contenidos de un sitio web.
- Conceptualizar y diseñar productos digitales funcionales y con posibilidades de interacción.
- Trabajar y dialogar con ingenieros informáticos y de sistemas.
- Seleccionar el proceso, los materiales y recursos más acordes a su propuesta.

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS

- Conoce las características y elementos constitutivos de la imagen digital.
- Conoce las herramientas e interfaces que nos permiten crear imágenes, textos e hipertextos.

- Construye imágenes digitales.
- Conoce y articula las herramientas que debe utilizar en los diferentes procesos dependiendo de las características del producto digital.
- Trabaja en equipo e interdisciplinariamente

CONTENIDO

1. Contextualización, nueva dimensión de los editables Origen de Internet. Plataformas (MAC, PC), evolución de los sistemas operativos. Interactividad, definición y ejercicio. Diseño digital Vs Diseño impreso. El libro electrónico - E-book
2. La gráfica digital: Color digital y profundidad, características del píxel. Formatos de imagen digital § Imagen vectorial - imagen bitmap. Píxel art, ascii art, vector art
3. Internet, más que web § Interfaces graficas GUI, historia. Diseño para Internet, historia, características, evolución § Estructuras y mapas de navegación. Análisis de sitios web § Metodología de desarrollo de sitios web, roles y funciones. Estrategia conceptual y comunicativa para un sitio web
4. Piezas gráficas digitales: Html, dhtml, css. Clases (web, portales, intranet, multimedia, software, celulares, etc.). Características y propiedades (on line, Off line). Comunicación y relación Cliente - diseñador - proveedor: Elaboración de cotizaciones. Proveedores. § Sonido digital

METODOLOGIA DE TRABAJO

Curso teórico con algunos ejercicios prácticos. Clases magistrales Proyección de presentaciones ppt Invitados especiales Lectura de documentos Investigación por parte de los alumnos Taller de diseño

PROCESOS DE EVALUACIÓN

Ejercicio Interactividad Se evalúa la pertinencia y recursividad de los recursos interactivos empleados Píxel art, ascii art, vector art, Se evalúa la aplicación de las técnicas para desarrollar este tipo de insumo gráfico Estructuras de navegación y elaboración de mapas y esquemas de interfaz Se evalúa la claridad de este entregable para usuarios finales Seguimiento a ejercicios Se evalúa la aplicación de las técnicas para desarrollar varios insumos gráficos Ejercicio final Se evalúa la calidad conceptual y técnica de este entregable

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS

TEXTOS GUÍA

+ Designing web graphics 3 Lynda Weinman, 1999 + Cómo funciona Internet Preston Gralla, 1996 + Yale C/AIM (Web Style Guide, 1997). Lynch and Horton DOCUMENTOS COMPLEMENTARIOS: + URLs recomendadas según el tema. + Revista ID + Revista How + Revista Communication Arts

TECNOLÓGICOS: (FRECUENCIA DE UTILIZACIÓN)

Internet, consultas individuales eventuales Sala de informática

INFO 0009

RHINO

Objetivos Aprendizaje:

PRINCIPIOS DE FORMACIÓN

- Al finalizar el curso el estudiante deberá manejar correctamente las herramientas ofrecidas por el modelador, aplicarlas en la elaboración de diferentes objetos 3D y en su respectiva presentación en la escena impresa.
- Visualizar las ideas de un producto antes de crearlos físicamente y que le permitan al diseñador industrial realizar cambios de manera más precisa.
- Construir la escena de un producto fijando elementos necesarios para la generación de una escena fotorealística.
- Asimilar y aplicar los diferentes métodos de construcción de modelos de formas libres u orgánicas mediante la generación de superficies.
- Diferenciar el método óptimo de construcción de una superficie en la elaboración de un objeto.
- Configurar los parámetros de luces, texturas, color para la creación de ambientes.
- El estudiante al final del curso debe estar en capacidad de crear y mostrar sus productos en tres dimensiones.

COMPETENCIAS

- Capacidad de presentar su proyectos haciendo uso de recursos digitales.
- Capacidad de modelar digitalmente un objeto donde involucre la forma superficial y las partes funcionales del mecanismo del objeto.
- Capacidad de hacer una ubicación gráfica del contexto en el que se encuentra el diseño para luego ser impresas en un cuadro de imagen.

CONTENIDO

Conceptos básicos. El entorno. Manejo de Ventanas. Métodos de visualización. Gestión de archivos. Operaciones en 2D Formato de unidades. Ordenes transparentes. (Forzar, rejilla, ortogonal) Sistemas de coordenadas Objetos Snap Dibujo de figuras planas. Creación de puntos, líneas, círculos, elipses y demás entidades geométricas. Acotado. Generación de acotado Creación de objetos básicos en 3D Sólidos Operaciones booleanas Edición de entidades. Copiar, mover, eliminar, rotar, estirar, unir. Modificar simetrías, escalonados. Creación de Superficies Superficie a partir de puntos, trayectos, curvas, imágenes y otras Creación de Superficies: Revolución Rieles Loft Operaciones de Superficies Blend Merge Offset Match Generación de Curvas Intersección Proyección de curvas Control de Puntos Edición de control de puntos Formas inorgánicas Control de entidades Control de capas Control de colores Control de tipos de línea Construcción de escena Asignación de materiales Texturas Iluminación

Materiales Requeridos:

Manual del programa <http://www.es.rhino3d.com> Página web para el curso: <http://logos.upb.edu.co/~raulv/rhino>

INVT 0085

OBSERVATORIO GRÁFICO 3

Objetivos Aprendizaje:

CONCEPCIÓN DEL CURSO

Curso de indagación y análisis autónomo de la situación actual del diseño gráfico, de sus productos y sus usuarios, que define sus lineamientos a partir de las necesidades particulares de la facultad, para contribuir al desarrollo de fundamentos teóricos, a la formación de un perfil investigativo en los estudiantes y la construcción de métodos particulares de investigación para el diseño gráfico.

RECOMENDACIONES (SABERES PREVIOS)

Lectura del contexto I, II y III Observatorios I y II

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una clasificación de usuarios y productos gráficos existentes en nuestro contexto, para lograr una clara y efectiva relación usuario/producto que se vea reflejada en la comunicación y elaboración de productos por parte del diseñador y al mismo tiempo nos permita lograr determinar unas clasificaciones o tipologías para proponer contenidos en los módulos, no sólo desde el soporte, sino con una concepción sistémica.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Clasificar al usuario a partir de dos teorías: la segmentación y las situaciones de uso y con base en ello, descubrir cuál es el camino más certero para llegar a un producto gráfico diseñado específicamente para un usuario.
- Reconocer las diferencias y similitudes entre Publicidad y Diseño Gráfico a la hora de estudiar el producto, conceptualizarlo, crear la imagen y dirigirlo al usuario.
- Observar la Publicidad y/o el Diseño Gráfico desde un enfoque visual.
- Analizar a partir de la observación de diseñadores contemporáneos, cuáles pueden ser piezas gráficas potenciales o medios híbridos entre las existentes.
- Reconocer en el medio las piezas gráficas que se ofrecen como producto y no como servicio.
- Clasificar las piezas analizadas en el curso dentro de tipologías de diseño.
- Elaborar hipótesis que permitan descubrir qué nuevos medios podrán aparecer en un futuro según los requerimientos del usuario y qué es más importante: el conocimiento profundo del usuario o del producto.
- Desarrollar una multimedia que contenga los conocimientos generados en clase y funcione como memoria del curso, aportando a una cultura del registro.

METAS DE APRENDIZAJE

Al finalizar el curso, se espera que el estudiante sea capaz de reconocer gran cantidad de nuevos soportes y sus funciones para poder innovar, siendo más conciente de las

necesidades del usuario y del contexto en el que se desenvuelve como diseñador gráfico.

DETERMINACIÓN DE COMPETENCIAS

- Sabe clasificar los usuarios según el producto.
- Es capaz de observar el contexto a través de múltiples medios.
- Está capacitado para analizar de manera crítica la información desde lo publicitario y/o el Diseño Gráfico.
- Tiene conocimientos para establecer clasificaciones entre diferentes tendencias del Diseño Gráfico.

ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO

CONTENIDO: El trabajo académico se divide en tres unidades:

1. Clasificación del usuario, a partir de dos teorías: · Segmentación (psicográfica, demográfica y geográfica) · Situaciones de uso (ocasión de uso, influencia de grupos de referencia, influencia familiar, estilo de vida, estado de ánimo, etc.) · Diferencia entre Publicidad y Diseño: cómo abordan el producto.

2. Clasificación del producto gráfico, recopilación de piezas gráficas: · Futuristas o vanguardistas · Multisensoriales · Como producto y no como servicio de diseño · Potenciales o híbridas · De diseñadores gráficos contemporáneos. · Publicidad exterior vista desde lo gráfico. Sistematización del material por medio de fichas digitales: Análisis para establecer posibles tipologías.

3. Desarrollo de un multimedia según el formato Colciencias, con los resultados de la observación hecha en todo el curso.

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS

TEXTOS GUÍA TEXTOS BÁSICOS

Rodríguez, G. Gil, J, García, E. 1999. Metodología de la investigación cualitativa. La era de la información. vol 2. El poder de la identidad. Manuel Castells Fundamentos del Diseño Gráfico. Biertor Michael.

TEXTOS COMPLEMENTARIOS:

Designers on design. Terence Conrad. Principles of the three dimensional design: objects, space and meaning. Stephen luecking.

SODC 0032

MODULO ANIMACIÓN

Objetivos Aprendizaje:

CONCEPCIÓN DEL CURSO

El Modulo de animación de la UPB contempla varios Objetivos.

Objetivo General

Dotar a los estudiantes de los conocimientos y las habilidades necesarias para la producción de un producto animado desde su fase de planeación, diseño, técnicas de dibujo, animación y realización.

objetivos específicos contemplamos:

-Generar competencias en el desarrollo de argumentos, guiones para animación y la capacidad de estructurar con criterio unas secuencias lógicas e interesantes de escenas con bases críticas de encuadre iluminación atmosfera y movimiento.

-Generar competencias en el diseño dibujo y animación tanto de personajes como de escenarios, objetos y motion graphics.

-Conocer y dominar los diferentes modos y recursos de la animación 2d y visualizar las diferentes formas de abordar las necesidades que plantea el medio.

CONTENIDO

Con respecto a la temática el modulo gira en torno a dos ejes, el primero ¿Qué es animación? Y el segundo ¿En que se usa la animación?

¿Qué es animación?: La animación es una serie de imágenes creadas consecutivas y consecuentes que proyectadas a una determinada velocidad generan la ilusión de movimiento, haciendo énfasis en que son imágenes creadas y consientes una por una y no nacen del simple registro como el video. Aun que se puede hacer animación con actores pero esto implicaría un stop motion con un valor agregado.

Las secuencias de imágenes animadas pueden ser hechas ilustrando fotograma por fotograma, fotografiando objetos o marionetas articuladas fotograma por fotograma, pueden ser animadas en programas que permitan la animación articulada de los personajes al modo de una marioneta sin necesidad de dibujar cada fotograma, o bien pueden ser generadas en un espacio tridimensional virtual. El modulo aunque

proporciona teoría sobre todas estas técnicas de generar animación a modo de taller y realización solo se concentrara en las que le competen a la animación 2d.

¿En que se usa la animación?

El campo de acción de los productos animados es tremendamente amplio desde sus técnicas de animación estéticas, medios de difusión y públicos objetivos. Los medios de difusión mas conocidos son el cine y la televisión en donde se pueden encontrar series, películas y comerciales para niños, pero también existe mucho producto animado igualmente series, películas y comerciales para un público más maduro con contenido más complejo e imágenes más explícitas, pero también se usa la animación de manera institucional y corporativa, se puede usar para explicar procesos de producción, hacer inducciones y capacitación. Sin embargo existen otros campos de acción importantes para la animación entre ellos está la animación para multimedia y web, que tiene más o menos los mismos públicos objetivos que la animación para cine y televisión, pero con la ventaja de que a esta se puede acceder en cualquier momento y se tiene cierta interactividad. Y desde luego también existe la animación para juegos de video ya sean comerciales o institucionales.

METODOLOGIA DE TRABAJO

Con respecto a la metodología el modulo de animación está dividido en 4 materias:

- 1. Taller:** de 6 horas semanales; se encarga de realizar y revezar los ejercicios prácticos del semestre; están planteados 3 ejercicios: el primero es un corto comercial de producto de 30 segundos a un minuto usando animación muy básica y elementos del motion graphics, el segundo ejercicio es un manual de estilo que contiene el diseño de todos los elementos que componen el tercer ejercicio y el tercer ejercicio es un cortometraje animado de 5 minutos.
- 2. Teoría de taller:** de 2 horas semanales; esta materia es inmediatamente complementaria a taller y plantea las bases teóricas y fundamentos de producción de los productos animados que se guían en taller.
- 3. Teoría:** de 2 horas semanales; esta materia se encarga de revisar todos los conocimientos referentes a la preproducción de un producto animado como argumento, guion, story board, sonorización, diálogos y demás.
- 4. Producción:** de 2 horas semanales; se encarga de las herramientas de producción digital, manejo de programas como Adobe flash, after effects y toon boom, abordados de una manera totalmente centrada en la animación.