

**MISIÓN**

*La Universidad Autónoma de Occidente es una Institución de Educación Superior, cuya misión es la de integrar, con perspectiva internacional, las funciones sustantivas de docencia, investigación y proyección social para: contribuir a la formación de personas con visión humanística, creativas y emprendedoras; a la generación de conocimiento y a la solución de los problemas del entorno regional, nacional e internacional.*

**GRÁFICA DIGITAL I****1. IDENTIFICACIÓN**

<b>NOMBRE DE LA ASIGNATURA:</b>	GRÁFICA DIGITAL I	<b>CÓDIGO DE LA ASIGNATURA:</b>	325234
<b>OFRECIDO POR:</b>	DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD Y DISEÑO	<b>OFRECIDO PARA:</b>	COMUNICACIÓN SOCIAL – PERIODISMO, COMUNICACIÓN PUBLICITARIA, DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA Y CINE Y COMUNICACIÓN DIGITAL
<b>CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:</b>	OBLIGATORIA	<b>NÚMERO DE CRÉDITOS:</b>	3
<b>VALIDABLE:</b>	<b>SI</b> X	<b>NO</b>	<b>SI</b> X
<b>PRE-REQUISITOS:</b>	NINGUNO		

- **ÁREA DE FORMACIÓN A LA QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:** Área Básica
- **COMPONENTE AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA:** Comunicativo

**2. PRESENTACIÓN:**

Gráfica Digital I se ofrece a estudiantes de Comunicación Social y Periodismo, Comunicación Publicitaria, Diseño de la Comunicación Gráfica y Cine y Comunicación Digital, pues pretende familiarizar a los estudiantes en el uso creativo de aquel software que les permita desempeñarse con propiedad en tareas que requieran la representación gráfica en relación con su campo profesional, a nivel básico. Es un escenario donde predomina el conocimiento condicional debido a su enfoque instrumental, sin descartar una reflexión teórico-práctica útil para sustentar sus producciones bimedia: gráfico-textuales. Cabe destacar, que esta asignatura hace parte de una dupla que continua en segundo semestre con Gráfica Digital II, en la que se complementa mediante el abordaje de los fundamentos de los mapas de bits.

La asignatura Gráfica Digital I cuenta con dos momentos cada semana, un primer encuentro se realiza en torreón (aula adecuación para presentación multimedia) para propiciar los fundamentos conceptuales del curso y un segundo encuentro ocurre en laboratorio, para aterrizar en la práctica lo visto. Dichos encuentros son acompañados de fundamentos técnicos, metodológicos y conceptuales para dar pistas al estudiante en la solución de problemas del que hacer disciplinar, relacionados con la graficación digital.

De manera más específica, esta asignatura aborda la creación y edición vectorial mediante Adobe Illustrator® para la codificación visual de mensajes al servicio de la comunicación. Adobe Illustrator® es el programa líder en la industria de la graficación asistida por computador entre muchas otras aplicaciones similares con licencias libres o comerciales.

ORIGEN Y APROBACIÓN	Visto. Bueno.	FECHA
Elaborado por:		
Revisado por:		
Aprobado por:		

### 3. OBJETIVO DE LA ASIGNATURA:

Identificar, describir y aplicar los conceptos y habilidades básicos para la producción de mensajes gráfico-visuales de naturaleza vectorial, que contribuyan a la solución de problemas gráficos comunicativos a nivel introductorio.

### 4. COMPETENCIA(S) QUE CONTRIBUYE A DESARROLLAR

Dado que, la asignatura Gráfica Digital I atiende los 4 programas académicos, las competencias surgen desde los Lineamientos de la Facultad de Comunicación Social, y estas son:

#### Competencias Comunicativas

- Comprender el fenómeno de la comunicación como aquellos procesos de interacción simbólica que se generan entre sujetos que crean y comparten entornos culturales, e integra a ellos su propia producción discursiva, expresándose a través de la imagen (estática o cinética) y la palabra (hablada o escrita), haciendo uso de los códigos gestuales, gráficos, orales y sonoros, en asocio a la acción estratégica requerida en cada situación o caso, para influir sobre los diversos actores de dichos procesos.
- Comprender y producir representaciones a través de códigos gráficos de tipo vectorial para apoyar soluciones a problemas de comunicación básica.
- Reconocer las propiedades de un software graficador y sus posibilidades como instrumento de apoyo a la solución de las demandas gráficas que puedan exigir problemas simples de comunicación. comunicativo.
- Reflexionar sobre las nuevas situaciones de comunicación que origina la tecnología de graficación vectorial, en sus aspectos de practicidad, velocidad y simplificación en el uso de códigos gráficos en los procesos de producción de mensajes a nivel introductorio.

#### Competencias de Solución a Problemas

- Proponer alternativas de solución a problemas de entornos culturales, que se configuran en su campo de acción profesional, interpretando desde una variada perspectiva inter, multi y transdisciplinaria, sus diferentes procesos de interacción simbólica, para desde allí, idear, diseñar, proponer e implementar alternativas de solución estratégica que conduzcan a la optimización de los procesos comunicativos en diferentes ámbitos.
- Proponer alternativas de solución a problemas diversos de mensajes propios de la gráfica digital a través de la comprensión de sus fundamentos, metodologías y técnicas, para lograr una mayor comprensión de la realidad entre sus públicos.
- Identificar soluciones a procesos de representación vectorial mediante el uso de la herramienta Adobe Illustrator®, como alternativa para obtener mejor comprensión de los mensajes.

### 5. ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS:

#### Unidad 1: Conceptos y terminología básica de la gráfica digital I

##### Contenidos

##### 1.1 Imagen vectorial e Historia de Illustrator.

Introducción a Mac OS, GUI e Introducción a Adobe Illustrator®

##### 1.2 Elementos básicos de la imagen digital y Formato PDF.

Configuración del perfil de documento, Espacio de trabajo Illustrator y ventana de capas y mesa de trabajo.

##### 1.3 Optimización de archivos para almacenamiento de imagen vectorial y rasterizada.

Herramientas de selección, herramientas de dibujo formas básicas y herramientas de dibujo formas libres.

##### 1.4 Elementos Básicos de la Comunicación Visual I.

Ventana de transformación, alineación y buscatrazos.

##### 1.5 Elementos Básicos de la Comunicación Visual II.

Ventana de color, Edición de color (Menú Edición)

ORIGEN Y APROBACIÓN	Visto. Bueno.	FECHA
Elaborado por:		
Revisado por:		
Aprobado por:		

## **Unidad 2: Integración teórico - práctica simple.**

### **2.1** Introducción a la tipografía. Función comunicativa de la tipografía.

Herramienta texto (texto en áreas y en trazados).

Ventana de Texto (carácter, párrafos, open type).

### **2.2** Familias tipográficas.

Formatos digitales de archivos de fuentes tipográficas. Textos de área enlazados y conversión de texto en curvas.

Menú Texto.

### **2.3** Principios de composición y diagramación. Presentación del proyecto final.

Creación de retículas y guías para diagramación y composición. Máscara de recorte.

## **Unidad 3: Integración teórico - práctica compleja**

### **3.1** La imagen visual: su lugar en la comunicación.

Modelado vectorial.

Rellenos, contornos y opacidad.

Malla de relleno.

### **3.2** Asesoría del proyecto final.

Creación de pinceles y motivos de rellenos.

Panel de apariencia y efectos vectoriales.

## **6. METODOLOGÍA:**

La metodología a la que le apuesta Gráfica Digital I responde a los lineamientos establecidos por el PEI, entendidos como conocimiento condicional, ya que, conjuga el conocimiento declarativo "saber qué" y el conocimiento procedimental "saber cómo".

Se llama condicional, en tanto que es una actuación "con sentido", es decir, en determinadas circunstancias el sujeto ha de interpretar la situación y proceder en consecuencia. Esto equivale a lo que nuestro PEI define como una de sus consignas "saber hacer con sentido" (Art.7°).

Así pues, la estrategia de aprendizaje predominante es mediante ejercicios en su mayoría prácticos, que van de lo simple a lo complejo, para que el estudiante se acerque progresivamente al gran universo de la comunicación digital. Estos ejercicios cruzan los aspectos teóricos y prácticos de la asignatura y culminan con un ejercicio final que converge lo visto durante el semestre.

Según su naturaleza, algunos ejercicios serán acompañados por el docente y otros de modo no presencial que estarán descritos mediante guías de elaboración y video-tutoriales con sus respectivas condiciones, criterios y requerimientos de entrega.

La asignatura va acompañada de práctica de análisis (observaciones de muestras seleccionadas), en la que el estudiante revisa piezas que el docente previamente ha seleccionado como referencias, según determinados desempeños típicos de la producción profesional relativa a las carreras universitarias convocadas para el curso. De manera paralela, se plantean ejercicios específicos y de síntesis, según herramientas con que el estudiante se familiarizando, aplicando a problemáticas particulares de mensajes digitales. Así por ejemplo, si el estudiante por revisa en clase conceptos de composición y diagramación, en el encuentro de laboratorio se fortalece con ejercicios prácticos que involucren las herramientas de Adobe Illustrator para resolver determinadas situaciones previstas por el docente.

ORIGEN Y APROBACIÓN	Visto. Bueno.	FECHA
Elaborado por		
Revisado por:		
Aprobado por:		

## 7. MEDIOS Y RECURSOS:

El espacio usado para el desarrollo de la clase magistral será el torreón, el cual está dotado de recursos que facilitarán el reconocimiento visual de los elementos que se expondrán durante el semestre. Para la ejercitación y habituación al manejo de las herramientas tecnológicas de la aplicación Adobe Illustrator, se usará una sala de sistemas con herramientas que permitan la edición e integración de medios digitales.

La asignatura se dicta en Grafica LAB 0, dicho espacio cuenta con estaciones iMac dotadas de los requerimientos de hardware necesarios y con la suite de Adobe Master Collection para el correcto abordaje del curso.

## 8. CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN Y DE CALIFICACIÓN:

En el curso se evaluará el desarrollo y cumplimiento del proceso académico, el cual está determinado por las actividades definidas para de los desempeños indicados por el diseño microcurricular. La valoración del cumplimiento del objetivo será cuantitativa, la cual se estipula en el Reglamento General de Estudiantes.

Se tendrán en cuenta para la evaluación los siguientes criterios:

- Grado de **Apropiación** que logra el estudiante de las herramientas del Programa Graficador, en términos de habilidad y destreza.
- Grado de **Adecuación** de la solución gráfica al problema planteado.
- Grado de **Pertinencia** del concepto que sustenta las propuestas gráficas.

Como proceso académico, la valoración de las actividades será equitativa y con el fin de caracterizar los momentos, se tendrán en cuenta los desarrollos de los componentes de la asignatura: teoría y práctica, cuyos propósitos son complementarios y deben ser asumidos como unidad.

PROCESO ACADÉMICO	Unidad 1	Unidad 2	Trabajo Final	Evaluación Competencias
<b>Cortes</b>	<b>20%</b>	<b>30%</b>	<b>35%</b>	<b>15%</b>
	Comprensión del entorno			
		Propuesta y ejecución del Proyecto / Laboratorio		
			Entrega Final	

ORIGEN Y APROBACIÓN	Visto. Bueno.	FECHA
Elaborado por:		
Revisado por:		
Aprobado por:		

## 9. BIBLIOGRAFÍA:

### a) BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

**Clasificación** 001.553 / D679s –

**Autor principal** Dondis, Donis A

**Título** La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual,  
Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1976.

**Clasificación** 745.4 / M963d –

**Autor principal** Munari, Bruno

**Título** Diseño y comunicación visual: contribución a una metodología didáctica  
Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1985.

**Clasificación** 686.224 / C735

**Título** Cómo combinar y elegir tipografía para el diseño gráfico  
Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1992.

**Clasificación** 741.67 / S972c –

**Autor principal** Swann, Alan.

**Título** Cómo diseñar retículas.  
Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1990

**Clasificación** 741.67 / M958s -

**Autor principal** Muller-Brockmann, Josef.

**Título** Sistemas de retículas: Un manual para diseñadores gráficos  
México: Ediciones Gustavo Gili, 1989.

**Clasificación** 741.6 / D611

**Título** Diseño de catálogos y folletos.  
Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2006

**Clasificación** 745.44 / K84r -

**Autor principal** Koren, Leonard

**Título** Recetario diseño gráfico: Propuestas, combinaciones y soluciones a sus Layouts  
Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1990.

**Clasificación** 005.369 / A239a2 –

**Autor principal** Adobe Systems Incorporated

**Título** Adobe Illustrator 5.5  
Gran Bretaña: Editorial Adobe Systems, 1993.

**Clasificación** 006.663 / W822a –

**Autor principal** Witkowski, Mark

**Título** Adobe inDesing: Del diseño a la producción  
Madrid: Editorial Prentice Hall, 2001.

**Clasificación** 302.2 / V713i

**Autor principal** Villafañe, Justo.

ORIGEN Y APROBACIÓN	Visto. Bueno.	FECHA
Elaborado por		
Revisado por:		
Aprobado por:		

**Título** Introducción a la teoría de la imagen  
Madrid: Ediciones Pirámide, 1992.

**Clasificación** 621.367 / C353d

**Autor principal** Castleman, Kenneth R.

**Título** Digital image processing  
Prentice Hall, 1995.

## **b) BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA**

- FORSSMAN Friedrich, WILLBERG Hans Peter (2003). Primeros Auxilios En Tipografía. Consejos Para Diseñar Con Tipos De Letra. Editorial Gustavo Gili.
- ORTUNA Montse, MARTÍN Jose Luis (2004). Manual de tipografía, Editorial Campgráfico.
- MARTÍ Nacho, Otto & Olaf. (2008). Color y Percepción, Editorial Index Book.

## **c) PÁGINAS WEB**

- <http://mipagina.cantv.net/tipointeractiva/>
- <http://platea.pntic.mec.es/jmas/manual/html/tipografia.html>
- <http://www.unostiposduros.com/>
- <http://www.newsartesvisuales.com/>
- <http://www.imageandart.com/>

ORIGEN Y APROBACIÓN	Visto. Bueno.	FECHA
Elaborado por:		
Revisado por:		
Aprobado por:		