

**UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS**

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Unidad Académica: **Facultad de Ciencias**

2. Programa (s) de estudio Licenciado en Ciencias Computacionales,

3. Vigencia del plan: **2008-1**

4. Nombre de la Asignatura: **Creatividad Digital** 5. Clave: 05

6. HC: 2 HL 2 HT 2 HPC _____ HCL _____ HE CR 8

7. Ciclo Escolar: **2008-1** 8. Etapa de formación a la que pertenece: **Disciplinaria**

9. Carácter de la Asignatura: Obligatoria _____ Optativa X _____

10. Requisitos para cursar la asignatura: Ninguna

Formuló: **Montserrat Porredon Vilaburges**

Fecha: Junio de 2009

VoBo. Biol. Marcelo Rodríguez Meraz

Cargo: Subdirector

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO

La finalidad del curso se apoya en las habilidades artísticas y tecnológicas. Introducir al arte a través del manejo por computadora. Ese curso es de manejo intelectual sobre bases de manejo de herramientas informáticas.

III. COMPETENCIA (S) DEL CURSO

Desarrollar una capacidad suficiente de creatividad y técnicas aplicadas.
El alumno examinará y aprenderá las técnicas de dibujo, pintura y retoque que hacen viable un enriquecimiento de la sensibilidad expresiva y visual en el campo de la imagen y el arte digital.

IV. EVIDENCIA (S) DE DESEMPEÑO

Trabajo colectivo en el salón de clases apoyado por la demostración directa del docente.

- Se realizarán una serie de tareas de investigación para profundizar y reforzar los temas vistos en clase.
- Revisión, corrección y guía del trabajo realizado en clase.
- Trabajos individuales a realizarse como tareas y relativos a lo visto en clase.
- Trabajos colectivos realizados como tareas.
- Análisis críticos libres y dirigidos.

- El alumno deberá realizar un proyecto final donde aplicará los conocimientos que ha ido adquiriendo a través del curso. Deberá presentar un portafolio de los proyectos realizados a lo largo de la asignatura

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Unidad I. Introducción general

Competencia

La introducción para identificar el entorno digital y reconocer el espacio de trabajo.

Contenido Temático

Duración: **2** horas

1. Cybergráfica: el lenguaje electrónico-digital en la ilustración.
2. El dibujo, la pintura digital.
3. La Web y las interfaces.
4. Los videojuegos.
5. Las imágenes digitales, bitmaps y vectores
6. Las herramientas digitales
7. Correcciones fotográficas básicas

| | |
|--|---|
| <p style="text-align: center;">Unidad II</p> <p>Creación artística de la imagen digital</p> | <p>Competencia</p> <p>Aprenderá con las herramientas digitales como construir imágenes digitales, ya sean con el retoque fotográfico o efectos especiales.</p> |
| <p>Contenido Temático</p> <ol style="list-style-type: none">1. Trabajando con selecciones2. Manejo de capas3. Utilización de mascararas4. Retoque y reparación de imágenes5. Técnicas de pluma6. Máscaras de vectores, líneas y formas7. Técnicas avanzadas de capas8. Creación de efectos especiales <p style="text-align: right;">Duración: 6 horas</p> | |

| | |
|---|---|
| <p align="center">Unidad III</p> <p>Tecnologías avanzadas de la imagen</p> | <p>Competencia Experimentara y manipulara con herramientas avanzadas para imágenes, fotomontajes e interfaces para web.</p> |
| <p>Contenido Temático Duración: 12 horas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Corrección y reparación avanzada de imágenes 2. Fotomontaje digital 3. Sistemas de color digitales 4. Producción de imágenes digitales 5. Organización de imágenes 6. Procesado de imágenes 7. Desarrollo de interfaces (Web). | |
| <p><u>V. DESARROLLO POR UNIDADES</u></p> | |
| <p align="center">Unidad IV</p> <p>Introducción a la vectorización y simulación de pintura</p> | <p>Competencia El alumno determinara el aprender el campo de trabajo para el desarrollo de vectorización y simulación de pintura digital.</p> |
| <p>Contenido Temático Duración: 12 horas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Definición del campo de trabajo. 2.- Visualización total o parcial de capas. 3.- Ilustración digital mixta (vectorial y bitmap). 5.- Ilustrado de un BITMAP pasando por escala de grises a un CMYK | |

V. DESARROLLO POR UNIDADES

| | |
|--|--|
| Unidad V | Competencia |
| Herramientas para ilustrar, pintar y dibujar. | Aprenderá y combinará las herramientas para ilustrar, dibujar y pintar desde el inicio de un archivo en blanco dentro del entorno digital. |
| Contenido Temático | Duración: 18 horas |
| <ol style="list-style-type: none">1. Pinceles.2. Lápices.3. Aerógrafo.4. Borradores.5. Pinceles especiales.6. Vectores y trazo directo a partir de hoja en blanco, imagen o dibujo previo escaneado.7. Vectores con la herramienta Mesh.8. Vectores en 3D y manipulación y efectos para ilustración.9. Tableta grafica WACOM (introducción e información).10. Pinceles y técnicas digitales.11. Simulación de medios tradicionales húmedos, secos y opacidades digitalmente.12. Texturas en objetos y medios para dibujo, realización de texturas y fondos. | |

| | |
|--|--|
| <p style="text-align: center;">Unidad VI</p> <p>La experimentación como base de la imagen</p> | <p>Competencia</p> <p>Aplicara otros medios y técnicas para realizar imágenes digitalmente</p> |
| <p>Contenido Temático Duración: 8 horas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Manejo de Filtros. 2. Collage digital. 3. Infografía. 4. Dibujo y pintura videojuegos 5. Dibujo científico | |
| <p style="text-align: center;">Unidad VII</p> <p>Desarrollo del proyecto final</p> | <p>Competencia</p> <p>Adaptara lo aprendido en clase para construir un proyecto basado en uno de los temas.</p> |
| <p>Contenido Temático Duración: 12 horas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Proyecto final como desarrollo de un tema en concreto deliberado en clase. 2. Interface de una página web. 3. Video juego. 4. Retoque fotográfico 5. Dibujo científico. | |

V. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

| No. de Práctica | Competencia(s) | Descripción | Material de Apoyo | Duración |
|-----------------|------------------|---|-----------------------------|------------|
| 1 | Lápices. | <p>Presentación del docente sobre los lápices y su función y ejemplos.</p> <p>Tarea: Practica corta de lo explicado acerca del lápiz. Programas: Illustrator y Photoshop</p> | Computadora, cañon y videos | 2 sesión |
| 2 | Pinceles. | <p>Presentación del docente sobre los pinceles y su función y ejemplos.</p> <p>Tarea: Practica corta de lo explicado acerca del pincel</p> | Computadora, cañon y videos | 2 sesiones |

| No. de Práctica | Competencia(s) | Descripción | Material de Apoyo | Duración |
|-----------------|---|---|---|------------|
| | | | | |
| 3 | <p align="center">Corrección y reparación avanzada de imágenes</p> | <p>Explicación y demostración por parte del docente de la manipulación y modificación artística de imágenes bidimensionales en el software apropiado.</p> <p>Tarea Práctica aplicada de retoque fotográfico.</p> | <p>Computadora, cañón.</p> <p>Computadora, cañón e imágenes que aporta el docente para generar la práctica.</p> | 2 sesiones |
| 4 | | | sesiones | |

| No. de Práctica | Competencia(s) | Descripción | Material de Apoyo | Duración |
|------------------------|-----------------------|--------------------|--------------------------|-----------------|
| 5 | | | | sesiones |
| 6 | | | | sesiones |

VII. METODOLOGIA DE TRABAJO

Investigación Bibliográfica

La investigación bibliográfica será empleada en los trabajos extra-clase que se pedirán al estudiante sobre temas de actualidad o sobre temas que se verán posteriormente en clase. El propósito de estos trabajos es que el estudiante aprenda hacer investigación en medios electrónicos (Internet), libros, y revistas sobre temas del área. Las fuentes serán tanto en el idioma inglés como español. Los reportes deberán contener las referencias que se utilizaron para la realización del trabajo y debe contar imprescindiblemente una conclusión personal acerca de la investigación. El maestro debe enfatizar a los estudiantes que los reportes escritos sean claros y bien redactados, recalcándoles también las faltas de ortografía.

Aprendizaje participativa

Durante la clase de taller se aplicará la metodología con la explicación del docente y los ejemplos a desarrollar colectivamente por mediación de un cañón. El alumno irá descubriendo sus habilidades y las terminara con las prácticas de laboratorio, y proyectos a solucionar, ya sea en grupo o trabajos individuales.

Prácticas de laboratorio

Llevar a la práctica los conocimientos teóricos vistos en clase es el mejor método de enseñanza-aprendizaje, solución de casos y exposición de trabajos terminados en colectividad.

Proyectos

Se aplicaran unos dos o tres proyectos por evaluación, donde aplicaran el conocimiento adquirido en los talleres y las prácticas, culminando con un proyecto final.

Los proyectos pueden ser en equipos o individuales, en la entrega se hará una presentación apoyada de una justificación.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACION

La evaluación general del curso consistirá de tareas-reportes, prácticas de laboratorio y una exposición oral con un reporte escrito.

Los porcentajes de evaluación serán los siguientes:

| | |
|------------------|------|
| Trabajo en clase | 10% |
| Tareas/prácticas | 40% |
| Proyectos | 50 % |
| Total | 100% |

Criterio de acreditación

- Entregas de tareas (ensayos, análisis, presentaciones), prácticas y proyectos.
- Las tareas y las prácticas se realizarán por parejas o individualmente, según se indique.
- Cumplir con las prácticas y tareas extra-clase en tiempo y forma.
- Cumplir con la presentación del proyecto final en tiempo y forma.

Criterio de evaluación

- Las tareas, prácticas y en clase posterior de la entrega para que el estudiante conozca inmediatamente la solución propuesta en cada uno de los trabajos.
- Durante cada evaluación se realizaran varios proyectos, la evaluación se dividirá en dos partes el 50% de la calificación será asignado al producto terminado y la segunda se asignará al un reporte escrito y a la exposición oral acerca del proyecto.

El reporte será escrito y los puntos a evaluar son, contenido, claridad y forma, así como ortografía y redacción; para la exposición oral los puntos a evaluar serán, dominio del tema, claridad y estructura. Los alumnos pueden ayudarse en la exposición mediante apoyos visuales tales como proyector de transparencias, acetatos u otros medios.

IX. BIBLIOGRAFIA

| Básica | Complementaria |
|--|--|
| <p>Adobe Photoshop CS2 Classroom in a Book Adobe Creative Team, Adobe Press, 2004 (Texto).</p> <p>Adobe Photoshop Restoration & Retouching (3rd Edition) Katrin Eximan New Riders Press; 3 edition 2006 (Consulta).</p> <p>Photoshop para fotógrafos y artistas y todo tipo de usuarios Autor Enrique Córdoba Moreno, Carmen González Álvarez, Carmen Córdoba González RA-MA, 2006 (Consulta)</p> <p>Illustrator CS2. Autor Adobe Press, Anaya Multimedia, 2006 (Consulta)</p> | <p>Investigación documental y electrónica. Trabajos en línea</p> |