

Referencia: Anexo I

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO

PROGRAMA ASIGNATURA: Dibujo Asistido por PC para Diseño Multimedial (240628)

Carrera: DISEÑO MULTIMEDIAL (Plan de estudios aprobado por Resolución UNM-CS N°955/22 y su modificatoria UNM-R N°51/23)¹

Área: Informática

Trayecto Curricular: Ciclo de formación inicial.

Período: 2° Cuatrimestre – Año 2

Modalidades: Presencial o Semipresencial

Carga Horaria: 48 (cuarenta y ocho) horas con un máximo de hasta 24 (veinticuatro) horas virtuales

Vigencia: a partir del 2^{do} Cuatrimestre 2024

Clases: 16 (dieciséis)

Régimen: regularidad o libre

Responsable de la asignatura: DI Roberto De Rose

Programa elaborado por: D.M. Manuel Medina / D.C.V. Taormina Lisboa

Fundamentación:

Esta asignatura propone la adquisición a nivel introductorio de habilidades y saberes del manejo de herramientas tecnológicas asistidas por PC y su aplicación para un amplio desempeño profesional en el ámbito del diseño multimedial, potenciando sus capacidades resolutorias y creativas.

La comprensión del uso de softwares y su correcta dominación técnica permitirá la construcción de un lenguaje gráfico/audiovisual propio, así como la realización de proyectos en equipo. Se pretende en este nivel formar profesionales a través del manejo de diferentes softwares.

Se orientará a los estudiantes al desarrollo del proceso creativo desde la definición de la idea, por medio de la producción de bocetos hasta la materialización de la animación final.

Objetivos generales:

- Brindar las principales categorías de programas de diseño gráfico con las que se podrán encontrar en el ámbito profesional para una mejor inserción laboral.
- Comprender aspectos relacionados al Diseño Gráfico, como la composición, maquetación y formatos adecuados para reproducción masiva y aplicaciones en cualquier campo de comunicación visual.
- Aportar los conocimientos informáticos necesarios que permitan el óptimo desarrollo de proyectos, desde programas gráficos vectoriales, edición de fotos, diseño editorial, hasta aquellos correspondientes a diseño de interfaces.

Contenidos mínimos:

Manejo y uso funcional de programas de 2D y 3D. Generación de códigos visuales en sistemas de información. Maquetación. Maquetación editorial. Master Pages y plantillas. Vectores. Importación de archivos. Vinculación y compatibilidad entre

¹ Reconocimiento oficial y validez nacional del título en trámite

programas. La tipografía. Jerarquización. Edición de imágenes vinculadas. Diapositivas y presentaciones. Tipos de formatos y extensiones para la construcción de modelos reales. Programas: Adobe Photoshop CC, InDesign, Adobe Illustrator, CorelDraw, Vectr, Krita, Affinity Designer, Sketch y Adobe Lightroom.

Programa:

Unidad 1:

La relación problema-proyecto-producción. Tecnología, uso y utilidad. Interfase. La tecnología como recurso. Desarrollo visual de cómic. Uso de interfaz y espacio de trabajo. Importación de archivos. Resolución de imagen. Herramientas. Uso de capas. Idea, planificación de propuesta de animación, procesado de imagen. Maquetación editorial, Máster Pages y plantillas. Tipos de pinceles. Máscaras. Métodos de exportación.

Unidad 2:

Narración Visual: encuadre, planos, escala de acción, ángulos, sonido. Persistencia retiniana. Animación, función y características. Planificación y producción. La preproducción: sistemas de planificación, administración de técnicas y recursos. El procesado de la imagen y texto en movimiento: aplicación de filtros y efectos.

Unidad 3:

Desarrollo de proceso creativo: Ritmo, timing y sonido. Dimensiones y segmentos del cuadro. Movimiento de imágenes 2D. El montaje. Concepto técnico y narrativo. Las técnicas y principios del montaje. Uso de capas. Máscaras. Parallax. Principios de VFX.

Bibliografía:

ANDREU C. coord. (2016). Guía de creación audiovisual. De la idea a la pantalla.

AECID: Madrid en <http://www.aecid.es/Centro-Documentacion/Documentos/Publicaciones%20AECID/guia%20audiovisual%20ok.pdf>

BOHÓRQUÉZ, M. (2016) El diseño audiovisual en

<http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/10893/2247/1/DISENO%20AUDIOVISUAL.pdf>

FREEMAN, M. (2009). Hardware, Objetivos y enfoque y El lenguaje digital en Guía completa de fotografía digital. Blume: Barcelona.

LOOMIS, A. (1947). Ilustración creadora. Ed. Talleres gráficos de Sebastián de Amorrortu e hijos. Argentina. Buenos Aires.

SÁENZ, R. (2006). Arte y técnica de la animación. Ed. Argentina. Buenos Aires

MARTÍNEZ ABADÍA J. (2004). Manual básico de tecnología audiovisual y técnicas de creación, emisión y difusión de contenidos. Paidós: Barcelona.

WELLS, P. and MOORE S. (1961) The Fundamentals of animation. Second Edition. Ed. Bloomsbury. London. Oxford. New York. New Delhi. Sydney

WILLIAMS, R. (1970). Kit de supervivencia del animador. Manual de métodos, principios y fórmulas. Para animadores clásicos, computadora, juegos, stop motion o internet. Ed. Faber and faber. London. New York.

Objetivos pedagógicos

- Promover en los y las estudiantes la adquisición de conocimientos y manejo de software multimedial con el objetivo de lograr un discurso propio innovador y creativo.
- Proponer el desarrollo de procesos en modalidad taller para la solución de problemas de diseño y desarrollo de piezas animadas, desde la tecnología a través de las herramientas digitales.

- Impulsar el desarrollo de material gráfico y audiovisual para los canales de difusión a través del uso de tecnologías acorde a los medios de la Universidad.

Metodología de trabajo:

En esta etapa de la Carrera de Diseño Multimedial, se busca profundizar en las problemáticas abordadas con las distintas tecnologías del manejo de software para generar diversidad de soluciones. Se propondrá el formato taller para trabajar a partir de una propuesta proyectual y en grupo (de dos personas) generando un vínculo y compatibilidad entre los diferentes softwares.

Este tramo de la materia propone, a través de una pieza gráfica visual: Cómic, la convivencia del lenguaje visual, textual y audiovisual en una secuencia pedagógica que tenga como fin generar contenidos para diversos medios de divulgación.

Todas las entregas se encuentran correlacionadas a partir del eje temático planteado, obteniendo como producto final animaciones multimediales, bajo la implementación del uso de diferentes softwares, explorando y reforzando los medios tecnológicos adecuados.

La modalidad de cursada de esta asignatura será tanto teórica como práctica, combinando clases presenciales y virtuales, mediante el campus virtual de la UNM. En su modalidad práctica presencial (1 h 30 min semanales), se le presentarán a las/os estudiantes distintas problemáticas tecnológicas y su solución acompañado de textos con apoyatura en el paso a paso.

La ejecución de esta metodología será a través de trabajos grupales, poniendo en valor la experiencia, que permita la optimización de los recursos que poseen la Universidad y fuera de ella. Esta práctica será reforzada a través de textos, cortos animados, documentales, etc, relacionados con los módulos.

Por otro lado, en su modalidad teórica (1 h 30 min semanales) se dictarán las clases de manera virtual. Por eso será de vital importancia el uso de plataforma de aulas del campus virtual donde se alojará el material teórico, audiovisual y se generará un canal de comunicación permanente.

Evaluación y aprobación:

La aprobación de la asignatura depende de la aprobación de los trabajos prácticos y de los exámenes parciales. Se adoptan las siguientes modalidades:

– Por promoción directa

Para la aprobación de la asignatura por el Sistema de Promoción al finalizar el Curso Lectivo, el/la alumno/a deberá contar con los siguientes requisitos:

- a. Asistencia 75 % (setenta y cinco por ciento) clases prácticas presenciales
- b. Aprobación 100 % (cien por ciento) de los Trabajos Prácticos (TPs) y parcial/es con calificación 7 (siete) o superior. Cada una de las instancias de evaluación contará con una instancia de recuperación.

– Con examen final, como alumno regular

Cuando el/la alumno/a cumpla con los requisitos a y b, pero apruebe los Trabajos Prácticos (TPs) y parcial/es con calificación igual o mayor que 4 (cuatro) y menor que 7 (siete) podrá aprobar la asignatura mediante un examen final de acuerdo con la normativa de la UNM. Éste consistirá en la evaluación de los contenidos teóricos desarrollados en el cuatrimestre.

– Por examen libre

De acuerdo con normativa vigente.