UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE ARTE, ARQUITECTURA Y DISEÑO

NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE
ARTE DIGITAL BIDIMENSIONAL

FORMATO DE PROGRAMA DE MATERIA o UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS (DE ACUERDO A LOS LINEAMIENTOS DEL PROYECTO DE REGLAMENTO DE PLANES Y PROGRAMAS DE ESTUDIO DE LA UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA, ARTÍCULO 24)

Universidad de Guadalajara

Coordinación General Académica

Programa de Materia o Unidad de Aprendizaje por Competencias Formato Base

1. IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Centro Universitario

Arte Arquitectura y Diseño

Departamento

Artes Visuales

Academia

Fotografía

Nombre de la Unidad de Aprendizaje

Arte Digital Bidimensional

Clave de Materia	Horas de teoría	Horas de Práctica	Total de horas	Valor de créditos

Tipo de Unidad	Nivel en que se ubica

Área de Formación / Línea de Especialización

Particular Selectiva (Bloque B)

2.- CARACTERIZACIÓN

Presentación

Situación de aprendizaje basada en el conocimiento y manejo de las nuevas tecnologías para la creación y producción gráfica de propuestas y proyectos, incluyendo la valoración de las técnicas tradicionales, frente al proceso digital; de acuerdo a las habilidades y actitudes propias , mediante propuestas y proyectos

Propósito (s) Principal (es)

-Identificar tendencias actuales en el uso de tecnologías para la producción artística con la estampa digital, utilizando diferente software y periféricos para su producción. -Manipular piezas digitales simples y complejas utilizando los medios tecnológicos prácticos derivando en productos físicos y electrónicos, elaborando de forma digital piezas de comunicación comercial o artística, ya sea para optimización o desarrollos de productos nuevos.

3.- UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidades De aprendizaje	Funciones clave De aprendizaje	Subfunciones específicas de aprendizaje	Elementos de competencia
A Aspectos generales sobre: 1.1 Imágenes al modo digital 1.2 Formatos, resoluciones y canales de color 1.3 Imágenes y funciones de herramientas en caja 1.4 Selección 1.4.1. Geometría	Aa Identificación, conocimiento, comprensión, visualización y manejo de herramientas	Aaa Manejo, practica de las funciones básicas del programa	Aaaa Elaboración de ejemplos gráficos

1.4.2 Poligonal 1.4.3 Lazo 1.4.4 Varita mágica 1.5 Imagen 1.5.1 Tamaño de imagen 1.5.2 Tamaño de lienzo 1.5.3 Rotar Lienzo 1.6 Capas 1.7 Imágenes de capas 1.8 Imagen ajustar 1.8.1 Niveles 1.8.2 Brillo/contraste 1.8.3 Tono/imágenes 1.8.4 Imágenes 1.8.5 Invertir		Aab Practica continua con las diferentes herramientas	Aaab Análisis comparativo de las distintas herramientas del programa
B Manipulación: 2.1 Tampón 2.2 Pincel 2.3 Recorte 2.4 Enfoque 2.5 Borrador 2.6 Sobreexponer 2.6.1 Subexponer 2.6.2 Esponja 2.7 Pluma 2.8 Cubeta degradados 2.9 Ediciones de relleno 2.10 Estilos de capa 2.11 Canales de color 2.12 Trazados, nodos, Anclas	Bb Identificación, conocimiento y comprensión de las herramientas del programa para manipular imágenes graficas	Bbb Ejercicios de representaciones bidimensionales a partir de una temática en especifico -exposición de trabajos a nivel grupal	Bbbb Impresión de los ejercicios para la retroalimentación grupal -Análisis de las propuestas de los exponentes en la manipulación bidimensional lograda
C Creación de efectos y obra artística: 3.1 Filtros 3.2 Combinación de capas 3.3 fusión de capas 3.4 Preparar	C creación de imágenes a partir de la manipulación de la toma digital integrando elementos conceptuales	Cc Propuesta de temática Investigación de los conceptos a utilizar Bocetación de los diferentes elementos	Ccc Exposición de la obra artística representada Participación en la sesión de crítica grupal

archivos para impresión 3.5 Acciones 3.6 Pincel Historia		compositivos Integración de imágenes	

4.-CRITERIOS DE DESEMPEÑO

1.- ejercicios impresos
a) de los contenidos digitales revisados
b) de las propuestas de manipulación digital
2.-investigaciones
a) de las diferentes propuestas artísticas y temáticas establecidas

5.-EVALUACIÓN DE APRENDIZAJE

1.- El tipo de evaluación será formativa (continua) y sumativa.
2.- Se promoverá la auto-evaluación y la co-evaluación

6-PARÁMETROS DE EVALUACIÓN

Asistencias	10%
Practica en el aula	50%
Proyectos	40%

7.- BIBLIOGRAFÍA

- La imagen fotográfica en la cultura digital; sin autor Editorial Paidos Iberica, Barcelona; 1997
- Understanding hipermedia 2.000 : Multimedia origins, internet futures; cotton Bob; Phaidon London; 1997
- De lo digital a lo analógico;Dollens Dennis;Gustavo Gili, España; 2002
- Ediciones de y en Artes Visuales: lo formal y lo alternativo; Kartofel Graciela; Universidad Autónoma de México, México; 1992
- La desintegración de la forma en las Artes; Kahler Erich; siglo XXI, México; 1993
- La estructura en el arte y en la ciencia; sin autor; Novaro, México; 1970

8.- VINCULACIÓN CON OTRAS UNIDADES DE APRENDIZAJE

1.- Con los proyectos del I al VI

2.- Creatividad

3.- El arte de la psique

4.-Perspectiva para el arte

5.-Geometria Artística

6.- Fotografía de I al VI

7.- Fundamentos

8.- Laboratorio fotográfico del I al V

Participantes en la elaboración del programa o unidad de aprendizaje

Cristian Ismael Bejarano Larios

Fecha de elaboración

29 de junio de 2009