

PRONTUARIO

TÍTULO:	Medios digitales
CODIFICACIÓN:	ART 220
PRERREQUISITOS:	ART 116 y ART 125
CRÉDITOS:	3 créditos 90 horas contacto 1 término

DESCRIPCIÓN

Taller experimental y laboratorio enfocado en aspectos teóricos y prácticos de los medios digitales en el arte y el diseño. El curso estimula el progreso de conocimientos y destrezas en programas de manipulación y generación de imágenes tipos pixel y vectoriales como punto de partida para el desarrollo de propuestas artísticas creativas de expresión personal. Mediante proyectos individuales y colaborativos de complejidad progresiva, los estudiantes desarrollan un lenguaje personal y destrezas de expresión y comunicación en medios digitales aplicables a otros campos de expresión visual.

JUSTIFICACIÓN

Los medios digitales tocan los ámbitos del quehacer humano contemporáneo en todas sus fases y etapas del desarrollo. Complementar los conocimientos y destrezas fundamentales en medios y formatos tradicionales con destrezas prácticas en medios digitales amplía el vocabulario creativo y potencia el uso efectivo de los nuevos canales de difusión digital lo cual facilita la visualización, validación, desarrollo y promoción de su producción personal y la de otros. Estas destrezas aportan al estudiante nuevas alternativas para la creación de proyectos de emprendimiento y autogestión.

COMPETENCIAS

El curso desarrolla en el o la estudiante las siguientes competencias:

- **Cuestionamiento crítico**
- **Comunicación**
- **Investigación y exploración**
- **Sentido ético y justicia social**

OBJETIVOS

Al finalizar el curso el o la estudiante será capaz de:

1. Validar nuevos enfoques y usos de los medios digitales en la producción creativa contemporánea incluyendo: aspectos históricos, éticos, legales y técnicos del arte y el diseño en computadora en el contexto de la producción cultural actual.
2. Clasificar la calidad expresiva y técnica de imágenes, actividades o experiencias de arte y productos de diseño generados parcial o totalmente mediante la utilización de tecnología digital.
3. Crear imágenes en medios digitales seleccionando el equipo y los programas más adecuados para cada proyecto, aplicando recursos del arte y el diseño así como elementos tipográficos y ópticos a su producción personal.
4. Desarrollar procesos de conceptualización y producción de imágenes generadas o manipuladas digitalmente de mayor complejidad seleccionando y utilizando equipos y programas de creación, procesamiento y presentación digital.
5. Comunicar de forma crítica su propio trabajo creativo y el de otros, demostrando su sentido ético y de responsabilidad personal y de grupo.
6. Integrar los medios digitales a medios tradicionales y a otras disciplinas del arte en el desarrollo de un vocabulario personal.
7. Vincular conocimientos de arte a su responsabilidad ética, moral y ciudadana.
8. Crea usando los múltiples referentes visuales que ofrecen las nuevas plataformas visuales de difusión.

CONTENIDO

- I. Teoría y práctica de la computadora como medio creativo
 - A. Historia y práctica de los medios digitales en arte y diseño actual
 1. Historia, producción y presentación de medios digitales en el arte y diseño actual
 2. Aspectos legales y éticos
 3. Canales de distribución, actividades y experiencias de arte y diseño en medios digitales
 - A. Introducción a equipos digitales
 1. La computadora y sus interfaces
 2. Portátiles de memoria óptica y la “nube”
 3. Scanner (Flatbed y Drum Scanner) - Resolución DPI (*dots per inch*)

4. Impresoras (2D y 3D) - laser, *ink jet*, *dye sublimation* y *wax transfer* y soportes de impresión (papel, tela, acetato, ect.)
5. Equipos y técnicas de presentación y distribución
- B. Introducción a programas de creación
 1. Ilustración, tipografía y diseño - Adobe Illustrator
 2. Creación y manipulación de imágenes y fotografía - Adobe Photoshop
- II. Producción de imágenes digitales - Sistemas y programas
 - A. Investigación y desarrollo del concepto, identificación y selección de elementos gráficos y de alternativas técnicas.
 - B. Creación/manipulación de imágenes utilizando elementos del arte y los principios de la composición.
 - C. Integración de imágenes y tipografía mediante uso simultáneo de programas de procesamiento y diagramación
 - D. Identificación y análisis de condiciones y problemas para la presentación, reproducción y distribución digital
- III. Producción y utilización de imágenes digitales
 - A. Concepto
 1. Diagramas y bocetos preliminares
 2. Propuesta y Presentación de boceto final y concepto
 - B. Preparación y presentación de arte final
 1. Diagramación, formatos y resolución de la imagen.
 2. Ajustes y/o preparación de colores - CMYK. RGB, escala de grises, perfil del color
 3. Especificaciones para impresión, presentación, distribución y/o almacenaje
- IV. Preparación de portafolio digital
 - A. Selección de trabajos y redacción de materiales de apoyo
 - B. Consideraciones de organización y alternativas de formato de presentación
 - C. Reproducción y distribución análoga o digital de portafolio profesional

METODOLOGÍA

Se recomiendan las siguientes estrategias de la metodología de aprendizaje activo:

- Conferencias
- Demostraciones de equipo, programas y procesos (Compu Lab. MAC)
- Análisis crítico de lecturas y de ejemplos de arte y diseño digital

- Ejercicios de laboratorio y experimentación con equipo especializado
- Sesiones de presentación y comentario crítico individual y en grupo
- Rúbricas para trabajos escritos, proyectos y portafolio

EVALUACIÓN

Composiciones	20%
Trabajos parciales	30%
Experiencia de inmersión	30%
Proyecto o examen (final)	<u>20%</u>
TOTAL	100%

AVALÚO DEL APRENDIZAJE

Se aplica la rúbrica de avalúo institucional a la actividad central del curso.

BIBLIOGRAFÍA

Burrough, X. (2014). *Foundations in Digital Art and Design With the Adobe Creative*

Cloud. <http://www.digitalart-design.com/index.html>

Bishop, C. (2012). *Digital Divide: Contemporary Art and New Media*. Art Forum.

Colson, Richard (2007) *The Fundamentals of Digital Art*. AVA Publishing

Contreras R. (2012). La obra de arte en la era digital. Telos Cuadernos de

Comunicación e Innovación, 91 .p 1-10. <http://www.telos.es>

Gere, C. (2004). New Media Art and the Gallery in the Digital Age *Tate Papers*, 2.

Faulkner, A. & Chavez, C. (2017). *Adobe Photoshop CC - Classroom in a Book* . (1st.

ed.)Adobe Press.

Hollis, Richard (2002). *Graphic Design- A Concise History*. (2nd ed).:Thames and

Hudson.

Kozlowski, L. (2014). What's next for art in the digital age: a conversation to be

Continued, *Forbes*. <http://www.forbes.com>.

Rand, P. (1985). *A Designer's Art*. Yale University Press.

Waelder, P. (2012) Artforum: arte contemporáneo vs. arte digital. *Esfera Pública*, 15.

Juxtapoz. <https://www.juxtapoz.com/news/page/2/>

Wands, B. (2007). *Art of the Digital Age*. Thames & Hudson.

Wolf, L. (2010). *Arte Digital, Nuevos caminos del arte*. (Edición en español). Ullmann,

Wood, B. (2017) *Adobe Illustrator CC - Classroom in a Book*. (1st ed.). Adobe Press,

MANUALES Y GUÍAS DE USUARIO

User Guide Adobe Illustrator CC 2019 y tutoriales video ([Adobe help center](#))

User Guide Adobe Photoshop CC 2019 y tutoriales video ([Adobe help center](#))

User Guide Adobe In-Design CC 2019 y tutoriales video ([Adobe help center](#))

Manuales y guías de usuario de computadora y otros equipos: scanner, CD, portátiles de lectura óptica, proyector e impresora.

REVISTAS ESPECIALIZADAS

Art News

Art Nexus

Art Forum

Lapiz

Mas de Arte

Art in America

Artnet

Flash Art

Frieze

REVISTAS PROFESIONALES

Photoshop Creative

Computer Arts – Creative Blog

Digital Arts On Line

Interartive

Communication Arts

How

Vice Topics – New Media Arts

Journal Digital Media Arts and Practice

Puede encontrar más recursos de información relacionados a los temas del curso en la página de la biblioteca <http://biblioteca.sagrado.edu/>

ACOMODO RAZONABLE

Para obtener información detallada del proceso y la documentación requerida, debe visitar la oficina correspondiente. Para garantizar igualdad de condiciones, en cumplimiento de la Ley ADA (1990) y el Acta de Rehabilitación (1973), según enmendada, todo estudiante que necesite servicios de acomodo razonable o asistencia especial deberá completar el proceso establecido por la Vicepresidencia de Asuntos Académicos.

INTEGRIDAD ACADÉMICA

Esta política aplica a todo estudiante matriculado en la Universidad del Sagrado Corazón para tomar cursos con o sin crédito académico. Una falta de integridad académica es todo acto u omisión que no demuestre la honestidad, transparencia y responsabilidad que debe caracterizar toda actividad académica. Todo estudiante que falte a la política de honradez, fraude y plagio se expone a las siguientes sanciones: recibirá nota de cero en la evaluación y/o repetición del trabajo en el seminario, nota de F(*) en el seminario: suspensión o expulsión según se establece en el documento de Política de Integridad Académica con fecha de efectividad de noviembre 2022.