

## LINEA DE ANIMACIÓN

Esta Línea Electiva desarrolla sus contenidos en trono a la animación, entendida como la representación de acciones en movimiento, a través de una secuencia de imágenes inmóviles.

La importancia de este lenguaje radica en la manera como integra o fusiona, el Diseño, la palabra y el movimiento, con el poder de comunicar de manera eficaz ideas y conceptos.

325222

 Animación  
 Tridimensional I  
 (Moldeado 3D)  
 3 C

Aplicación y conocimiento de diferentes técnicas de modelado tridimensional que permitan al diseñador gráfico la creación de elementos, productos y entornos 3D para la industria editorial y audiovisual.

325223

 Animación  
 Tridimensional II  
 (Efectos Especiales)  
 3 C

Desarrollo de proyectos que involucren la producción de gráficos animados 3D utilizando las posibilidades que presentan las herramientas de animación por computador.

325224

 Animación  
 Tridimensional II  
 (Rig Personajes)  
 3 C

Desarrollo de proyectos que involucren la caracterización de personajes (personalidad y funcionalidad), aplicando técnicas de producción digital tridimensional. Es necesario que el estudiante tenga fundamentos sobre las técnicas básicas de modelado y animación tridimensional.

322277

 Guiónización para  
 Animación  
 3 C

La asignatura pretende que el estudiante conozca en profundidad los procesos técnicos y artísticos de la escritura audiovisual, enfocándose en el guión cinematográfico para animación.

22280

 Principios y Técnicas  
 de Animación  
 3 C

El curso se desarrolla a partir de cuatro componentes básicos: la Historia, las técnicas y temas, los principios y la creación de personajes, una mirada general de la historia de la animación permite el desarrollo de la técnica, de los procesos de producción y su desarrollo como industria. Por otro lado el estudiar las diversas técnicas y temas de animación dará cuenta de las cualidades expresivas de cada una de ellas. Con el estudio de los principios se entenderá la ilusión del movimiento y la naturaleza de la animación para ser aplicados en la caracterización de personajes.

322278

 Diseño de Producción  
 para Animación  
 3 C

El curso pretende dar a Conocer y desarrollar procesos de planeación y estructuración de proyectos de producción de dibujos animados aplicados a cualquier medio audiovisual, haciendo énfasis en el proceso creativo. El principal objetivo de este curso, es brindarle al estudiante conocimientos concretos y profundos sobre el proceso de preproducción de una animación, certificando que al terminarlo, esté en capacidad de emprender nuevos proyectos de la misma índole.

311262

 Producción para  
 Video Digital  
 3 C

Se darán conceptos básicos y claves frente a grandes ejes temáticos como el guión, el libreto, la sábana, script, el raccord, el montaje, los formatos, la composición audiovisual y la presentación de proyectos audiovisuales. Las clases siempre irán acompañadas de piezas audiovisuales aplicadas en cine, televisión e Internet para verificar y analizar los distintos empleos del video para que al final del curso se puedan aplicar dichos conocimientos con las prácticas de campo, en la realización de un producto único, compacto y de sentido propio.

311263

 Post-producción de  
 Video Digital  
 3 C

El Taller curso forma al estudiante a través de una metodología donde se combinan los conceptos teóricos del video digital, el montaje, los formatos, la composición y la publicación; a medida de los temas se podrán apreciar piezas audiovisuales aplicadas en cine, televisión e Internet para verificar y analizar los distintos empleos del video.

## LINEA DE EXPRESIÓN

Esta Línea Electiva permite explorar diferentes asignaturas con el fin de conocer diversas técnicas de ilustración artística que complementan la capacidad de expresión gráfica del diseñador enriqueciendo sus piezas con propuestas provenientes de los diferentes tipos de ilustración, tanto digitales como tradicionales. Se integran también asignaturas que dan continuidad a la línea editorial con una mirada más experimental apoyada en elementos visuales.

321231  
Dibujo I  
3 C

La asignatura de técnicas de expresión gráfica estática está dedicada fundamentalmente al estudio y desarrollo de habilidades de representación gráfica, tanto en sus aspectos técnicos y funcionales, como en sus posibilidades expresivas; teniendo en cuenta las representaciones a partir de la línea, el punto y el plano. De modo que una vez conocidos estos aspectos, quien la represente esté en capacidad de generar conceptos tales como: La perspectiva, los volúmenes, el claro-oscuro y las vistas múltiples.

321232  
Dibujo II  
3 C

La asignatura de Técnicas de Expresión Gráfica Dinámica está dedicada fundamentalmente al estudio de la figura humana, tanto en sus aspectos morfológicos y funcionales, como en sus posibilidades expresivas; teniendo como fuente esencial de información y base de sus propuestas de trabajo la observación de la anatomía humana. De modo que una vez conocidos estos aspectos, quien la represente pueda convertirla en vehículo de visualización y materialización gráfica.

321237  
Creación de Personajes  
3 C

Desarrollar en el alumno las competencias prácticas y teóricas básicas de la representación gráfica creativa, por ejemplo: capacidad de análisis y representación de las formas con un objetivo expresivo lógico y puntual: Creación de un personaje acorde a la necesidad.

321234  
Ilustración con Técnicas Secas  
3 C

El curso pretende desarrollar competencias básicas en ilustración como el dominio y caracterización del trazo según la técnica y el medio utilizado, Construcción de volumen, Exploración de tonalidades (escalas) y Composición artística aplicada a las piezas gráficas para la comunicación visual.

321235  
Ilustración con Técnicas Húmedas  
3 C

Esta electiva forma al estudiante a través de una metodología donde se combinan el aprendizaje de diferentes técnicas de ilustración por medio de las cuales el Alumno analizará las características de la Ilustración en general. Mediante la realización de proyectos reales, el alumno muestra su grado de dominio en el manejo de las técnicas de ilustración impartidas y su habilidad para experimentar con ellas.

321239  
Ilustración Digital I  
3 C

Adquirir las competencias conceptuales y técnicas generales básicas para la conceptualización, el desarrollo, la producción e implementación de la Ilustración Digital como recurso visual en todas las áreas de desempeño del Diseñador Gráfico cuya actividad laboral se enfoca en la Ilustración como valor agregado a su competencia profesional.

321227  
Técnicas de Diagramación Editorial con Fotografía  
3 C

La diagramación con fotografía permite que el futuro profesional en diseño gráfico, obtenga competencias específicas en relacionadas con el diseño editorial cómo se le conoce cotidianamente; hace énfasis en la producción de mensajes gráficos bidimensionales y su relación con los demás elementos que en sumatoria dan respuesta al proceso comunicativo basado en los medios impresos.

322276  
Diseño de P.O.P.  
3 C

Esta asignatura retoma los fundamentos básicos de diseño y diagramación, aplicados a los diferentes formatos en los puntos de venta, bajo el contexto de la necesidad comunicacional, la estrategia gráfica. Da a conocer herramientas de diseño que le facilite la edición y creación visual de elementos P.O.P. De igual forma permite reconocer las necesidades y exigencias del mercado, con propuestas acompañadas en las áreas de publicidad y mercadeo, además conocer y familiarizar a nivel de soportes, materiales y técnicas de impresión para el desarrollo de material P.O.P.

## LINEA DE DISEÑO DE MEDIOS INTERACTIVOS

Esta Línea Electiva permite explorar diferentes asignaturas en lo concerniente al diseño y la producción de medios interactivos, sus posibilidades e implicaciones en el desarrollo de nuevas propuestas que modifiquen la forma de transmitir la información.

325218  
Diseño de Interfaz  
Gráfica de Usuario  
3 C

Desde el momento en que el hombre creó la máquina para su beneficio y productividad, surge la necesidad de lograr una efectiva comunicación con el sistema, o mejor, de interacción entre el hombre y la máquina y con los desarrollos tecnológicos que se han venido presentando de manera acelerada desde los años setenta, surge el concepto de interfaz gráfica de usuario o GUI (Graphical User Interfase), y con éste se abre la ventana a la investigación y el surgimiento de estrategias, metodologías y estándares para su creación; siempre teniendo en cuenta al usuario final.

325225  
Diseño de Medios  
Interactivos I  
(Sitios Web)  
3 C

Fundamentos y reconocimiento de Internet como medio de difusión, posibilidades, beneficios, identificación de proceso para la construcción de sitios Web acorde con las necesidades que el mercado demanda actualmente.

325226  
Diseño de Medios  
Interactivos II  
(Arq. de Información)  
3 C

Análisis de información, usuarios, usabilidad e interactividad para el desarrollo de proyectos web que involucren un alto grado de tráfico de usuarios.

325227  
Diseño de Medios  
Interactivos III  
(Dispositivos móviles)  
3 C

Desarrollo y reconocimiento de nuevas formas de manejo de información e interface para la construcción de sitios en plataformas dirigidas a dispositivos móviles. es necesario que el estudiante tenga conocimiento sobre las técnicas básicas de modelado y animación que disponen los software para este fin. Es necesario que el estudiante tenga fundamentos en el diseño de sitios web.

322285  
Diseño para E-commerce  
3 C

El curso pretende desarrollar en el alumno competencias para la creación y desarrollo de espacios comerciales electrónicos altamente efectivos.

322207  
Creación de Juegos  
Interactivos  
3 C

El curso aborda la interactividad y la usabilidad de productos web. Se analiza la importancia de la interfase de usuario. Se presentan algunos conceptos de usabilidad y ergonomía aplicados a sitios web y juegos en línea. Se presentan los tipos de juegos, principalmente los videojuegos. El curso se concentra en los juegos ejecutados sobre la plataforma del computador personal. Se presentan tendencias actuales de los videojuegos y su uso con fines pedagógicos, publicitarios y/o comerciales.

322286  
Administración de  
Contenidos Web  
3 C

El propósito de este curso es lograr que el estudiante adquiera las competencias necesarias para la creación y montaje de un sitio web utilizando un CMS (Content Management System). Para el caso de este curso se enfocará en el CMS conocido como Joomla, pero se dará una vista a diferentes tipos de CMS que hay en el mercado para que el estudiante sepa qué software utilizar dependiendo de las necesidades del cliente.

325228  
Aplicaciones interactivas  
on-line (posibilidades  
interactivas avanzadas en  
Adobe Flash)  
3 C

Desarrollo de aplicaciones maquina o servidor basadas en programación dirigida a objetos, con lenguaje de programación ActionScript avanzado, El contenido de estas aplicaciones añaden un componente esencial a la infografía: la capacidad de llegarle al usuario final dándole la información requerida y que pueda seleccionar aquellas partes que más le interesan.

325219  
Audio digital para  
animación y medios  
interactivos  
3 C

El curso pretende brindar los fundamentos propios para el manejo del sonido y el audio en los diferentes procesos de la preproducción, producción y postproducción utilizando como herramienta un editor profesional como protools, y así desarrollar un producto audiovisual integro en su calidad.

312258  
Pre prensa digital  
3 C

El conocimiento técnico de la producción de piezas impresas en los diferentes sistemas, dota al estudiante de herramientas precisas para una perfecta producción gráfica que comunique sus ideas; por tanto es vital para el desempeño de su carrera, el conocerlos y manejarlos con el fin de optimizar y perfeccionar los recursos a favor de las expectativas del cliente.

## COMPLEMENTARIAS

Historia del Arte: Recisión histórica y gráfica de las principales vanguardias artísticas del Siglo XX.  
Teoría del Color: Entender la fenomenología del color, su significado y potencialidad comunicativa.  
Prográfica: Integración académica de experiencias profesionales con clientes reales en todos los frentes del Diseño.

316259

Historia del Arte  
3 C

Este curso está orientado en la primera vanguardia de comienzos de siglo XX. Variedad de movimientos y posiciones que evidencian el carácter moderno de evolución, como también la desacralización del arte y la cultura de masas. Es importante destacar el periodo que circunda la primera guerra mundial ya que fue especialmente rico en todo tipo de propuestas teóricas que surgieron en forma de manifiestos o bien a modo de ensayos.

323219

Historia del Diseño  
3C

La electiva Historia del diseño Moderno propone el estudio, el análisis y discusión de los diversos aportes intelectuales al campo del diseño en el siglo XIX y XX. La asignatura busca desarrollar en el estudiante una memoria visual, conocer los antecedentes, referentes, ismos y el contexto social, político y económico donde se desarrollaron los aportes al campo del diseño.

311242

Historia del Cine  
4C

El curso pretende que el estudiante alcance una comprensión de la historia del cine desde sus inicios hasta sus vertientes contemporáneas. El concepto de historia del cine puede conllevar a caracterizar tres ejes muy particulares: el cine y la historia, el cine en la historia y la historia y el cine, el curso se propone este acercamiento a fin de poder generar un pensamiento crítico sobre la importancia capital del cine y de su recuento histórico.

323216

Teoría del Color  
2 C

En el curso se introducen los conceptos básicos de la teoría del color aplicados a la parte estratégica, creativa y comunicacional del ejercicio del diseño gráfico, publicitario y comunicacional, incursionando en las teorías, manejo de instrumentos y formatos base, necesarios para garantizar una buena comunicación visual. Además se pretende sensibilizar al estudiante del papel que juega el color en el momento de hacer diseño gráfico y publicidad y como impactar a nuestra sociedad de forma efectiva y directa usando esta herramienta semiótica.

321240

Dibujo de Fig. Humana  
y Partes del Cuerpo.  
3C

Desarrollar en el alumno las competencias prácticas y teóricas básicas de la representación gráfica dinámica (figura humana), capacidad de análisis y representación de las formas con un objetivo expresivo lógico y puntual.

321241

Del Plano a la  
Escultura  
3C

Asignatura dictada en convenio con Alto de Chavón, La Escuela de Diseño (Afiliada a Parson's The New School for Design – New York) en donde se exploran la expresión tridimensional a través del moldeado de la figura humana en arcilla permitiendo la comprensión del cuerpo humano como referente estructural ya que se trabajará con una modelo en vivo; así mismo, el dominio técnico del manejo de un material moldeable como lo es la arcilla. Se esperan dos productos específicos: El moldeado de una cabeza humana a escala real y el moldeado de un cuerpo humano femenino a escala inferior.

322287

PROGRÁFICA  
6 C

El diseño gráfico y conformación de sistemas de identidad corporativa, de sistemas de merchandising visual y de diseño de formatos editoriales presentes en el circuito global: empresa - producto - comunicación - público, tienen un vital compromiso en la producción de objetos y en la comunicación de mensajes. Hay un proceso de interacción, una verdadera cadena de comunicación en donde un grupo humano que toma decisiones y como emisor activo la "empresa", insertan en el campo social, productos, objetos, mensajes e informaciones, conocimientos, ideas e imágenes mentales.

Desde esa dimensión se requieren por parte del estudiante matriculado en la Electiva Prográfica sólidos conocimientos sobre diseño básico (equilibrio, simetría, asimetría, impacto, ritmo, color, tipografía), fotografía, semiología, diseño de marcas gráficas, diseño de formatos editoriales, graficación de empaques y principios de merchandising.