

HISTORIA DEL CINE

Entender el hecho cinematográfico como un acto totalizante de muchas expresiones y saberes, provenientes de las más diversas fuentes.

HISTORIA DEL ARTE

El propósito del curso es profundizar, a través de la investigación y la socialización de la historia del arte de comienzo de siglo XX, este período tan importante que va hasta los años sesenta, como parte fundamental en la producción del arte contemporáneo.

HERRAMIENTAS DIGITALES PARA DISEÑO

Se espera que el estudiante adquiera conocimientos que le ayuden a emplear de manera adecuada los recursos tecnológicos y esté en capacidad de aprovecharlos como medio de expresión.

LÍNEA DIAGRAMACIÓN: DIBUJO I

Se espera que el alumno desarrolle las competencias prácticas y teóricas básicas de la representación gráfica estática, por ejemplo: capacidad de análisis de las formas, capacidad de representación de volúmenes, conocimiento del concepto de claro-oscuro y resolución de problemas de proporción

ILUSTRACIÓN CON TÉCNICAS SECAS

Habilidad en propuestas compositivas aplicada a las piezas gráficas para comunicación visual. Llegando a ser un observador no pasivo dentro del ámbito de la comunicación gráfica (visual).
Dominio la técnica y el medio utilizado, elaborando clase a clase cada uno de los ejercicios propuestos.

ILUSTRACIÓN CON TÉCNICAS HÚMEDAS

Desarrollar, explorar y experimentar todas las posibilidades de este lenguaje de la imagen, desde las técnicas hasta los posibles campos de acción a partir de ejercicios prácticos con la finalidad de comunicar desde lo visual, un concepto.

TEORÍA DEL COLOR

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.

PREPrensa DIGITAL

Los alumnos estarán en capacidad de entender, calificar y liderar los procesos previos a cualquier sistema de impresión, que le permita en el desarrollo de una campaña lograr piezas gráficas magníficamente producidas.

DISEÑO DE SITIOS WEB

El propósito de este curso, es lograr que el estudiante adquiera las competencias para el diseño y construcción de sitios Web, por medio de herramientas de producción digital como: Dreamweaver, Flash, Fireworks; con la utilización de clases prácticas y proyectos aplicados

CREACIÓN DE PERSONAJES

Se espera que el alumno desarrolle 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.

DISEÑO DE E-COMERCE

Desarrollar en el alumno competencias en la creación y desarrollo de espacios comerciales electrónicos altamente efectivos.

PRINCIPIOS Y TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

Se proyecta dar al estudiante los conocimientos teóricos y prácticos suficientes para acercarlo a la realización de la animación en cada una de sus técnicas motivándolo a profundizar y profesionalizarse en este ejercicio.