



CARRERA
Licenciatura en Educación
y Pedagogía en Artes Visuales

PROGRAMA DE ESTUDIO
Resolución Exenta N° 002240 / 04 de agosto de 2010.-

Nombre de la asignatura	LA IMAGEN COMPUTACIONAL
Tipo de actividad curricular	Obligatoria - Taller
Número de horas semanales	4
Créditos	4
Código asignatura	PLA2200
Semestre	Segundo Semestre
Prerrequisitos	Sin requisito
Académico(a)	Área Diseño y Medios Audiovisuales
Fecha elaboración programa	2010
Fecha(s) de modificación	2011
Fecha de actualización bibliográfica	Mayo 2015

I **DESCRIPTOR**

Taller de 4 horas semanales y 4 créditos.

Taller que busca generar habilidades en el tratamiento de la imagen a través de software de vectores y bitmap.

II **COMPETENCIAS**

GENÉRICAS

1. Capacidad crítica
2. Capacidad creativa
3. Habilidades en el uso de las tecnologías de la información

ESPECÍFICAS

- 1.1. Dominio creativo y manipulación de imágenes digitales a través de aplicaciones/software de edición de documentos gráficos mezclando imágenes bitmap y vector.
- 2.1. Conocer, comprender y manejar aplicaciones orientadas a la creación de imágenes vectoriales o de dibujo digital.
- 3.1. Manejo técnico en las Construcciones visuales y exportación de imágenes en diversos formatos.



III **CONTENIDOS**

La información binaria y los procesos digitales

El manejo del color.

Tipos de formato según aplicaciones.

Software o aplicación de dibujo vectorial y edición de documentos

Principios de los gráficos - vector

Caja de herramientas

Menús de archivos

Software o aplicación de pintura bitmap y edición de fotografías

Principios de los gráficos - bitmap

Caja de herramientas

Menús de archivo

Menú de selección

Menú de filtros

Vistas de documento.

Ventanas

Digitalización de imágenes

Formato y resolución

Software de dibujo digital y Edición de documentos gráficos, mezclando imágenes bitmap y vector.

Imágenes importadas y vinculadas

Dibujo Vectorial

Formatos de exportación de archivos.

IV **METODOLOGÍA**

Asignatura eminentemente práctica, de carácter instrumental.

Explicación teórica y ejercitación práctica por parte del alumno.

V **ACTIVIDADES**

Teóricas

- Historia de la computación
- Formatos en el diseño computacional
- El color digital
- Herramientas de pintura y dibujo digital.

Prácticas

- Ejercicios de pintura, retoque y selección de fotografías
- Ejercicio de edición de un documento conteniendo bitmaps y vectores.
- Ejercicio de dibujo vectorial.



VI RECURSOS DE ENSEÑANZA

- Sala - laboratorio de computación, equipada con 20 computadoras PC
- Scanner HP4070 para opacos, negativos y transparencias.
- Medios tecnológicos audiovisuales (datashow, computador) para la exposición de contenidos.
- Cámara fotográfica digital.
- Softwares de Dibujo Vectorial (Freehand), de Pintura Bitmap (Photoshop)
- Impresora Láser color (recurso imprenta institucional).
- Plataforma del curso con contenidos de apoyo al aprendizaje, programa, planificaciones, rúbricas, foro, consultas online, entregas y evaluaciones.

VII TIPOS DE EVALUACIÓN

- Evaluación Teórica consistente en una prueba escrita referente a los componentes teóricos
- Evaluaciones prácticas consistentes en ejercicios de trazado, pintura y composición tipográfica vectorial.



VIII BIBLIOGRAFÍA

Básica (máximo 5 textos)

Nº	Autor	Año	Título	País - Ciudad	Editorial
1	Elena Fuenmayor	2003	Ratón, ratón	España, Barcelona	G. Gili
2	Wucius y Benjamin Wong	2004	Diseño Grafico Digital	España, Barcelona	Anaya Multimedia
3	Juan Carlos Jiménez Pérez	1993	Curso avanzado de Adobe Photoshop	España, Barcelona	Anaya Multimedia
4	Enrique López Poveda	2000	Adobe Illustrator 7.0	España, Barcelona	Anaya Multimedia
5	Donis Dondis	1998	La Sintaxis de la Imagen	España, Barcelona	G. Gili

Complementaria (máximo 5 textos)

Nº	Autor	Año	Título	País - Ciudad	Editorial
1	Bruno Munari	1996	Diseño y Comunicación Visual	España, Barcelona	G. Gili