

*Universidad de Costa Rica / Sede de Occidente
Filosofía, Artes y Letras / Sección de Artes Plásticas
Énfasis Diseño Gráfico*

Programa de Curso Fotomecánica 4

AP-4104, II Ciclo 2008

Horas semanales: 4 presenciales, 4 extraclase

Profesor: Lic. Manfred Araya Parra

Descripción

El curso de fotomecánica 4 pretende brindar conocimientos integrales para el diseño y producción de aplicaciones para pantalla, tanto animadas como interactivas.

En la actualidad debido a la importancia de Internet como medio de comunicación los diseñadores gráficos en su papel de comunicadores visuales deben tener una base sólida que les permita desenvolverse de manera eficaz en este medio. Así como mantenerse actualizados en un entorno meramente tecnológico en constante cambio.

Objetivo Principal

Introducir conceptos y conocimientos dirigidos al diseño y producción digital de aplicaciones para pantalla.

Objetivo Específicos

- > Conocer los principios teóricos sobre la planificación y diseño de sitios Web*
- > Brindar conocimientos teóricos y prácticos del diseño Web HTML*
- > Ofrecer conocimientos teóricos y prácticos sobre principios de animación 2D*

Contenidos del Curso

- > *Conocimientos teóricos sobre principios de animación 2D (tradicional, stop motion, vectorial digital).*
- > *Teoría sobre desarrollo Web y mercadeo en línea, buscadores, etc.*
- > *Principios básicos Adobe Flash.*
- > *Principios básicos Adobe Dreamwaver.*
- > *Introducción Adobe After Effects.*

Metodología

Las lecciones se impartirán en el laboratorio de cómputo.

Se asignarán tareas con ejercicios específicos para realizar en periodo de clase, y se desarrollaran proyectos grupales e individuales extraclase.

Evaluación 100%

Asistencia participativa 15%

Trabajo en Laboratorio 15%

Tareas y proyectos cortos 45%

Proyecto final 25%

Bibliografía

<http://www.adobe.com/products/dreamweaver/>

<http://www.adobe.com/products/flash/>

<http://www.adobe.com/products/aftereffects/>

Alastair Campbell Bliblia del diseñador digital, Barcelona, 2004

Adobe System Incorporated Flash CS3. Guía de Usuario, 2003.

Adobe System Incorporated Dreamwaver CS3. Guía de Usuario, 2003.

Alan Swann. Bases del Diseño Gráfico. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1990.

Simon Jennings. Guía del Diseño Gráfico.

Michael Allen, Ed. Pfeiffer. Creating Successful E-learnin, 2006

Frank Thomas y Ollie Johnston, The Illusion of Life. Diseny Editios, 1981

Ed. Julios Wiedemann, Web design: Flash Sites. Editorial Taschen, Italia, 2006

<http://www.hispamedios.com/manual-de-mercadeo/>

<http://www.hochmanconsultants.com/articles/seo-friendly-flash.shtml>