

Universidad de Costa Rica  
Campus Carlos Monge Alfaro  
Departamento de Filosofía Artes y Letras  
Sección de Artes Plásticas  
Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico 110214

**AP6038 Introducción al Arte por Ordenador I**

**Grupo: 01**

**Requisito: Diseño 4, Dibujo 4**

**Créditos: 2**

**Modalidad: Semestral**

**I Semestre 2015**

**I Ciclo Lectivo 2015**

**Propuesta Programática**

Horas contacto: 4 horas semanales

Martes: 8:00 am a 11:50 am

Horas de estudio independiente: cuanto menos 3 horas

Profesor: Julio Blanco-Bogantes, MFA

eMail: julio.blancobogantes@ucr.ac.cr

**Descripción del curso**

Este taller introduce al estudiantado en el quehacer del arte gestionado por ordenador, mediante la experimentación, aprendizaje y operación de equipo y aplicaciones de forma individual y colectiva.

La observación y la sensibilización del trabajo artístico, abordando medios y técnicas mixtas, acercan dimensiones de la imagen digital y la imagen tradicional, potenciando su capacidad expresiva y de comunicación.

La experimentación y elaboración de propuestas visuales a partir de técnicas conocidas ofrece un acercamiento a materiales y recursos técnicos de extraordinarias posibilidades expresivas para la creación visual artística, estas mismas experimentaciones concatenadas por el ordenador, como gestor, redimensiona y resignifica lo que se propone como obra artística.

Este taller introduce a los participantes en la metodología proyectual y el trabajo colectivo. Ofreciendo al estudiantado situaciones reales en las que conceptualizar, proyectar y realizar experimentaciones con carácter artístico, por medio de la producción artística audiovisual (a partir de la imagen, el audio, el tiempo, el espacio, y el movimiento), mediatizada por *hardware* y *software*.

Las situaciones reales requieren de un trabajo comprometido y contextualizado, los proyectos reales posibilitan la experiencia de enfrentar contenidos y situaciones que ofrecen el máximo de soluciones creativas con recursos, materiales, técnicas y tiempos limitados. Al estar sujetos a contenidos y plazos de tiempo concertados, los proyectistas desarrollan el criterios de responsabilidad (individual y colectiva), ética y profesionalismo.

## Objetivo general

Conocer el ordenador como herramienta de expresión artística con el fin de incrementar el proceso creativo individual y apoyar las actividades de los diferentes énfasis.

## Objetivos específicos

Conocer el Sistema Operativo.

Manejar programas y sus herramientas.

Realizar ejercicios en clase y proyectos semanales en horas de laboratorio.

Conocer el uso de la cámara digital.

Conocer el uso del escáner y opciones de salidas de la imagen.

Manipular imágenes fotográficas dentro los paquetes de diseño.

Conocer problemas y soluciones en la utilización del equipo.

Concienciar sobre el buen mantenimiento del equipo.

## Contenidos

- Conocimiento del Sistema Operativo y sus herramientas.
- Manejo de distintos programas y sus herramientas.
- Ejercicios y proyectos semanales para laboratorio.
- Manejo básico del equipo fotográfico digital.
- Operación del escáner y manipulación de imágenes dentro los paquetes de diseño.
- Posibles problemas y sus soluciones en el manejo del equipo.
- Mantenimiento del equipo.

## Procedimiento metodológico

Los contenidos se desarrollaran mediante la investigación, experimentación, fundamentación teórica, prácticas constantes y gestión de prototipos funcionales, tanto de forma individual como colectiva.

También habrá tareas y proyectos artísticos finales en donde se apliquen los conocimientos adquiridos de acuerdo con los objetivos del programa de enseñanza y el cúmulo de experiencias producto de la investigación, experimentación, prácticas y tareas llevadas a cabo durante el taller.

## Cronograma

Semana 01	Marzo 09 - 14	Lectura y Presentación del Programa de Curso.
Semana 02	Marzo 16 - 21	Proyecto I Planeamiento y Story Board (Semana de Bienvenida)
Semana 03	Marzo 23 - 28	Proyecto I Experimentación y Prototipos
Semana 04	Marzo 31 - Abril 04	Semana Santa
Semana 05	Abril 06 - 11	Proyecto I Prototipos funcionales y verificación
<b>Semana 06</b>	<b>Abril 13 - 18</b>	<b>Evaluación Proyecto I</b>
Semana 07	Abril 20 - 25	Proyecto II Planeamiento y Story Board (Semana Universitaria)
Semana 08	Abril 27 - Mayo 02	Proyecto II Experimentación y Prototipos
Semana 09	Mayo 04 - 09	Proyecto II Prototipos funcionales

Semana 10	Mayo 11 - 16	Proyecto II Verificación
<b>Semana 11</b>	<b>Mayo 18 - 23</b>	<b>Evaluación Proyecto II Imagen</b>
Semana 12	Mayo 25 - 30	Proyecto III Planeamiento y Story Board
Semana 13	Junio 01- 06	Proyecto III Experimentación y Prototipos
Semana 14	Junio 08 - 13	Proyecto III Prototipos funcionales
Semana 15	Junio 15 - 20	Proyecto III Verificación
<b>Semana 16</b>	<b>Junio 22 - 27</b>	<b>Evaluación Proyecto III</b>
Semana 17	Junio 29 - Julio 04	<b>Evaluación Final</b> (Proyectos I, II, y III Acabado final)
Semana 18	Julio 06 - 18	<b>Ampliación</b>

### Valoración y Aprovechamiento

Los aspectos formativos a valorar serán: la base teórica de los proyectos, el proceso, la propuesta creativa, la técnica, y el montaje. Las evaluaciones serán periódicas y se pactarán con al menos una semana de anticipación. El aprovechamiento cuantitativo del curso se desglosa así:

Asimilación. Proceso. Seguimiento. Trabajo Extra Clase.	20%
Ponencias. Documentación. Bitácora. Ensayos.	20%
Proyecto 01 Arte por ordenador.	15%
Proyecto 02 Arte por ordenador.	20%
Proyecto 03 Arte por ordenador.	25%

**No se aceptarán trabajos para ser evaluados cuyo proceso no haya sido conocido en el desarrollo del curso.**

**Nota importante:** El estudiantado debe saber que, según el Reglamento de orden y disciplina de los estudiantes de la Universidad de Costa Rica, existen faltas y sanciones relacionadas con su comportamiento y con el cumplimiento de los rubros de evaluación de los cursos, siendo el plagio una falta muy grave, sancionada con la suspensión como estudiante regular por no menos de seis meses y hasta por seis años. ([www.cu.ucr.ac.cr/normativ/orden\\_y\\_disciplina.pdf](http://www.cu.ucr.ac.cr/normativ/orden_y_disciplina.pdf))

### Puntos Importantes

En cada sesión se tomará lista y en el laboratorio se debe firmar el control de asistencia. No se recibirán proyectos para ser evaluados cuyo proceso no haya sido conocido en el curso.

Cuando un estudiante no asista personalmente a una clase para la presentación de proyectos y asignaciones, debe hacer llegar estos en la fecha y horas establecidas para su entrega. Si un estudiante goza de una incapacidad médica o enfrenta una situación personal que amerite ser considerada, este debe comunicarlo al profesor con la mayor brevedad posible.

La presentación final de proyectos para su evaluación será anunciada y convenida con una semana de anticipación. A la hora de inicio de la misma los proyectos deberán estar debidamente presentados, ordenados e identificados en el espacio correspondiente.

Durante el proceso de evaluación podrán ser invitados profesores del énfasis y áreas complementarias, su participación se basa en recomendaciones para mejorar el trabajo del estudiante y desarrollo del curso.

Ante la imposibilidad de incluir en el programa todos los aspectos que afecten el desarrollo y evaluación del mismo, se hace necesario aclarar que es responsabilidad del estudiante mantenerse informado sobre las indicaciones e instrucciones referentes a la presentación de proyectos y posibles cambios en temática, objetivos y actividades programadas en todo el desarrollo del curso.

En los talleres y laboratorios se deben contemplar las medidas de seguridad cuando se utilicen equipos, maquinarias, herramientas y químicos.

### **Bibliografía básica**

- Austin T & Doust R. Diseño de nuevos medios de comunicación. Ed. Blume BCN. 2008.  
Bergström Bo. Essentials of visual communication. Laurence King Pub. London. 2008.  
Dondis Donis A. La Sintaxis de la Imagen. Ed G.G. Barcelona. 1988.  
Druckrey Timothy. Ars Electronica. MIT Press. Massachusetts. 1999.  
Fuenmayor Elena. Ratón, ratón. Ed. G.G. Barcelona. 2001.  
Leborg Christian. Visual Grammar. P. A. Press. New York. 2006.  
Lee S Terry. Managing the desing process. Ed. Rockport. Massachusetts. 2010.  
Lidwell W. y otros. Principios universales del diseño. Ed. Blume. Barcelona. 2005.  
Rieser M & Zapp A. New Screen Media. BFI. Londo. 2002.  
Sánchez Sosa Guadalupe. Guía para los animados. Conaculta. México. 2011.  
Visocky O'grady Jenn & Ken. A designers research manual. Ed Rockport. MA. 2006  
Wardrip-Fruin & Montfort. The new media reader. MIT Press. Massachusetts. 2002.  
Wilson Stephen. Information Arts. MIT Press. Massachusetts. 2003.