

Universidad de Costa Rica  
Sede de Occidente  
Departamento de Filosofía Artes y Letras  
Sección de Artes Plásticas

### **Introducción al Arte por Ordenador**

#### **AP-6038 Introducción al arte por ordenador**

##### **Grupo 1**

**Requisitos:** Dibujo 4, Diseño 4

**Correquisitos:** -

**Créditos:** 2

**Horario de clase:** Viernes 1:30 pm a 4:50 pm

**Horas contacto:** 4 horas semanales

**Horas estudio independiente:** 2 Horas cuanto menos.

**Horas de atención al estudiantado:** Jueves de 1:00 pm a 3:00 pm

**Curso lectivo:** I semestre ciclo lectivo 2020

**Profesor:** Verónica Solano Araya

**Email:** [verosolaraya@gmail.com](mailto:verosolaraya@gmail.com)

**Mediación Virtual:** Bimodal

#### **Descripción del Curso**

Este curso introduce al estudiante en el quehacer del arte por ordenador, mediante el conocimiento y operación del equipo y sus aplicaciones. Así mismo, se utilizan las herramientas de diversos software.

## 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
- Narrativa audiovisual
- Objetivo, sinopsis y escaleta
- Guión literario
- Guión técnico
- Guión de edición
- Camarografía
- Preproducción, Producción y Postproducción Audiovisual
- Producción de Audio
- Edición de video
- Animación abstracta

- Motion graphics
- Principios de la animación

## Metodología y Estrategia Didáctica

Se desarrollarán los contenidos mediante clases teóricas, prácticas en el aula y asesoramiento constante e individualizado dentro del laboratorio. También habrá tareas y un proyecto artístico final en donde se apliquen los conocimientos adquiridos de acuerdo con los objetivos del programa de enseñanza.

El entorno de mediación virtual se utilizará como herramienta para dar las clases virtuales al inicio del curso, debido a la situación que vive el país con respecto al coronavirus. Cuando todo vuelva a la normalidad, se utilizará para visualizar las calificaciones, para entrega de material complementario a las clases y para presentación de trabajos.

## Cronograma

| Semana                            | Actividad                                                                                    |
|-----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| Semana 1<br>Del 9 al 13 de marzo  | Presentación del curso, entrega del programa y firma de acuerdo.<br>Historia de la animación |
| Semana 2<br>Del 16 al 20 de marzo | Proyecto 1: animación tradicional<br>Repaso a after effects                                  |
| Semana 3<br>Del 23 al 27 de marzo | Proyecto 1: animación tradicional                                                            |
| Semana 4<br>Del 30 al 3 de marzo  | <b>Semana Santa</b>                                                                          |
| Semana 5<br>Del 6 al 10 de abril  | <b>Evaluación del proyecto animación tradicional</b>                                         |
| Semana 6<br>Del 13 al 17 de abril | <b>Semana U</b><br>Adobe Animate, motion graphics y animación de aprendizajes                |
| Semana 7<br>Del 20 al 24 de abril | Adobe Animate, motion graphics y animación de aprendizajes                                   |
| Semana 8                          | Adobe Animate, motion graphics y animación de                                                |

|                                    |                                                            |
|------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| Del 27 de abril al 1 de mayo       | aprendizajes                                               |
| Semana 9<br>Del 4 al 8 de mayo     | Adobe Animate, motion graphics y animación de aprendizajes |
| Semana 10<br>Del 11 al 15 de mayo  | Adobe Animate, motion graphics y animación de aprendizajes |
| Semana 11<br>Del 18 al 22 de mayo  | Evaluación proyecto Animate                                |
| Semana 12<br>Del 25 al 29 de mayo  | After effects avanzado, 3D y animación de personajes       |
| Semana 13<br>Del 1 al 5 de junio   | After effects avanzado, 3D y animación de personajes       |
| Semana 14<br>Del 8 al 12 de junio  | After effects avanzado, 3D y animación de personajes       |
| Semana 15<br>Del 15 al 19 de junio | After effects avanzado, 3D y animación de personajes       |
| Semana 16<br>Del 22 al 26 de junio | After effects avanzado, 3D y animación de personajes       |
| Semana 17<br>Del 29 al 3 de junio  | After effects avanzado, 3D y animación de personajes       |
| Semana 18<br>Del 6 al 10 de julio  | <b>Evaluación final, after effects</b>                     |
| Semana 19<br>Del 13 al 17          | Ampliación                                                 |

### Valoración y desglose de notas:

Aprovechamiento 15%

Exposiciones 5%

Trabajo extraclase 10%

Proyecto I 20%

Proyecto II 20%

Proyecto III 30%

## Normas del Curso

• Asistencia: El presente curso teórico práctico posee componentes importantes de análisis, discusión y trabajo en taller latentes en la clase, por lo que la asistencia, puntualidad y permanencia de los estudiantes es necesaria. Un porcentaje de la nota total sobre el trabajo en clase se pierde con cinco ausencias o su equivalente en llegadas tardías (4 tardías una ausencia), se considera llegada tardía después de los primeros quince minutos del horario de inicio de la lección, después de treinta minutos aplica como ausencia. Presentarse a la clase para luego dejar la misma sin ningún motivo aparente, se considera de igual forma una ausencia injustificada. Las ausencias y tardías deben justificarse según el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad de Costa Rica.

Cualquier situación que el estudiante considere que puede afectar su desempeño en el curso (salud, económica, personal) debe informar cuanto antes al profesor para resolverlo a conveniencia. Es obligación del estudiante consultar el programa del curso para informarse sobre fechas de evaluación y contenidos a estudiar en clase.

• Bibliografía: Esta es proporcionada por el docente para el curso, la misma sustenta los contenidos del curso y será fuente para realizar exámenes, trabajo en clase y taller de investigación. Recibidos: Es responsabilidad de los estudiantes acusar el recibido de todos los correos enviados por el profesor.

• Presentación: Todos los proyectos serán expuestos, por favor, moderar el lenguaje, expresarse con formalidad y con la terminología adecuada para la materia en estudio. Los trabajos bidimensionales deben presentarse protegidos de alguna forma (bolsa, funda, papel cebolla,) la espalda del trabajo limpia y únicamente deben detallar el nombre y carné. Todos los materiales deben presentarse con el mejor acabado final posible, cuidando la impresión, el montaje, corte, limpieza. Este será un rubro evaluado en todos los proyectos.

• Entrega: La fecha y hora de inicio de la evaluación, examen o entrega de proyectos será anunciada y convenida con al menos una semana de anticipación. La evaluación da inicio a la hora exacta convenida (período de gracia 15 minutos). La presentación tardía de proyectos para evaluación afecta la nota en -2% del porcentaje total a evaluar. No se reciben proyectos con más de una hora de atraso. Las asignaciones y proyectos que no sean entregados durante el período lectivo correspondiente (fecha única) reciben una calificación de cero, sin excepción alguna. No obstante, si son presentadas posteriormente son objeto de revisión y crítica, si el estudiante así lo desea.

• Cuando un (a) estudiante no pueda asistir personalmente a una clase o presentación de proyectos, debe hacer llegar sus trabajos en la fecha y horas establecidas para su entrega y comunicarlo con anticipación al profesor. Cuando un (a) estudiante goce de una incapacidad médica o enfrente una situación personal que amerite ser considerada, debe comunicarlo al profesor a la mayor brevedad posible.

• No se aceptarán para evaluación trabajos desconocidos por el profesor y que no hayan sido elaborados, revisados y corregidos durante el semestre.

• 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.

- Proceso: Todo proyecto debe poseer una investigación a nivel gráfico, en la que se exploren los problemas y posibles soluciones de los temas vistos en clase. Por lo que es responsabilidad del estudiante presentar todos los bocetos, pruebas y maquetas realizadas previamente para llegar al resultado final.
- Las evaluaciones considerarán: desarrollo teórico y técnico, detalles de elaboración como el uso de materiales y técnicas, la calidad plástica de las propuestas y la presentación.
- Trabajos escritos: El estudiante realizará constantemente análisis formales, investigaciones y ensayos. Los estudiantes deben manejar y emplear métodos de investigación teórico-prácticos que faciliten su desempeño. Todo trabajo debe contar con una portada y referencias. Las citas y notas al pie deben indicarse correctamente lo mismo que: ilustraciones, tablas, gráficos, etc.
- Si se comprueba el plagio el proyecto recibirá una calificación de cero y se aplicarán las sanciones correspondientes dado que es considerado como falta grave según el "Reglamento de Orden y Disciplina de los Estudiantes de la Universidad de Costa Rica"
- El estudiante es responsable por los archivos digitales que se utilizan en la clase o que deben ser presentados para revisión, por lo que debe tomar las medidas necesarias, para proteger y respaldar dichos archivos en su transporte, envío y almacenamiento. Por lo que No se acepta la pérdida o daño de estos como justificación de ningún tipo.

## **Bibliografía Básica**

- Blair, P. (1997). Cartoon Animation. 1st ed. Laguna Hills, Calif: Foster Publ.
- Thomas, F., Johnston, O. and Thomas, F. (1995). The illusion of life. 1st ed. New York: Hyperion.
- Webster, C. (2005). Animation the mechanics of motion. 1st ed. Burlington, MA: Focal Press.
- Williams, R. (2009). The animator's survival kit. 1st ed. London: Faber and Faber.
- Wright, J. (2013). Animation Writing and Development. 1st ed. Independence: CRC Press.
- Cleuzo, S., Chiarotti, L. and Mariotti, F. (n.d.). My approach to character design and animation. 1st ed.
- Hart, J. (2001). La técnica del storyboard. 1st ed. Madrid, España: Instituto Oficial de Radio y Televisión. RTVE.