FACULTAD/ESCUELA DE CIENCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN EN ENTORNOS DIGITALES

Información de la asignatura

Nombre de la asignatura	Fundamentos de la imagen II
Código de la asignatura	35006 - COM
Periodo Académico	202320
Nrc	11738
Grupo	001
Programas/Semestres	COM 02
Intensidad horaria	4
Intensidad Semanal	4
Créditos	3
Docente(s)	Mariana Calderon Tobon

Introducción o presentación general del curso

El posicionamiento de las nuevas tecnologías y la masificación de imágenes digitales ha hecho que esta última tome un papel fundamental para la transmisión mensajes. Moviéndose en esferas que van desde lo privado a lo público, la imagen tiene un lugar fundamental en el desarrollo de las relaciones personales, la creación de mensajes, la vida organizacional, entre otros.

La imagen es un lenguaje común, el cual llega de manera muy directa a un público que primero aprendió a observar antes de hablar. Estas imágenes impactan lo que se comprende como realidad, siendo capaces de condicionar lo que una persona es a nivel social e individual. Por ello, es vital enfocarse en una creación crítica y con sentido.

En este curso el/la estudiante de comunicación aprenderá algunas formas de producir, procesar y distribuir imágenes, a través de herramientas y metodologías provenientes del diseño, la semiótica y la animación. Cabe resaltar que este es un proceso de creación visual con sentido, cumpliendo necesidades prácticas que responden a un contexto.

Formación en competencias

El curso Fundamentos de la Imagen II se propone fortalecer las competencias “Creatividad narrativa, tecnológica y relacional” y “Perspectiva multiplataforma” del programa de Comunicación con enfoque digital.

Objetivo general de aprendizaje

Al final el curso, los/las estudiantes estarán en capacidad de diseñar imágenes digitales con un sentido comunicativo, en donde el diseño gráfico, la animación y la semiótica serán de vital importancia. El/la estudiante realizará lo anterior a partir del conocimiento y la práctica de las principales líneas de producción de mensajes visuales.

Objetivos terminales - Resultados de aprendizajes

Resultado de aprendizaje del curso o asignatura	Competencia en formación	Resultado de aprendizaje de la competencia de egreso al que se contribuye
1. Comunicar mensajes usando la imagen vectorial y la animación.	Perspectiva multiplataforma	N/A
2. Generar posturas críticas frente a las imágenes que se consumen	Creatividad narrativa, tecnológica y relacional	N/A
3. Aplicar los principios asociados al diseño gráfico.	Perspectiva multiplataforma	N/A
4. Aplicar los mecanismos técnicos para la creación de imágenes vectoriales,	Perspectiva multiplataforma	N/A
5. Crear infografías efectivas y de calidad.	Creatividad narrativa, tecnológica y relacional	N/A
6. Crear animaciones stop motion y/o rotoscopia	Perspectiva multiplataforma	N/A
7. Reconocer diferentes movimientos del diseño,	Creatividad narrativa, tecnológica y relacional	N/A

Unidades de aprendizaje

Unidad de aprendizaje #1
Nombre de la unidad: el lenguaje visual.
En un tiempo de competencia sin precedentes por la atención del espectador, el lenguaje visual se encuentra en todas partes: en las señales de tránsito, avisos publicitarios, folletos, fotografías, esquemas, mapas mentales, entre otros. Esta unidad tiene como foco estudiar de forma teórico/práctica los principios asociados al diseño gráfico. Algunos de los temas principales son los elementos básicos del diseño (punto, línea, figura y forma), el contraste visual, el espacio positivo/negativo, la diagramación, teoría del color y tipografías. Lo anterior se hace a través de ejercicios análogos y digitales.

Objetivo específico de aprendizaje de la Unidad de aprendizaje:
Al finalizar esta unidad, el/la estará en capacidad de:

- Conocer los elementos básicos del diseño gráfico a partir de ejercicios análogos y digitales, algunos de ellos inspirados en los movimientos históricos del diseño.

Unidad de aprendizaje #2
Nombre de la unidad: de la visualización de datos a la infografía
Los gráficos infográficos son una potente herramienta para informar y explicar temas que en un principio pueden considerarse difíciles de comprender. Investigaciones, datos estadísticos, comparaciones o esquemas relacionales se benefician de estas representaciones visuales para llegar a un público más amplio. En esta unidad, el/la estudiante se sumerge en el fascinante mundo de las infografías, aprendiendo a combinar de manera efectiva elementos visuales y datos para transmitir información de manera clara y concisa. Para ello, se presentan los diferentes tipos de infografías, como lo son las informativas, estadísticas, comparativas, entre otras. Se guía en la selección y organización efectiva de datos relevantes, así como en la elección de gráficos, iconos y tipografías adecuados para

transmitir la información de manera visualmente atractiva y comprensible.

Objetivo específico de aprendizaje de la Unidad de aprendizaje:
Al finalizar esta unidad, el/la estará en capacidad de:

- Identificar los distintos elementos comunicativos que son necesarios a la hora de crear infografías que sean visualmente atractivas y comprensibles.

Unidad de aprendizaje #3
Nombre de la unidad: la imagen en movimiento
Esta unidad tiene como propósito analizar, aprender y aplicar la técnica de animación stop motion y rotoscopia como estrategia comunicativa de productos, servicios y situaciones sociales. Durante esta unidad, el/la estudiante será introducido a los conceptos fundamentales de la animación, aprendiendo cómo planificar y organizar un proyecto de animación. Empezando por la creación de guiones gráficos hasta la selección de materiales, utilería y fondos adecuados. El/la estudiante también entenderá y aplicará los principios de animación, a través de los cuales podrá generar animaciones fluidas y convincentes. Además de esto, el/la estudiante será introducido a la técnica de rotoscopia, que consiste en animar trazando sobre imágenes o vídeos previamente grabados.

Objetivo específico de aprendizaje de la Unidad de aprendizaje:
Al final esta unidad, el/la estudiante estará en capacidad de:

- Entender los principios de la animación y la rotoscopia, teniendo en cuenta que se trata de formatos que requieren planificación, conocimientos técnicos y uso creativo de distintos materiales

Metodologías de aprendizajes

El curso se desarrollará a partir de algunas sesiones magistrales donde se explicarán temas teóricos, se hará uso de tutoriales para el uso de programas de diseño, ejercicios enfocados en la creación de imágenes vectoriales y animaciones, todo esto acompañado de un proceso constante de retroalimentación. Se propondrán para el desarrollo de las clases documentos visuales y audiovisuales a manera de insumo bibliográfico.

Acerca de las actividades en clase:

- **Antes de clase:** se espera que antes de llegar a clase el/la estudiante prepare los documentos bibliográficos sugeridos para cada sesión.
- **En clase:** se espera que el/la estudiante responda a las preguntas planteadas a propósito de los documentos asignados y participe activamente en los debates que se planteen por parte del profesor
- **Después de clase:** se espera que el/la estudiante consulte y profundice los temas trabajados recurriendo a la asesoría del profesor en caso de ser requerida.

Evaluación de aprendizajes

Código evaluación	Mecanismo o actividad evaluativa	Porcentaje de la nota final	Relación con objetivos terminales - resultado de aprendizaje del curso	Relación con el resultado de aprendizaje de la competencia de egreso
Parcial 1	Parcial 1	20	6. Reconocer diferentes movimientos del diseño, analizando sus características en claves de los principios del diseño gráfico. 7. Aplicar los principios asociados al diseño gráfico. 8. Aplicar los mecanismos técnicos para la creación imágenes vectoriales, haciendo uso del lenguaje visual.	N/A
Parcial 2	Parcial 2	20	1. Generar posturas críticas frente a las imágenes que se consumen y cómo estas permean la construcción de paradigmas sociales 2. Aplicar los principios asociados al diseño gráfico. 3. Aplicar los mecanismos técnicos para la creación imágenes vectoriales, haciendo uso del lenguaje visual. 4. Crear infografías efectivas y de calidad.	N/A
Parcial 3	Parcial 3	20	1. Crear animaciones stop motion y/o rotoscopia, demostrando su dominio de las herramientas y conceptos fundamentales de la animación.	N/A

Código evaluación	Mecanismo o actividad evaluativa	Porcentaje de la nota final	Relación con objetivos terminales - resultado de aprendizaje del curso	Relación con el resultado de aprendizaje de la competencia de egreso
Talleres	Talleres	40	1. Comunicar mensajes usando la imagen vectorial y la animación. 2. Generar posturas críticas frente a las imágenes que se consumen y cómo estas permean la construcción de paradigmas sociales. 3. Aplicar los principios asociados al diseño gráfico. 4. Aplicar los mecanismos técnicos para la creación imágenes vectoriales, haciendo uso del lenguaje visual. 5. Crear animaciones stop motion y/o rotoscopia, demostrando su dominio de las herramientas y conceptos fundamentales de la animación.	N/A

Recursos de apoyo

Bibliografía

- Williams, R. (s. f.). The Animator's Survival Kit. Faber & Faber.
- Malamed, Connie. Visual Language for Designers. Creative Publishing International - A. Edición de Kindle.
- Abstract: The Art of Design | Netflix Official Site. (2017, 17 febrero). [Vídeo]. Netflix. https://www.netflix.com/title/80057883
- Letter – Thinking With Type. (s. f.). Thinking with type. http://thinkingwithtype.com/letter/
- Flask, D. (s. f.). Home : Design Is History. Design is history. http://www.designishistory.com/
- Behance. (s/f). Behance.net. Recuperado el 18 de julio de 2023, de https://www.behance.net/zecarrillo
- GCFAprendeLibre [@GCFAprendeLibre]. (s/f). Conceptos básicos de diseño gráfico. Youtube. Recuperado el 18 de julio de 2023, de http://www.youtube.com/playlist?list=PLQVIjL9XTrQ0uHYoOW09tjDVfbRrdUWfU
- Instagram. (s/f-a). Instagram. Recuperado el 18 de julio de 2023, de https://www.instagram.com/adrigastaldi/
- Instagram. (s/f-b). Instagram. Recuperado el 18 de julio de 2023, de https://www.instagram.com/pictoline/
- Instagram. (s/f-c). Instagram. Recuperado el 18 de julio de 2023, de https://www.

instagram.com/lettering.iam/