

<b>ESTRUCTURAS AUDIOVISUALES</b>	
<b>Área de formación:</b>	Multimedia – Teórico-práctico
<b>Nivel:</b>	2 – Pensum CS04
<b>Horas:</b>	48
<b>JUSTIFICACIÓN.</b>	<p>Las competencias comunicativas de los Comunicadores Sociales de la Fundación Universitaria Luis Amigó, dentro del marco del perfil del estudiante amigoniano, no sólo se manifiestan en la creación de productos textuales gramaticales/lingüísticos sino también en productos comunicativos visuales coherentes y de alto impacto.</p> <p>Hoy, las salas de redacción, las agencias de publicidad, agencias de medios, brokers, instituciones y en general los nichos empresariales dedicados a la elaboración de productos mediáticos necesitan de profesionales integrales, para la conceptualización de propuestas de índole audiovisual así como para el manejo hábil de los programas utilizados para el desarrollo de éstas.</p> <p>El curso de “<b>Estructuras Audiovisuales</b>” es el primer curso que le brinda al estudiante los conceptos fundamentales para el desarrollo de mensajes comerciales, educativos y periodísticos para implementar posteriormente en piezas gráficas impresas y productos sonoros.</p>
<b>OBJETIVOS:</b>	
<b>Objetivos general:</b>	Aplicar los conceptos más importantes de las teorías de la imagen y el sonido en desarrollos gráficos por medio de programas digitales para comunicación visual y sonora.
<b>Objetivos Específicos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dominar conceptos para el tratamiento de la imagen y los elementos en espacios o piezas gráficas desde la disciplina del diseño gráfico, la imagen digital, teoría del color, identidad corporativa y el manejo de la composición como punto de partida para la construcción de mensajes visuales.</li> <li>• Dominar conceptos relativos al sonido, lenguaje sonoro, cuña radial, presentación noticiosa por medio de programas para grabación y edición de sonido digital.</li> <li>• Manejar las principales herramientas del programa Adobe Illustrator - Photoshop y su posterior aplicación a proyectos gráficos.</li> <li>• Manejar las principales herramientas del programa para edición de audio digital: Audacity, para el desarrollo de propuestas sonoras.</li> </ul>
<b>COMPETENCIAS</b>	<p>Reconoce, aprende y aplica los conceptos generales del Diseño Gráfico y el sonido, que le sirven para la producción de materiales gráficos y de sonido digital en los que involucra imagen, texto, sonido que fusiona en un elemento de comunicación para su desarrollo profesional.</p> <p>Comprende, aplica y confronta teorías y conceptos relativos al diseño gráfico y la comunicación visual.</p>

	<p>Usa el lenguaje en actos de comunicación particulares, concretos, y social e históricamente situados</p> <p>Conoce y usa los significados y el léxico de manera pertinente, según las exigencias del contexto de comunicación</p> <p>Es proactivo y propositivo</p> <p>Prevé las consecuencias de sus decisiones. Asume la responsabilidad de sus actos. Planea, dirige, evalúa y controla procesos asociados a su gestión. Domina las técnicas y tecnologías asociadas a la profesión</p> <p>Desarrolla habilidades de comunicación.</p>
<p><b>CONTENIDOS TEMÁTICOS.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción y conceptos básicos del Diseño Gráfico y la Imagen (icono, símbolo, signo, apoyado en el lenguaje simbólico y semiótico. (Construcción a partir de la Comunicación visual).</li> <li>• Logotipos – logosimbolos – Imagotipos (implementación)</li> <li>• Señalética.</li> <li>• Escuelas del Diseño.</li> <li>• Diseño corporativo y conceptualización.</li> <li>• Tipografía (Características, usos y conceptualización moderna)</li> <li>• Psicología y Teoría del Color: aplicaciones concretas</li> <li>• El concepto en el diseño.</li> <li>• Introducción al Sonido y conceptos (Sonido análogo, Digital, Ruido, micrófonos y consolas, características del sonido - notación del sonido musical)</li> <li>• Identidad Corporativa.</li> <li>• Desarrollo de infografías periodísticas enfocadas a material impreso</li> <li>• Diseño Vectorial: Adobe Illustrator</li> <li>• Editor de Mapas de Bits: Introducción a Adobe Photoshop</li> <li>• Editor de sonido: (Conocimiento y aplicación del programa)</li> <li>• Desarrollo de Manual corporativo</li> <li>• Desarrollo de Proyecto de Sonido</li> </ul>
<p><b>PLAN DOCENTE O AGENDA TEMÁTICA Y EVALUATIVA</b></p>	<p><b>Semana 1.</b> Presentación del curso, portafolio de Desempeño, Interfaz gráfica de Illustrator CS3, extensión de archivos, Comandos, Modelos de Color</p> <p><b>Semana 2.</b> Figuras geométricas básicas, aplicación de Color, Trazo, Buscatrazos, Exportación de Archivos, herramienta Deformar, herramienta Lápiz</p> <p><b>Semana 3.</b> Herramienta Maya, herramienta Buscatrazos, Degradado, Taller individual: Formas a partir de las herramientas trabajadas.</p> <p><b>Semana 4.</b></p>

	<p>Prueba Tipo ECAES, Revisión Personalizada del Taller anterior, revisión Portafolio</p> <p><b>Semana 5.</b> Herramienta Pluma,</p> <p><b>Semana 6.</b> Herramienta Pluma y herramienta Capas</p> <p><b>Semana 7.</b> Desarrollo de Wallpaper Corporativos, Escuelas de Diseño, Psicología del Color, línea, ubicación de elementos en el espacio</p> <p><b>Semana 8.</b> Efectos 3D, Máscara de Recorte, Fondos, Símbolos, Rociar Símbolos, Sombras, Desvanecidos, iluminación interior y exterior,</p> <p><b>Semana 9.</b> Interfaz gráfica de Photoshop CS3, Comandos, optimización de imágenes, Capas, Exportación de archivos, herramienta texto</p> <p><b>Semana 10.</b> Silueteado de imágenes, máscaras de recorte, Filtros, Barita mágica, Extraer. Portafolio de Desempeño.</p> <p><b>Semana 11.</b> Retoque de imágenes, Montaje digital</p> <p><b>Semana 12.</b> Composición gráfica Con Illustrator Y Photoshop.</p> <p><b>Semana 13.</b> Interfaz gráfica de Photoshop Audacity, comandos, archivos, efectos, canales,</p> <p><b>Semana 14.</b> Clips sonoros, asesorías producto Final</p> <p><b>Semana 15.</b> Entrega de manual de identidad Corporativa visual</p> <p><b>Semana 16.</b> Certificación Final, entrega revisada de Productos finales</p>
<p><b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS.</b></p>	<p>El curso se desarrollará haciendo una combinación entre la exposición magistral, explicación a través del computador, desarrollo de talleres, acompañamiento del estudiante, análisis y desarrollos e investigación por parte del estudiante, trabajos de campo a museos, centros comerciales, íconos de la ciudad, etc.</p> <p>El docente mediará los contenidos a través de un Sitio Web del curso o de un AVA (Ambiente virtual de Aprendizaje) que estará en constante actualización para brindarle al estudiante nuevas herramientas, rutas e información.</p> <p>El docente motivará al estudiante para que los productos realizados se publiquen en Blog personales, Sitios Web o Redes sociales.</p> <p>El trabajo del estudiante es totalmente individual.</p>
<p><b>EVALUACIÓN.</b></p>	<p>A través de talleres, proyectos creativos y el seguimiento del estudiante por medio del Portafolio personal de desempeño.</p>

	<p>Se aplicarán pruebas tipo ECAES (mínimamente una prueba por semestre), según directrices de la Facultad de Comunicación Social y Publicidad.</p> <p>El estudiante evidenciará a través de una plataforma digital/virtual como un Blog personal o un Sitio Web, todo su proceso de formación y productos realizados en clase.</p>
<p><b>BIBLIOGRAFÍA BÁSICA.</b></p>	<p>TOWER, Mark.(2000). Diseño Digital. Méjico. Mc graw hill</p> <p>COSTA, Joan (1998). La imagen pública: una ingeniería social. Colombia: Colección Hermes.</p> <p>COSTA, Joan (1989). La imagen Global - Identidad corporativa: Colección Hermes.</p> <p>ARNHEIM, Rudolf (1981). Arte y percepción visual: Madrid. Alianza Editorial.</p> <p>FRASCARA, Jorge (1987). Diseño gráfico para la gente. Ediciones Infinito. Buenos Aires.</p> <p>FRASCARA, Jorge (1987). Diseño y comunicación visual. Ediciones Infinito. Buenos Aires.</p> <p>ARNHEIM. Rudolf (1986). Pensamiento Visual. Editorial Paidós. Barcelona.</p> <p>NORBERTO Chaves. (1988). La imagen corporativa, Editorial Gustavo Gili. Barcelona.</p> <p>MOLES Abraham - COSTA , Joan. (1999). Publicidad y Diseño, Ediciones Infinito. Buenos Aires.</p> <p>REVERTE, Segi – FORMENTÍ, Joseph (1993): Color y reproducción. Fundación Indústries Gràfiques, Barcelona.</p> <p>JAQUES H. Suay. Sound fonts (1998): dps</p> <p>ADOBE DREAMWEAVER CS3. CURSO PRÁCTICO. INCLUYE CD-ROM; OROS CABELLO, JOSE LUIS. Editorial Ra-Ma. 494 páginas. ISBN: 8478978607 (2008)</p> <p>APRENDER PHOTOSHOP CS4 CON 100 EJERCICIOS PRÁCTICOS. MEDIAACTIVE. Marcombo. 214 páginas. Idioma: Español.ISBN: 8426715354. 1 edición (06/02/2009)</p> <p>Introducción a la teoría de la imagen. Justo Villafañe Gallego. Ed. Piramide. 232 páginas.ISBN: 8436802632. 5 edición (11/2001)</p> <p>Imagen digital. Munárriz Ortiz, Jaime. Tursen S.A. – H. Blume. 224 páginas. ISBN: 8489840342. 1 edición (21/12/2006)</p>

	APRENDER ILLUSTRATOR CS4 CON 100 EJERCICIOS PRACTICOS. MEDIAactive. Marcombo. 214 páginas. Idioma: EspañolISBN: 8426715532. 1 edición (02/04/2009)
<b>CIBERGRAFÍA</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. <a href="http://www.adobe.es">http://www.adobe.es</a></li><li>2. <a href="http://www.newsartesvisuales.com/">http://www.newsartesvisuales.com/</a></li><li>3. <a href="http://www.cristalab.com/">http://www.cristalab.com/</a></li><li>4. <a href="http://www.vektorjunkie.com/">http://www.vektorjunkie.com/</a></li><li>5. <a href="http://www.lovecolors.net/">www.lovecolors.net/</a></li><li>6. <a href="http://descargasyrecursos.com">http://descargasyrecursos.com</a></li><li>7. <a href="http://vectoralia.com">http://vectoralia.com</a></li><li>8. <a href="http://audacity.sourceforge.net">http://audacity.sourceforge.net</a></li><li>9. <a href="http://photoshop-designs.com">http://photoshop-designs.com</a></li><li>10. <a href="http://solophotoshop.com">http://solophotoshop.com</a></li></ol>