

PROGRAMA	
1. Nombre de la asignatura:	AUD40004 Herramientas Computacionales
2. Nombre de la sección:	Sección 4
3. Profesores:	Bernardo Sebastian Pagueguy Fenner
4. Ayudante:	(según confirmación de Escuela)
5. Nombre de la actividad curricular en inglés:	Computer Tools
6. Unidad Académica:	Escuela de Pregrado / Carrera de Diseño
7. Horas de trabajo de estudiante:	4,5 horas
7.1 Horas directas (en aula):	3
7.2 Horas indirectas (autónomas):	1,5
8. Tipo de créditos:	Sistema de Créditos Transferibles
9. Número de créditos SCT – Chile:	3

10. Propósito general del curso
Entrega de herramientas proyectuales específicas para la creación, desarrollo de propuestas y soluciones de problemáticas relativas a las representación y documentación digital, frecuentes en el ejercicio profesional del Diseño

11. Resultados de Aprendizaje:
Al finalizar esta asignatura, cada alumno será competente en:
Ámbito Cognitivo:
Comprensión e interpretación adecuada de representaciones y signos 2d y 3d. Aplicar herramientas, procesos y operaciones para crear, modificar y representar información textual, imagen, y video.
Comunicar, describir y documentar un proyecto en diversos lenguajes visuales.
Ámbito Procedimental:

**Desarrolla representación y conceptualización de formas 2d y 3d.
Identifica, distingue y aplica las herramientas para resolver problemas de comunicación visual y medialidad.
Jerarquiza herramientas de software 2d y 3d.
Ámbito Actitudinal:
Fomentar la práctica semi-autónoma del aprendizaje de software.**

12. Saberes / contenidos:

Unidad 1 "Imagen Digital 2D", software a emplear: Adobe Photoshop

- Uso avanzado del software
- Edición de imágenes
- Ilustración Digital básica
- Teoría del color digital

Unidad 2 "Composición Digital 2D", software a emplear: Adobe Illustrator

- Uso avanzado del software
- Tipografía digital
- Dibujo vectorial
- Composición
- Diseño editorial básico
- Formatos de salida (imprenta vs digital)

Unidad 3 , "Espacio Digital 3D", software a emplear: Autodesk Maya

- Uso básico del software
- Modelado 3D de objetos
- Modelado 3D orgánico
- Iluminación y render
- Animación

13. Metodología:

Clases híbridas (on-line / presenciales)
Los alumnos tendrán clases teórica - demostrativa en modo tutorial online sincrónico (tiempo real vía zoom). Esta clase la deberán ver y hacer sus preguntas, serán

clases demostrativas donde se mostrarán aspectos teóricos y técnicos de procesos y métodos de diseño digital en las áreas 2D y 3D

Los alumnos quedarán como material de refuerzo estos mismas clases virtuales grabadas y disponibles para su libre consulta on-line

Los alumnos tendrán a su disposición materiales originales hechos por el equipo docente para cada demo online, para que practica y consulta en casa

14. Recursos:

Los laboratorios deben estar equipados con los softwares: Suite Adobe y Autodesk Maya

Los laboratorios deben estar equipados con tabletas gráficas Wacom

15. Gestión de materiales:

No

16. Evaluación:

Los alumnos No tendrán evaluaciones con notas durante este proceso, serán evaluados de forma constante por el equipo docente, tomando en cuenta su propio proceso en el curso, lo que finalmente será concretizado en una escala de logros:

No cumple (1.0)

Entrega (4.0)

En proceso (5.5)

Cumple (6.0)

Supera (7.0)

Fundamentamos:

Creemos que las notas son una presión competitiva negativa para su desarrollo, ya que muchas veces merma su esfuerzo pensando en alcanzar el mínimo (el 4.0)

La evaluación con números no tiene arraigo en el mundo de los "herramientas", ya que todo proceso por naturaleza debe pretender ser la mejor propuesta posible, no debe cumplir, debe superar las expectativas y siempre está en proceso aún sea éxito o fracaso, es en definitiva una constante iteración.

Las herramientas digitales aprendidas en este curso le servirán a los alumnos para todo el resto de las asignaturas proyectuales en su vida estudiantil y además profesional, son en estas instancias en las ellos mismos deben evaluar y aplicar lo aprendido.

Este proceso además pretende ser agradable, didáctico y entretenido para los alumnos, la motivación y estímulo positivo es la tarea más importante para este equipo docente.

Este proceso será evaluado en mérito su producto de entrega final que dependerá de las decisiones los alumnos tomarán durante el semestre y que de ser correctas deberían llevar a un óptimo resultado.

La asistencia a las Pruebas es obligatoria.

La aceptación de certificados médicos (los cuales deben estar visados por el SEMDA) es discrecional del profesor.

La asignatura se aprueba automáticamente una vez aprobadas la sección teórica y práctica. De lo contrario se debe rendir examen.

17. Requisitos de aprobación:

La asignatura será aprobada con nota superior o igual a 4.0 (cuatro).

Se contemplará una asistencia mínima del 75% (de acuerdo a reglamento).

18. Palabras Clave: **Imagen digital, Ilustración digital, Diseño 2D, Diseño 3D**

19. Bibliografía Obligatoria

Diseño gráfico para no diseñadores

Autores: Jane Waterhouse, Tony Seddon

Editor: Océano Ambar, 2010

Diseño gráfico digital (Espacio De Diseño) (Spanish Edition)

Autor: Anna María López López

Editor: Anaya Multimedia, 2019

Render. Los fundamentos de la luz, la sombra y la reflectividad (Spanish Edition) Tapa blanda

Autor: Scott Robertson, Tomas Bertling

Editor: Anaya Multimedia, 2021

20. Bibliografía Complementaria:

Metodología ágil: Una guía para principiantes sobre el método y los principios ágiles (Libro En Español/Self Publishing Spanish Book Version)

Autor: Wesley Clark

Editor: Independently Published, 2020

IMPORTANTE

- Sobre la asistencia a clases:

La asistencia mínima a las actividades curriculares queda definida en el Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo (Decreto Exento N°004041 del 21 de Enero de 2016), Artículo 21:

“Los requisitos de asistencia a las actividades curriculares serán establecidos por cada profesor, incluidos en el programa del curso e informados a los estudiantes al inicio de cada curso, pero no podrá ser menor al 75% (...) El no cumplimiento de la asistencia mínima en los términos señalados en este artículo constituirá una causal de reprobación de la asignatura.

Si el estudiante presenta inasistencias reiteradas, deberá justificarlas con el/la Jefe/a de Carrera respectivo, quien decidirá en función de los antecedentes presentados, si corresponde acogerlas”.

- Sobre evaluaciones:

Artículo N° 22 del Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo (Decreto Exento N°004041 del 21 de Enero de 2016), se establece:

“El rendimiento académico de los estudiantes será calificado en la escala de notas 1,0 a 7,0 expresado hasta con un decimal. La nota mínima de aprobación de cada asignatura o actividad curricular será cuatro (4,0)”.

- Sobre inasistencia a evaluaciones:

Artículo N° 23 del Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo:

“El estudiante que falte sin la debida justificación a cualquier actividad evaluada, será calificado automáticamente con nota 1,0. Si tiene justificación para su inasistencia, deberá presentar los antecedentes ante el/la Jefe/a de Carrera para ser evaluados. Si resuelve que la justificación es suficiente, el estudiante tendrá derecho a una evaluación recuperativa cuya fecha determinará el/la Profesor/a. Existirá un plazo de hasta 3 días hábiles desde la evaluación para presentar su justificación, la que podrá ser presentada por otra persona distinta al estudiante y en su nombre, si es que éste no está en condiciones de hacerlo”.