



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
 ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
 UNIDAD MORELIA



PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN ARTE Y DISEÑO
Modalidad presencial

Programa

Soporte Digital y Dispositivos de Captura

Clave	Semestre 1º	Créditos 4	Duración	16 semanas
			Campo de conocimiento	Medios Digitales
			Etapa	Básica

Modalidad	Curso (X) Taller (X) Lab () Sem ()	Tipo	T () P () T/P (X)
------------------	---	-------------	----------------------------

Carácter	Obligatorio (X) Optativo ()	Horas
	Obligatorio E () Optativo E ()	

	Semana	Semestre
Teóricas	1	Teóricas 16
Prácticas	2	Prácticas 32
Total	3	Total 48

Seriación

Ninguna ()

Obligatoria (X)

Asignatura antecedente	Ninguna
Asignatura subsecuente	Videografía

Indicativa ()	
Asignatura antecedente	
Asignatura subsecuente	

<p>Objetivo general</p> <p>Comparar los distintos sistemas de producción de imagen fija, imagen en movimiento y sonido, con soporte digital, como fundamento para la posterior producción creativa con medios tecnológico-computacionales.</p>			
<p>Objetivos específicos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender conceptos, categorías y tendencias de la producción creativa actual con tecnologías digitales. 2. Diferenciar las características y cualidades de los soportes y sistemas de captura digitales de los procesos de producción analógicos. 3. Conocer y operar dispositivos actuales de captura digital. 4. Ejecutar manipulaciones básicas de imagen, imagen-movimiento y sonido, por medio de software especializado. 			
Índice temático			
	Tema	Horas Semestre	
		Teóricas	Prácticas
1	Panorama de la producción creativa actual con medios digitales: conceptos, categorías, referencias y tendencias.	2	4
2	Analógico vs digital, captura vs síntesis.	2	4
3	Sistemas de color digital.	2	4
4	Dispositivos de captura fotográfica, de video y sonido.	2	4
5	Manipulaciones básicas en imágenes de píxeles (Photoshop).	2	4

6	Manipulaciones básicas en imágenes vectoriales (Illustrator).	2	4
7	Manipulaciones básicas de sonido.	2	4
8	Manipulaciones básicas en video.	2	4
Total		16	32
Suma total de horas		48	
Contenido Temático			
Tema	Subtemas		
1	<p>Panorama de la producción creativa actual con medios digitales: conceptos, categorías, referencias y tendencias.</p> <p>1.1 Referencias históricas: surgimiento, auge y masificación de los sistemas digitales.</p> <p>1.2 La “era digital” como contexto de cambio sociocultural.</p> <p>1.3 Conceptos emergentes en un entorno digital.</p> <p>1.4 Categorías, autores y obras relevantes.</p>		
2	<p>Analógico vs digital, captura vs síntesis.</p> <p>2.1 Cualidades de los sistemas, dispositivos y soportes analógicos y analógicos.</p> <p>2.2 Captura digital: muestreo y representación.</p> <p>2.3 Características de la síntesis digital de imagen y sonido.</p>		
3	<p>Sistemas de color digital.</p> <p>3.1 Los sistemas de color: por tonos, RGBA, HSB, indexado, y CMYK; características y aplicaciones.</p>		
4	<p>Dispositivos de captura fotográfica, de video y sonido.</p> <p>4.1 Características de los dispositivos de captura actuales.</p> <p>4.2 Cualidades de los soportes.</p> <p>4.3 Operaciones básicas.</p> <p>4.4 Ejercicios de captura fotográfica, de audio, y de video.</p>		
5	<p>Manipulaciones básicas en imágenes de píxeles (Photoshop).</p> <p>5.1 Corrección de color básica.</p> <p>5.2 Compuestos por capas con canal alfa y clave cromática (chroma key).</p>		
6	<p>Manipulaciones básicas en imágenes vectoriales (Illustrator).</p> <p>6.1 Vectorización.</p>		

	6.2 Trazo.		
7	Manipulaciones básicas de sonido. 7.1 Filtrado y ecualización de audio. 7.2 Formatos de salida.		
8	Manipulaciones básicas en video. 8.1 Corrección de color básica.		
Estrategias didácticas		Evaluación del aprendizaje	
Exposición	(X)	Exámenes parciales	()
Trabajo en equipo	()	Examen final	()
Lecturas	(X)	Trabajos y tareas	(X)
Trabajo de investigación	()	Presentación de tema	(X)
Prácticas (taller o laboratorio)	(X)	Participación en clase	(X)
Prácticas de campo	()	Asistencia	(X)
Aprendizaje por proyectos	(X)	Rúbricas	()
Aprendizaje basado en problemas	()	Portafolios	(X)
Casos de enseñanza	()	Listas de cotejo	()
Otras (especificar) Materiales audiovisuales	(X)	Otras (especificar)	()
Perfil profesiográfico			
Título o grado	Maestría en Arte, Artes visuales o arte digital.		
Experiencia docente	Al menos dos años de experiencia en arte y tecnologías digitales.		
Otra característica			

Bibliografía básica

- Aicher, O. (2001). Analógico y digital. Barcelona: Gustavo Gili.
- Lieser, W. (2009). Arte digital. Alemania: Taschen.
- Manovich, L. (2004). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Barcelona: Paidós.
- Rush, M. (1999). New media in late 20th-century art. London: Thames & Hudson.
- Tribe, M. (2006). Arte y nuevas tecnologías. Alemania: Taschen.

Bibliografía complementaria

- Brea, J. L. (2002). La era posmedia. Madrid: Consorcio Salamanca.
- Collin, S. (1996). Diccionario de multimedia. Santafé de Bogotá: McGraw-Hill.
- Echeverría, J. (2009). Cultura digital y memoria en red, ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura, 737, 59-567.
- Guasch, A. M. (2000). El arte último del siglo XX. Barcelona: Alianza.
- Guasch, A. M. (2005). Los manifiestos del arte posmoderno. Barcelona: Akal.
- Negroponte, N. (1995). El mundo digital. Barcelona: B.S.A.