

Un fragmento de la aldea global. Curso colaborativo en ilustración digital

•Yusiel López Baltazar FES Cuautitlán UNAM-CUAED

** EL CHAT

La ciudadanía en la mediación digital
22 al 26 de junio del 2020



Curso de ilustración digital. Intersemestral, optativo para estudiantes de la Licenciatura en Diseño y comunicación visual a distancia FESC.

Objetivo del curso: se busca propiciar el ejercicio de la capacidad creativa en los estudiantes como emisores de mensajes, expresados mediante el dominio de herramientas técnicas y vertidos en medios comunicativos que aprovechen el canal audiovisual y propicien la socialización del conocimiento, así como el trabajo colaborativo.

Desarrollo mediante secuencias guiadas de aprendizaje dirigidas a procedimientos usuales en el medio profesional
Duración total aprox. de 20 horas

TIC utilizadas por el docente y los alumnos: Adobe illustrator, Photoshop, Aula virtual de blackboard, Moodle, Facebook, Youtube y hangouts.



CURSO - TALLER
ILUSTRACIÓN DIGITAL (NIVEL BÁSICO)

¡Cupo limitado!

IMPARTIR: Yusiel López Baltazar
FECHA: 25 Febrero - 08 Marzo
MODALIDAD: 100% en línea
FECHA: 20 hrs.

Dirigido a los alumnos de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual, quienes a distancia, que desean utilizar las herramientas básicas del software Illustrator.

INSCRIPCIONES ABIERTAS
A partir del 20 al 22 de Febrero en la siguiente liga: <https://goo.gl/vNYM66>

ILUSTRACIÓN DIGITAL Adobe Illustrator Nivel Intermedio

Impartir: Profesor Yusiel López Baltazar

16 horas 100% en línea
Cupo limitado

7 AL 13 DE MAYO

Envía una solicitud de inscripción al correo: tramitesdcv@gmail.com

Nombre completo, nombre que aparece en tu matrícula, no de cuenta y número telefónico.

INSCRIPCIONES 2 al 4 de mayo

Reglas de participación:

- Tener conocimientos básicos del programa Adobe Illustrator.
- Inscribirse en línea, enviando nombre, apellidos y teléfono.
- Pago de la cuota con los datos de Adobe (Nombre y Apellido) y correo electrónico.
- Cambiar y actualizar.
- Cambiar perfil y nombre de usuario.
- Modificar y cambiar para el acceso al software y su uso.

Información:
Correo: tramitesdcv@gmail.com - Teléfono: 9098 1002
www.facebook.com/OVD/FESC.assnara

La relación oscilante entre educación y medios de comunicación social

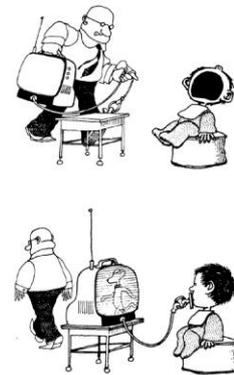
La educación institucional en relación a los medios masivos: de inicios a mediados de siglo XX se temió el efecto nocivo de cómics, cine, TV... que se contrapondrían a la cultura “verdadera” de los libros y aulas.

Entre los 60 y 70, se trató de valorar algún posible aporte cultural p.ej. en el cine, tratando de enseñar la diferencia entre una buena y una mala película.

La tercer postura se da sobre todo a partir de aproximaciones semióticas, que cuestionan la generación de significados. Mastermann (1993)

Quino (1985), Alamo, N. (2017) Suazo, F (2014)

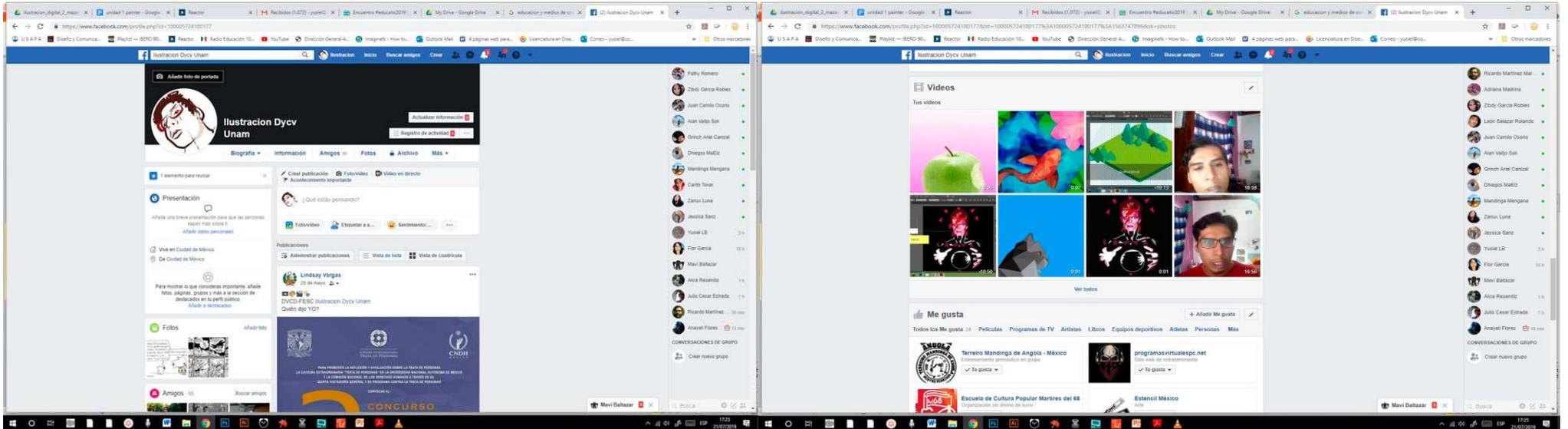
Un nuevo paradigma comunicativo en los medios se da actualmente con la multiplicidad de posibles emisores. En la red 2.0 es especialmente importante la emisión de mensajes que se insertan en círculos inmediatos de receptores conocidos, pero que se puede ampliar con relativa facilidad. Aglutinándose en torno a temas de interés común.



El medio es el mensaje: Dificultades derivadas de la calidad tecnológico-educativa de la información

- Obsesión por la generación de contenido literario.
- Descuido en la calidad estética del diseño gráfico y multimedia.
- Excesiva presencia del texto lineal.
- Escasa creatividad y descuido semántico en los textos visuales y muy especialmente en las fotografías.
- Incorrecto planteamiento de los esquemas y gráficos.
- Existencia de ruido comunicativo (deficiente interacción figura-fondo, vocabulario inadecuado, textos visuales borrosos, multimedias desenfocados o con problemas de recepción acústica, etc.). (Belloch, 2009)

Cursos cortos de ilustración digital. En Facebook



** EL CHAT : La ciudadanía en la mediación digital - 22 al 26 de junio del 2020

La experiencia en cursos cortos de ilustración digital. Secuencias de aprendizaje.

Actividades realizadas y objetivos.

Ejemplos de secuencia de aprendizaje: se desarrolla, p.ej. un proyecto de logotipo que inicia por presentar las herramientas básicas de trazo y edición vectorial.

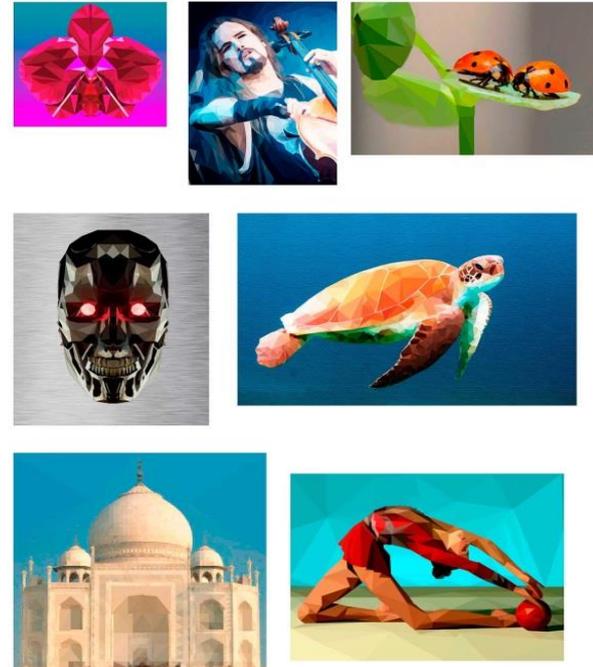
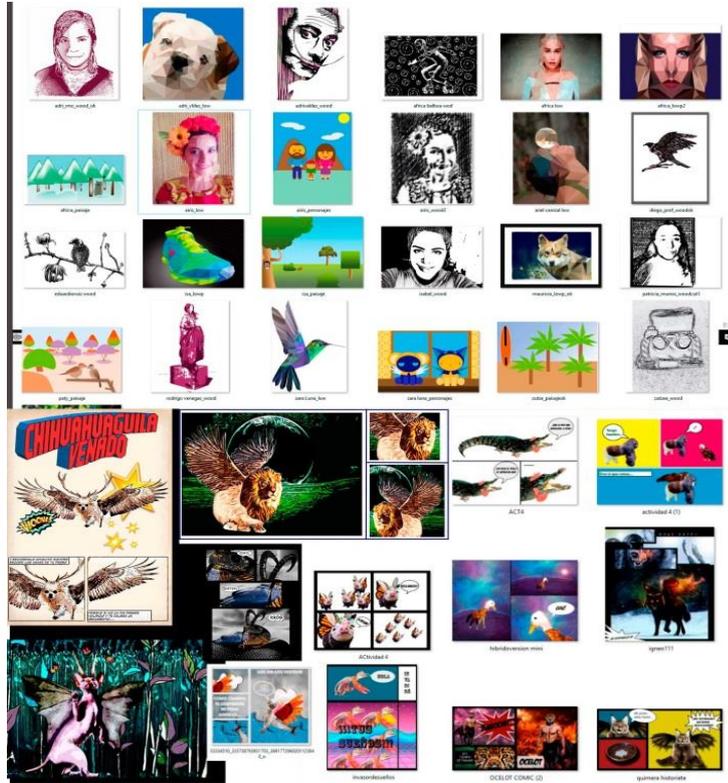
1- logotipo loremipsum enlace youtube

<https://www.youtube.com/watch?v=fn9q3eKvilM>

2- woodcut <https://youtu.be/zZQOzHPJZqQ>



La experiencia en cursos cortos de ilustración digital. Ejemplos de resultados en vectores y mapas de bit.

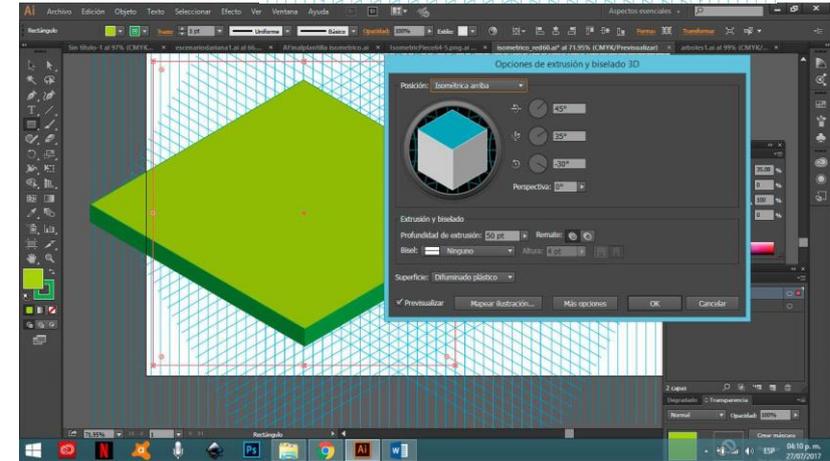
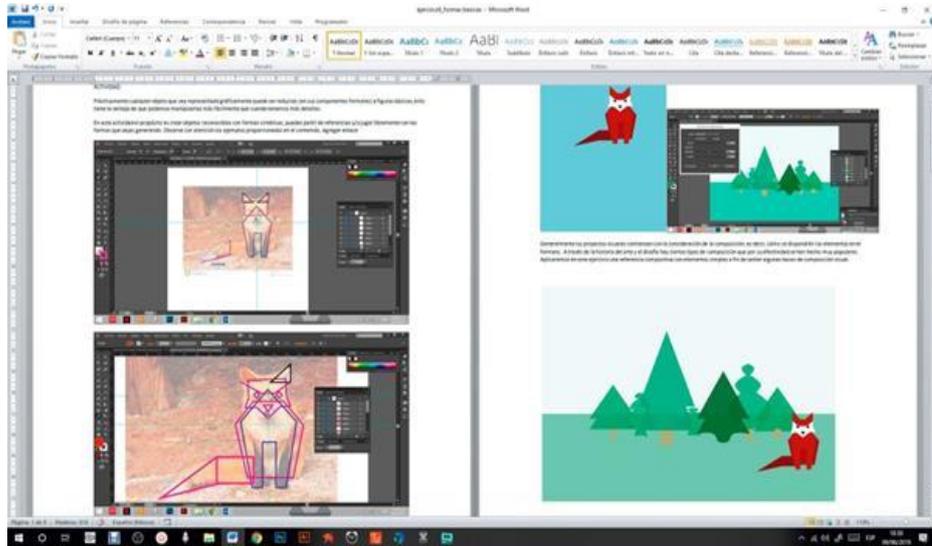
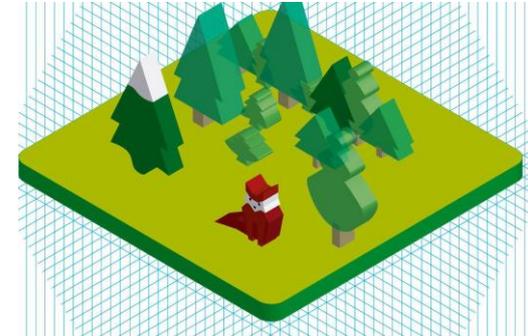


Secuencia didáctica: Síntesis de figura- proyección en Isométrico

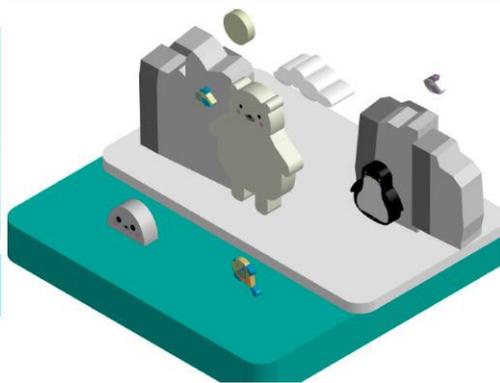
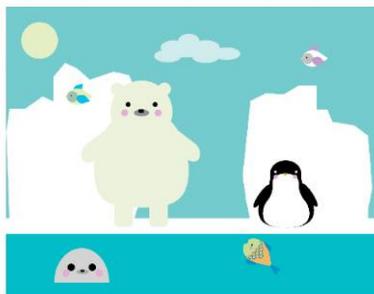
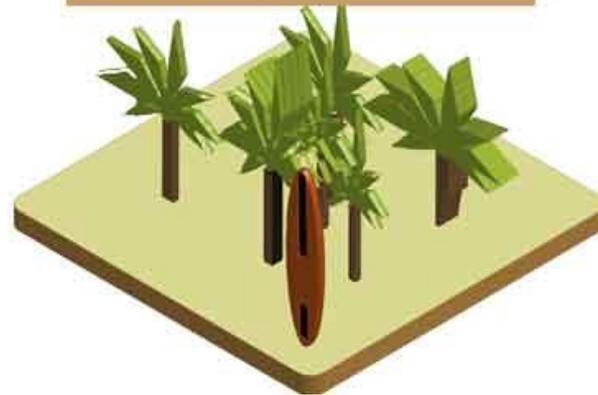
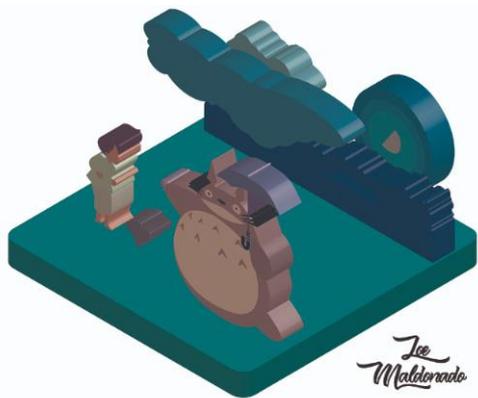
En la primer parte del ejercicio se practicó la exposición escrita de las instrucciones, ejemplificando los pasos con gráficos en secuencia que van mostrando la sucesión de procesos y el aumento de elementos en el gráfico a desarrollar.

Etapa final ensamblaje de los resultados gráficos, publicación y evaluación

Coevaluación –autorregulación del grupo-asesor: acompañamiento cercano dominio disciplinar, técnico y pedagógico

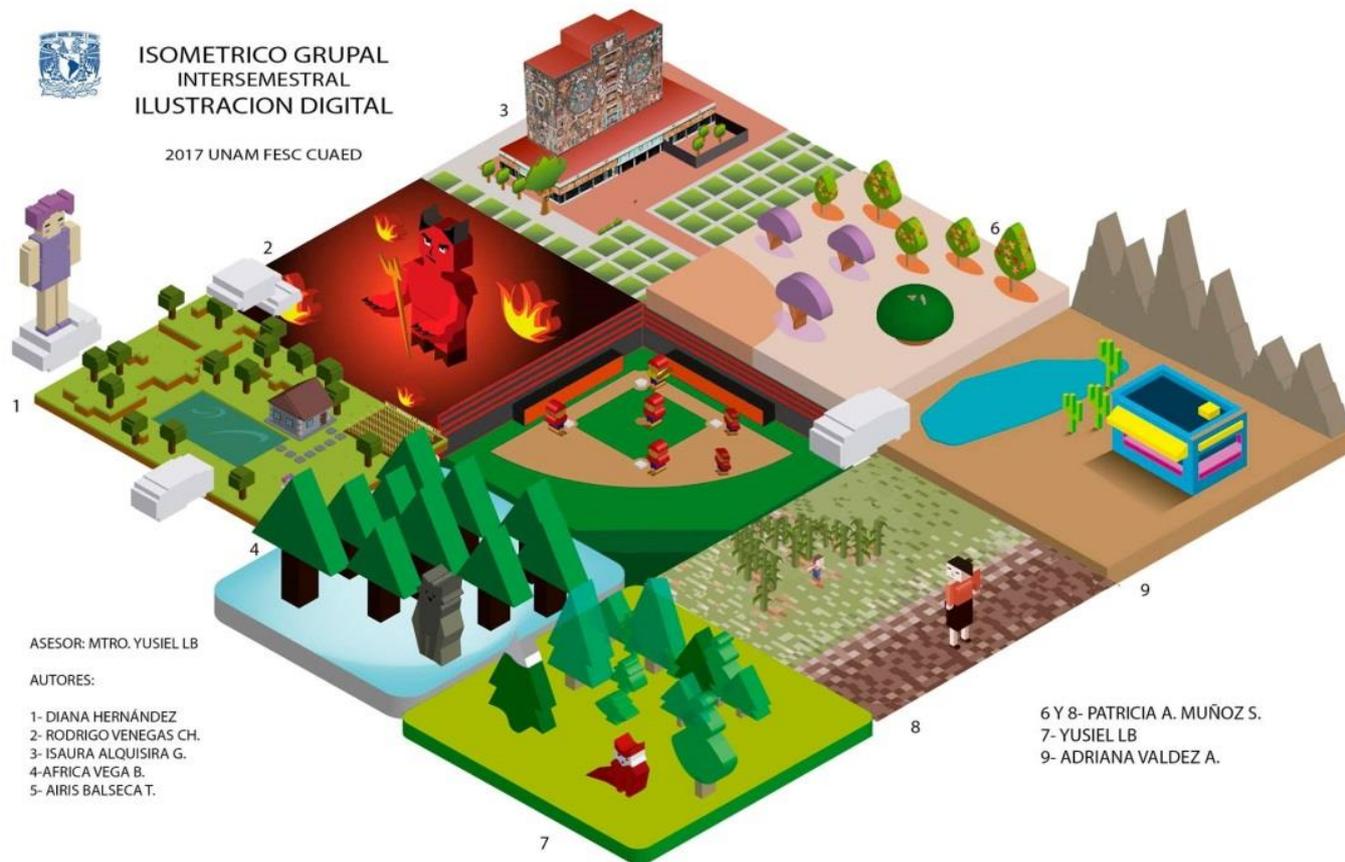


Desarrollo de etapas sucesivas de progresiva complejidad



Paisaje en proyección isométrica. Un fragmento personal de la aldea global.

La aldea global puede hacerse en isométrico. Ejemplo de ensamblaje del trabajo grupal en dos cursos.



Paisaje en proyección isométrica. Un fragmento personal de la aldea global.



Reflexiones finales

Es conveniente para los Implicados En la educación en línea tener nociones generales de aspectos prácticos, utilitarios y técnicos de diversos ambientes virtuales de aprendizaje, idealmente aprovechando sus posibilidades específicas de publicación y gestión. Asimismo resulta interesante practicar diversas habilidades que nos permitan asumirnos como productores activos de contenido escrito y audiovisual en medios digitales y compartirlos con nuestros estudiantes para que a su vez puedan hacer su propio aporte, desde sus condiciones particulares y en círculos cada vez más amplios.

Los postulados de Marshal McLuhan respecto a la ecología de medios tienen pleno interés a ya casi medio siglo de su publicación. Ya sea que se cuestionen o se retomen, conceptos como la aldea global son constantemente revisitados desde nuestro particular contexto. Propiciar la reflexión en torno a nuestra propia posición en esta aldea puede contribuir a la formación de profesionistas informados, sensibles y eficientes.

Referencias bibliográficas

Documentos consultados el 9 de junio de 2019

Belloch C. (2009) *Entornos Virtuales de Aprendizaje* Unidad de Tecnología Educativa (UTE). Universidad de Valencia <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA3.pdf>

Figueroa, A. Ferruzca, M. López, R. et, al. (2017) *Educación digital y diseño. Reflexiones desde el CyAD*. Universidad Autónoma Metropolitana plantel Azcapotzalco, México.

García, T. (2015) *La sociedad Red del siglo XXI y el diseño gráfico. Formación y ejercicio profesional de los diseñadores*. Universidad Iberoamericana Puebla. México.

Masterman, L. (1993): *La enseñanza de los medios de comunicación*. Ediciones de la Torre, Madrid.

Selwyn, N. (2009) Faceworking: exploring students' education-related use of Facebook, Learning, Media and Technology, <http://blogs.ubc.ca/hoglund/files/2011/05/Facebook.pdf> Extraído el 1-JULIO-2015

Imágenes descargadas sin fines de lucro en julio de 2019

[Imágenes Quino \(.ca 1985\):](https://edumedioscomunicacion.wordpress.com/2013/03/01/los-medios-de-comunicacion-y-la-educacion/)

<https://edumedioscomunicacion.wordpress.com/2013/03/01/los-medios-de-comunicacion-y-la-educacion/>

Imagen Alamo, Néstor (2014)

<https://www.facebook.com/soyprofesoronline>

Imagen Suazo (2017)

<https://www.morebooks.de/store/gb/book/usos-pedag%C3%B3gicos-de-medios-de-comunicaci%C3%B3n-en-realidades-educativas/isbn/978-3-659-07096-9>