I T A E

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO
DE ARTES DEL ECUADOR

DEPARTAMENTO DE VÍNCULO CON LA COMUNIDAD

TALLERES DE CAPACITACIÓN CON EL PRESUPUESTO OTORGADO ANUALMENTE POR LA M.I. MUNICIPALIDAD DE GUAYAQUIL

TALLER "ILUSTRACION DIGITAL"

DIRIGIDO A ESTUDIANTES, DOCENTES, Y/O PÚBLICO EN GENERAL

DEL 08 DE OCTUBRE AL 05 DE NOVIEMBRE DEL 2018 (50 HORAS)

POR JOSÉ ANDRADE

2018

Antecedente:

En el 2016 el docente dictó en la Institución el Taller de Edición de Video, mientras que en el 2017 impartió los talleres de After Effects y Cinema 4D.

Descripción:

El taller de Ilustración Digital desarrolló habilidades prácticas para la creación de ilustraciones vectoriales complejas. Se estudió además como la ilustración digital es una de las formas más versátiles de arte comercial la cual no solo que puede emular diferentes técnicas artísticas artesanales, si no también posee la habilidad de emular cualquier tipo de estilo estético que se le presente. A través de 17 sesiones de estudio práctico se desarrollaron diferentes herramientas que permitirán al alumno poder enfrentar y desarrollar todo tipo de ilustración que se le presente.

Objetivo General:

Contribuir a la comunidad con la enseñanza de un programa que les brinde la capacidad de crear ilustraciones digitales de una manera rápida y efectiva mediante la mezcla de las diferentes herramientas y conceptos que se tienen a disposición, a través de un entrenamiento que comienza desde los preceptos más básicos, profundizándolos hasta técnicas de avanzada, acompañado de un vistazo de los diferentes estilos gráficos que se encuentran en el mercado.

Objetivos Específicos:

- Identificar la manera más eficaz de resolver una ilustración sin importar que tipo de estilo o técnica artística busque emular.
- Utilizar los criterios técnicos aprendidos para poder diseñar ilustraciones eficaces optimizando el tiempo de trabajo.
- Ayudar a construir un estilo que domine y caracterice al estudiante.

Justificación:

El taller de Ilustración digital nace a partir de la necesidad de utilizar diferentes tipos de software que sirvan de apoyo al alumno a encontrar nuevas maneras en las que puedan mezclar el arte artesanal con las nuevas tecnologías.

El taller desarrollará nuevas habilidades en sus participantes, y les brindará herramientas con las cuales no solo se podrán defender en un campo laboral acorde, si

no también que el acercamiento al mundo artístico les abrirá una puerta de la que muchos no han formado parte.

Beneficiarios:

- Estudiantes, artistas visuales, ilustradores, público en general

Metodología:

La clase se desarrolló a través de una metodología mixta basada en clase expositivas con soportes audiovisuales y la realización de proyectos, en donde los alumnos se enfrentaron a distintos tipos de situaciones para su resolución, se fomentó además el aprendizaje cooperativo mediante la revisión de los avances de trabajos en clases para que los alumnos realicen con éxito sus tareas apoyándose en las tareas de los demás.

Los ejercicios que se plantearon en su gran mayoría tuvieron un alto grado de complejidad lo cual hizo que el alumno trabaje dichos ejercicios de manera progresiva, contribuyendo a la aplicación y perfeccionamiento de los conocimientos adquiridos, ejercitando así sus habilidades prácticas. Estos ejercicios tuvieron un plazo determinado de presentación.

Además, se enviaron trabajos de investigación teórica que complementaron lo aprendido en el aula para incentivar la búsqueda independiente de nuevos conocimientos.

Cronograma de Actividades:

- Semana1: Interface/Herramienta vector
- Semana2: La Ilustración, Técnicas y Estilos
- Semana3: Desarrollo de artes digitales
- Semana4: Cierre

Horarios:

- Fecha de Inicio: 08/10/18
- Fecha de Culminación: 05/11/18
- Lunes a viernes de 09h00 a 13h00
- Total de Horas: 50 Horas

Establecimiento:

- Lugar: Instituto Superior Tecnológico de Artes del Ecuador
- Dirección: Av. Quito y Bolivia

Responsables:

- Docente del Seminario: Mgs. José Andrade
- Coordinación Académica General: Mgs. Mauricio Sani
- Departamento de Vínculo con la Comunidad: Tnlgo. Ronny Ramos
- Diseño: Mgs. Sarah Baquerizo
- Documentación: Tnlgo. Steven García

Recursos:

- Recursos Logísticos:
  - Laboratorio de computación.
- Recursos Técnicos:
  - Computadores con el software instalado.
  - Pantalla y proyector.
  - Internet.
  - Salida de audio.
- Recursos Humanos:
  - Asistente técnico del laboratorio.

Ventajas:

- El curso se encontraba equipado con lo necesario a nivel de infraestructura.
- El jefe del área de sistemas, Henry Borbor, fue de gran ayuda ante cualquier complicación que se presentara sobre los equipos.
- El grupo fue bien homogéneo con respecto a los conocimientos que tenían con respecto al software lo cual ayudó a que la cátedra se desarrolle de una manera fluida.

Desventajas:

- Ya algunas máquinas del laboratorio comienzan a no estar a la par con la tecnología presentando algunos inconvenientes en el desarrollo de los trabajos del alumnado.

Recomendaciones:

Se recomienda que para próximos talleres de este tipo se pueda contar con computadoras más eficientes, debido a que la evolución tecnológica ha llevado a que los software de trabajo requieran mucho más potencia y velocidad, lo cual hace que los ordenadores que ya se encuentren obsoletos no puedan tener un desarrollo acorde a los ejercicios que se proponen en el taller.

Resultados Esperados:

El taller orientó a los alumnos en los diferentes caminos que puedan tomar a la hora de desenvolverse en el manejo y construcción de piezas visuales mediante el aprendizaje del uso de las herramientas del software. Sirvió también como plataforma para manipular imágenes y diferentes tipos de estilos para la creación artística.

Los alumnos desarrollaron nuevas habilidades que los conducirán a una manera más creativa de afrontar proyectos de ilustración, además de una comprensión clara de los diferentes tipos de formatos que se pueden utilizar dependiendo de la plataforma final de presentación.

Como resultado de esta jornada los alumnos cerraron el curso con una idea clara de cómo se desarrolla el mundo de la ilustración, y con bases fuertes por si quisieran adentrarse más en este universo o incurrir en el mundo de la ilustración rasterizada.

Anexo:

Afiche Promocional del Taller

Registro Fotográfico:

Fotografías de las clases del taller y del grupo al cierre del mismo.