

Cursos de arte

7Th Grade

EL PUNTO COMO DESARROLLO CREATIVO

Tamaño y forma

Técnicas de composición 1 jerarquías

Técnicas de composición 2 Ritmo

EL PLANO EN ENTORNOS ARTÍSTICOS

Sombra y trama, línea y punto.

Construcción geométrica en entornos 3D

Técnicas de composición 3, volumen a partir de claro y oscuro

TEORÍA DEL COLOR

Circulo cromático (Diseño vectorial).

Psicología del color (fotografía).

Técnicas de composición 3, el color.

INICIACIÓN AL DIBUJO TÉCNICO

Creación de planos (Diseño vectorial).

Creación de objetos tridimensionales en Tinkercad (diseño 3d).

Composición de espacios en 3d.

8Th Grade

EXPRESIÓN A TRAVÉS DE TRAZOS (dibujo artístico)

El Boceto

Creación a partir de imagen haciendo uso de la geométrización de la forma.

Elaboración de capas análogas diferenciando el proceso

Silueta y entorno

Elaboración de ilustración definiendo positivo, negativo.

Composición ejecutando las diversas calidades de sombreado

Interpretación de imagen

Interpretación de imagen artística a partir de conceptos previos

Composición invertida de imagen (Negativo)

Síntesis o aplicación creativa

Creación de portafolio Digital y exposición tipo galería

COMPOSICIÓN DIGITAL

Simetría y asimetría.

Creación Digital haciendo uso de Scketchbook.

Composición en espejo.

Textura

Composición haciendo uso de textura en Sketchbook.

Creación de patrones gráficos.

Historia del arte Expresiones artísticas en Europa, desde siglo XII al XV.

Edad Media. (Siglo XII- XV) ARTE GÓTICO, ARTE RÓMANICO Línea de tiempo

ELEMENTOS DE LA COMPOSICIÓN DIGITAL

Ritmo.

Creación de mándala análogo con fundamentos de ritmos en la composición.

Movimiento,Equilibrio.

Movimiento, creación de imagen secuencial (creación de gif animado).

Historia del Arte: Edad Media. ARTE MUSULMAN Y ARTE PRECOLONIAL EN AMÉRICA (Siglo XIV)

Arte Musulmán y PreColonial en el siglo XIV Línea de tiempo Gráfica

TEORIA DEL COLOR

Tutorial teoría CMYK, RGB, YBR

Composición cromática.

Técnica esgrafiado colores CMYK.

Infografía Digital

Teoría composición colores estacionales, Penumbra y luz

Composición relacionando colores estacionales análogo o Digital

Composición volumen a partir de escala de grises.

Historia del Arte: Edad Media. PRERRENACIMIENTO (Siglo XV)

características del prerrenacimiento europeo desde el siglo XV Línea de tiempo

9Th Grade

EL MUNDO EN PERSPECTIVA

Concepto de perspectiva

Creación de objetos bidimensionales a tridimensionales (papercraft)

Puntos de fuga, análisis de imagen determinando perspectiva

Creación de entornos aplicando 1 punto de fuga.

Análisis de obras artísticas y replicación usando perspectiva.

Historia del Arte: Renacimiento y humanismo (sigloXV)

Expresiones artísticas en Europa. expresiones culturales del siglo XV, línea de tiempo

Síntesis o aplicación creativa

Composición a 1 punto de fuga utilizando como medio de inspiración su entorno.

TIPOS DE MODELADO (modelado en papel)

Perspectiva isométrica.

Modelado en papel, creación de modelos básicos en papel.

Papercraft.

Creación de modelos tridimensionales en papel haciendo uso de pepacura (papercraft)

Historia Del Arte: Alta Edad Media. Barroco (Siglo XV y XVI)

Expresiones artísticas y culturales en Europa, América y Colombia. (Línea de Tiempo)

Composición diorama y personaje en papercraft

LOS IMPRESIONISTAS

Vincent Van Gogh

Creación de infografía digital

Uso de técnica y conceptualización

Desarrollo de cuadro pictórico con estilo impresionista.

Practica con Oleos

Creación de composición propia y usando su medio físico

CONSTRUCCIÓN Y PROTOTIPADO

Construcción fragmentada Collage

Composición digital haciendo uso de elementos visuales collage

Historia del arte #2

Creación de línea de tiempo relacionando elementos previos adquiridos

Composición fragmentada

Ilustración haciendo uso de cuadrículas.

10Th Grade

EL COMIC

Historia y estructuración.

Línea de tiempo digital historia del comic y principales referentes

Superposición de la estructura del comic digital o análogo (calco y análisis de imagen)

Planos visuales

Composición fotográfica identificando planos visuales

Estética del comic (edición fotográfica)

Creación de personajes y Story Board

Composición análoga y digital de personajes

Creación de Story Board

Síntesis o aplicación creativa

Desarrollo de comic Digital o análogo teniendo en cuenta los saberes adquiridos

TIPOGRAFÍA

Definición tipográfica

Composición tipográfica en medios digitales.

Construcción tipográfica, Diseño de empaques

Ejercicios de lettering

Reproducción de empaques, uso de tipografía y diseño vectorial.

Historia del Arte, alta contemporaneidad. (1776-1870). Arte neoclásico

Lenguajes y expresiones artísticas del mundo desde 1776 hasta 1870

Línea de tiempo

ANATOMIA FACIAL

Introducción a la anatomía humana.

Proporción anatómica

Calco fotográfico análisis facial.

Perspectiva facial, El retrato

Ejercicios cambio de perspectiva análogos.

Desarrollo de retratos digital y análogo.

Alta contemporaneidad.(1776-1870) ROMANTICISMO

Lenguajes y expresiones artísticas del mundo desde 1776 hasta 1870

Línea de tiempo

Desarrollo de poster tipo película teniendo en cuenta los saberes adquiridos

PRIMERAS VANGUARDIAS

Introducción cubismo y dadaísmo

Contexto movimiento cubista.

Retrato tipo infografía digital movimiento cubista.

Perspectiva Múltiple

Ilustración análoga o vectorial cubista

Contexto Dadaísta

Collage digital dadaísta

11TH GRADE

SEGUNDAS VANGUARDIAS ARTE POP

Artistas representativos (Andy Warhol)

Reinterpretando a Andy Warhol

Photopea

Análisis de imagen desarrollo digital

Análisis cromático. Roy Lichtenstein

Ilustración digital estilo Pop

ILUSTRACIÓN ESTILOS MANGA Y ANIME

Historia e introducción.

Análisis de personajes. Dibujo estilo manga

Creación de personajes teniendo en cuenta proporciones de anatomía corporal

Técnica de entintado digital

Desarrollo de técnica análoga de entintado de personaje.

El anime

Desarrollo de animación básica de personaje.

TÉCNICAS ANÁLOGAS CONTEMPORÁNEAS (grabado)

Historia e introducción.

Identificación de conceptos y técnica, litografía.

Composición digital tipo periódico.

Técnica de grabado casero litográfico

Creación de imágenes grabadas con jabón e implementos de cocina

Entintado y reproducción en otros formatos.

TÉCNICAS CONTEMPORÁNEAS DIGITALES (animación Stop Motion)

Contexto histórico.

Conceptos Fps

Creación de flipbook

Introducción a software

Creación de contextos animados

Animación Stop Motion

Creación de animación estilo stop motion.

12th Grade

ARTE CONTEMPORÁNEO (arte público)

Historia y principales artistas.

El grafiti

Creación de grafiti casero.

Muralismo

Desarrollo de técnica en casa

El Stencil

Creación de stencil casero y reproducción en medios textiles.

TÉCNICAS CONTEMPORÁNEAS DIGITALES (creación de Videojuegos)

Historia y conceptos

Motores gráficos y creación de escenarios

Creación de escenarios

Introducción a GDvelop

Sprites de animación

Creación de sprites de personajes

Programación

Desarrollo de un escenario con programación de personajes.

HACIENDO PIEZAS PUBLICITARIAS

Contexto del movimiento artístico.

Tendencias del diseño

Bauhaus, constructivismo ruso

Medios gráficos Leyendas del diseño gráfico colombiano

Análisis de la obra de Antonio Grass y creación de logo personal fase 1 (diseño vectorial).

Medios gráficos 2 Diseño de Marca personal

Creación de logo personal fase 2 Uso de software de Diseño vectorial (Ink Scape)
Creación de piezas publicitarias para entornos sociales.

MEDIOS DE EXPRESIÓN CONTEMPORÁNEOS

La fotografía.

Exploración de la técnica.

Exposición tipo galería sustentada.

Serigrafía

Taller estampado casero.

Muestra de producto.

Hand Poked

Intervención de frutas y exposición de composición.