

## I Jornadas UCM medios digitales e investigación

**POSTER:** Borja Jaume Pérez

**Título:** EL DIBUJO DIGITAL. ALTERNATIVAS DE SOFTWARE LIBRE PARA EL APRENDIZAJE Y LA CREACIÓN ARTÍSTICA

Correo de contacto: [borjaume@gmail.com](mailto:borjaume@gmail.com)/[borjaume@ucm.es](mailto:borjaume@ucm.es)

Línea temática: **Entorno digital e investigación**

**Resumen:** El dibujo es una herramienta imprescindible en la formación artística y como muchas otras disciplinas, se ha transformado con el desarrollo de las nuevas tecnologías, generando así una creciente demanda profesional en ámbitos artísticos competenciales como la ilustración, el concept art, la animación 2D o el matte painting. Es por ello, que las instituciones educativas buscan incorporar a su oferta herramientas para adaptar sus contenidos a los nuevos procesos de creación artística, teniendo en cuenta la importancia del dibujo como medio de expresión en proceso de evolución continua y, posibilitando de esta manera, nuevas estrategias para el desarrollo creativo.

La relevancia de esta propuesta se hace evidente en primer lugar, a partir de la necesidad de desarrollar en los alumnos/as, capacidades de expresión, análisis crítico y apreciación en sus procesos de creación a partir del uso de los programas de dibujo digital disponibles, en concreto los de software libre, siendo éstos una alternativa a las aplicaciones de licencia privativa. En segundo lugar, en relación con el universo de información visual que nos rodea, como parte integral de la educación de nuestra época.

Haciendo un esfuerzo por seleccionar exclusivamente programas de calidad contrastada que estén disponibles en tantos sistemas como sea posible, (Windows, GNU/Linux, Mac) nos centramos en un método de investigación basado en programas de libre acceso como Inkscape (Programa profesional de gráficos vectoriales) o Mypaint (boceto e ilustración digital). Los alumnos/as adquieren nuevas capacidades y entendimiento del dibujo a partir de éstas nuevas herramientas, permitiéndoles proponer más de una solución, así como la de adquirir un mayor conocimiento de los recursos que ofrecen los programas de software libre en relación a las técnicas y habilidades específicas del manejo del lenguaje plástico y visual, llevándoles a plantear y saber transmitir nuevas propuestas de trabajo, de creación y experimentación.