



Medios Digitales 2

110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico

Propuesta progrática para el curso AP-7109

AP-7109 Medios Digitales 2

Grupo 1

Requisitos: Sistemas de Reproducción 1, Medios Digitales 1

Correquisitos: Sistemas de Reproducción 2

Créditos: 2

VI Nivel. Tercer Año. Ciclo Profesional

Horario de clase: Lunes 1:00 pm a 4:50 pm

Horas contacto: 4 horas semanales

Horas estudio independiente: 3 Horas cuanto menos.

Horas de atención al estudiantado: Lunes de 10 am a 12 md

Curso lectivo: II semestre II ciclo lectivo 2015

Profesor: Lic. Manfred Araya Parra

Email: manfred.araya@gmail.com

Descripción del Curso

El curso Medios Digitales II comprende características, aplicaciones, limitaciones e interrelaciones de los programas de cómputo disponibles para la reproducción y manipulación de imágenes fotográficas, la edición del color y la edición de textos en el campo de la gráfica editorial.

Objetivos Generales

1. Aplicar programas de cómputo a la edición digital de textos e imágenes.

Objetivos Específicos

1. Desarrollar destrezas y habilidades para la utilización de los paquetes de cómputo.
2. Realizar proyectos complejos de edición electrónica.
3. Aplicar técnicas y procesos de control de calidad en el área de PRE-prensa.
4. Aplicar la teoría de la reproducción del color al medio digital.
5. Desarrollar conocimientos en la realización de artes finales digitales, según diferentes sistemas y sustratos de impresión.

Contenidos

Paquetes de levantado de texto

Procesador de texto

Utilización de la paleta de herramientas

Uso de los submenús

Edición de textos

Salvado de textos

Exportación de textos

Procesador de texto y diagramador



Paquetes de diagramación

Utilización de la paleta de herramientas
Uso de los submenús
Importación de textos e imágenes
Creación de cajas de textos e imágenes
Diagramación de textos e imágenes
Creación de elementos durante la diagramación
Salvado de la diagramación
Creación de cajas de texto e imágenes
Integración de elementos durante la diagramación
Edición de colores y textos
Creación de fondos y bordes
Manipulación de filtros para efectos especiales
Desarrollo de colores propios
Elaboración de degradaciones
Aplicación de colores a letras, fondos y bordes
Creación de efectos especiales
Verificación de excesos, tipos de letras y estado de las imágenes

Reproducción del color

Curvas de reproducción
Rango de reproducción
UCR/GCR
Ganancia de punto
Balance de grises
Tramas estocásticas

Control de calidad en PRE-prensa

Cálculo de la densidad
Cálculo del porcentaje de punto
Cálculo del error de tono
Cálculo de la ganancia de punto
Cálculo de la eficiencia de la tinta
Cálculo del contraste

Metodología y Estrategia Didáctica

Exposiciones teóricas y prácticas de laboratorio. Se asignarán tareas con ejercicios específicos para realizar en periodo de clase, y se desarrollaran proyectos grupales e individuales extraclase.



Cronograma

Semana	Fecha	Temática	Actividades
1	10/8	Lectura del programa de curso	Discusión del programa de curso. Discusión de la temática y actividades del curso.
2	17/8	Composición vectorial de tipografías FontLap introducción Inicio Proyecto 01 (Tipografía vectorial)	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
3	24/8	La tipografía en adobe Illustrator	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
4	31/8	Párrafos columnas y cajas de texto en adobe Illustrator	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
5	7/9	Indesign interfaz/editorial 1	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
6	14/9	Proyecto 02 (afiche odio/película) La tipografía en adobe Photoshop	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
7	21/9	Indesign interfaz/Inserción y manejo de elementos externos a InDesign	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
8	28/9	Indesign interfaz/editorial 1	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
9	5/10	Proyecto 03 (plegable) Indesign interfaz/editorial 2	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
10	12/10	Manejo de color en InDesign	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
11	19/10	Manejo de documentos largos multipágina en InDesign	Revisión y discusión de los resultados de distintos ejercicios en clase y extraclase.
12	26/10	Manejo de opciones de texto y caracteres especiales	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
13	2/11	Proyecto 04 (periódico, plegable) Indesign interfaz/editorial 3	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase



14	9/11	Gráfico y efectos de objetos y textos	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
15	16/11	Indesign diseño para pantalla	Presentación de casos para aplicación práctica en clase
16	23/11	Indesign elementos interactivos	Presentación de casos para aplicación práctica en clase
17	30/11	Revisión final	Revisión de proyectos finales y bitácora del curso.

Valoración y Aprovechamiento

Trabajo en clase, participación	25%
Ejercicios extraclase y exposiciones	15%
Proyecto 01	15%
Proyecto 02	15%
Proyecto 03	15%
Proyecto 04	15%

Normas del Curso

• Asistencia: El presente curso teórico práctico posee componentes importantes de análisis, discusión y trabajo en taller latentes en la clase, por lo que la asistencia, puntualidad y permanencia de los estudiantes es necesaria. Un porcentaje de la nota total sobre el trabajo en clase se pierde con cinco ausencias o su equivalente en llegadas tardías (4 tardías una ausencia), se considera llegada tardía después de los primeros quince minutos del horario de inicio de la lección, después de treinta minutos aplica como ausencia. Presentarse a la clase para luego dejar la misma sin ningún motivo aparente, se considera de igual forma una ausencia injustificada. Las ausencias y tardías deben justificarse según el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad de Costa Rica.

Cualquier situación que el estudiante considere que puede afectar su desempeño en el curso (salud, económica, personal) debe informarlo cuanto antes al profesor para resolverlo a conveniencia. Es obligación del estudiante consultar el programa del curso para informarse sobre fechas de evaluación y contenidos a estudiar en clase.

• Bibliografía: Esta es proporcionada por el docente para el curso, la misma sustenta los contenidos del curso y será fuente para realizar exámenes, trabajo en clase y taller de investigación. Recibidos: Es responsabilidad de los estudiantes acusar el recibido de todos los correos enviados por el profesor.

• Presentación: Todos los proyectos serán expuestos, por favor, moderar el lenguaje, expresarse con formalidad y con la terminología adecuada para la materia en estudio. Los trabajos bidimensionales deben presentarse protegidos de alguna forma (bolsa, funda, papel cebolla,) la espalda del trabajo limpia y únicamente deben detallar el nombre y carné. Todos los materiales deben presentarse con el mejor acabado final posible, cuidando la impresión, el montaje, corte, limpieza. Este será un rubro evaluado en todos los proyectos.



- Entrega: La fecha y hora de inicio de la evaluación, examen o entrega de proyectos será anunciada y convenida con al menos una semana de anticipación. La evaluación da inicio a la hora exacta convenida (período de gracia 15 minutos). La presentación tardía de proyectos para evaluación afecta la nota en -2% del porcentaje total a evaluar. No se reciben proyectos con más de una hora de atraso. Las asignaciones y proyectos que no sean entregados durante el período lectivo correspondiente (fecha única) reciben una calificación de cero, sin excepción alguna. No obstante, si son presentadas posteriormente son objeto de revisión y crítica, si el estudiante así lo desea.
- Cuando un (a) estudiante no pueda asistir personalmente a una clase o presentación de proyectos, debe hacer llegar sus trabajos en la fecha y horas establecidas para su entrega y comunicarlo con anticipación al profesor. Cuando un (a) estudiante goce de una incapacidad médica o enfrente una situación personal que amerite ser considerada, debe comunicarlo al profesor a la mayor brevedad posible.
- No se aceptarán para evaluación trabajos desconocidos por el profesor y que no hayan sido elaborados, revisados y corregidos durante el semestre.
- Durante el proceso de evaluación podrán ser invitados profesores del énfasis y áreas complementarias, su participación se basa en recomendaciones para mejorar el trabajo del estudiante y desarrollo del curso.
- Proceso: Todo proyecto debe poseer una investigación a nivel gráfico, en la que se exploren los problemas y posibles soluciones de los temas vistos en clase. Por lo que es responsabilidad del estudiante presentar todos los bocetos, pruebas y maquetas realizadas previamente para llegar al resultado final.
- Las evaluaciones considerarán: desarrollo teórico y técnico, detalles de elaboración como el uso de materiales y técnicas, la calidad plástica de las propuestas y la presentación.
- Trabajos escritos: El estudiante realizará constantemente análisis formales, investigaciones y ensayos. Los estudiantes deben manejar y emplear métodos de investigación teórico-prácticos que faciliten su desempeño. Todo trabajo debe contar con una portada y referencias. Las citas y notas al pie deben indicarse correctamente lo mismo que: ilustraciones, tablas, gráficos, etc.
- Si se comprueba el plagio el proyecto recibirá una calificación de cero y se aplicarán las sanciones correspondientes dado que es considerado como falta grave según el "Reglamento de Orden y Disciplina de los Estudiantes de la Universidad de Costa Rica"
- El estudiante es responsable por los archivos digitales que se utilizan en la clase o que deben ser presentados para revisión, por lo que debe tomar las medidas necesarias, para proteger y respaldar dichos archivos en su transporte, envío y almacenamiento. Por lo que No se acepta la pérdida o daño de estos como justificación de ningún tipo.



Bibliografía Básica

- Revista mensual “**Arte y Diseño**”, Edición española de Computer Arts para Mac y PC, MC Ediciones S.A., Paseo San Gervasio, Barcelona.
- Revista mensual: “**PC cuadernos básicos**”. www.pc-cuadernos.com, KnowWare E.U.R.L.70, rue George Villette F-77250 Ecuelles Francia.
- <http://www.adobe.com/products/illustrator>
- <http://www.adobe.com/products/photoshop>
- Alastair Campbell Blibia del diseñador digital, Barcelona, 2004
- Adobe System Incorporated Ilustrador CS5. Guía de Usuario, 2010.
- Adobe System Incorporated Photoshop CS5. Guía de Usuario, 2010.
- Adobe System Incorporated Indesign CS5. Guía de Usuario, 2010.
- Simon Jennings. Guía del Diseño Gráfico.
- Michael Allen, Ed. Pfeiffer. Creating Successful E-learnin, 2006
- **New Media. New narratives**. American Center for Design Journal. Number 2, 2000.
- Zeegen, Lawrence. Ilustración Digital: Una Clase Magistral de Creacion de Imagenes, Barcelona, 2007.