



CARRERA: 110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico.

DOCUMENTO: Propuesta programática para el curso AP7109.

CURSO: AP7109 Medios Digitales II.

GRUPO: 01.

MODALIDAD: Semestral.

REQUISITO: AP7104 Medios Digitales I.

COREQUISITO: AP7105 Sistemas de Reproducción II.

CREDITOS: 02 créditos.

NIVEL: VI Nivel. Tercer Año. Ciclo Profesional.

HORARIO DE CLASE: Jueves de 8:00 am a 11:50 am.

HORAS CONTACTO: 04 horas presenciales.

HORAS DE ESTUDIO INDEPENDIENTE: 04 horas semanales, cuanto menos.

HORAS DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE: Martes 13:00 a 17:00 con cita previa.

CICLO LECTIVO: II Semestre II Ciclo Lectivo 2021.

PROFESORADO: Lic. José David Rodríguez González

E-MAIL: josedavidrg88@gmail.com

ENTORNO VIRTUAL: Alto Virtual

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.

OBJETIVO GENERAL

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

Desarrollo de los contenidos

Eje Proyectual

- Fundamentos de diseño editorial y arte final.
- Fundamentos de Tipografía.
- Reproducción del color del medio digital al impreso.

Eje del Conocimiento

Paquetes de levantado de texto:

- Procesador de texto
- Utilización de la paleta de herramientas
- Uso de los submenús
- Edición y salvado de textos
- Exportación de textos
- Procesador de texto y diagramado

Paquetes de diagramación:

- Utilización de la paleta de herramientas y 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 e 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 y 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, del error de tono y de la ganancia de punto
- Cálculo de la eficiencia de la tinta y del contraste

Eje Tecnológico:

- Diseño y uso de software especializado para diagramación en diseño editorial.

METODOLOGÍA Y ESTRATEGÍA DIDÁCTICA

Rol del Facilitador:

El docente irá desarrollando los contenidos progresivamente a partir de un acercamiento a los aspectos fundamentales de cada tema.

Rol del Participante:

Paralelamente a la teoría, se desarrollan en el curso proyectos prácticos de carácter creativo y experimental, en los que tiene especial importancia la originalidad e innovación. Por su misma naturaleza, dichos proyectos permiten una capacitación amplia y adecuada para la solución de problemas gráficos de diferente índole a partir de los contenidos. Los ejercicios, actividades y proyectos se desarrollan por medio virtual alternando clases sincrónicas y asincrónicas. El desarrollo de los proyectos abre un espacio a la observación analítica y a la crítica colectiva, con lo que se espera estimular una actitud abierta y una apreciación aguda hacia la práctica creativa y técnica de los participantes.

CRONOGRAMA

SEMANA	FECHA	TEMÁTICA	ACTIVIDADES
1	19/8	Lectura del programa de curso. Introducción a la tipografía.	Discusión del programa de curso. Discusión de la temática y actividades del curso.
2	26/8	Indesign interfaz/Inserción y manejo de elementos externos a InDesign.	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico
3	2/9	InDesign interfaz/editorial 2 Tipografía en diseño editorial Introducción a la retícula	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico
4	9/9	Manejo de color y documentos multipáginas en InDesign. Manejo de opciones de texto y caracteres especiales	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico
5	16/9	EVALUACIÓN DE PRUEBA PRÁCTICA	Realización de la prueba
6	23/9	Proyecto 01 (Editorial) InDesign diseño para pantalla InDesign elementos interactivos	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico
7	30/9	InDesign interfaz/editorial 3	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico.
8	7/10	Gráfico y efectos de objetos y textos	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico.
9	14/10	Semana de la Desconexión Tecnológica.	
10	21/10	EVALUACIÓN PROYECTO 1	Exposición y presentacion del proyecto.
11	28/10	Inicio de Proyecto 02 (afiche). Selección y discusión del tema	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico.
12	4/11	Composición vectorial de tipografías	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico.
13	11/11	Preevaluación del proyecto 3.	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico.
14	18/11	Inicio de Proyecto 03 (Afiche) La tipografía en Adobe Photoshop	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico.
15	25/11	Efectos especiales en Adobe Photoshop	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico.
16	2/12	Preevaluación del proyecto 4	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico.
17	9/12	EVALUACIÓN PROYECTOS 2 y 3	Exposición y presentacion de los proyectos.



VALORACIÓN Y APROVECHAMIENTO

Los aspectos formativos por valorar serán: la base teórica, el proceso, la propuesta, la técnica y el montaje. Se asignan tareas con ejercicios específicos para realizar semanalmente y se desarrollarán proyectos grupales e individuales extraclase. Las presentaciones finales serán periódicas y se pactarán con al menos una semana de anticipación.

El trabajo es de carácter individual donde cada estudiante debe realizar prácticas en computadora sobre los temas vistos en clase. Habrá sesiones de presentación de muestras digitales e interactivas, de modo que el estudiante pueda identificar y analizar las características del diseño editorial aplicado y claridad en la eficiencia de la estructura comunicacional.

El aprovechamiento cuantitativo del curso se desglosa así:

Trabajo en clase (participación, motivación, esfuerzo, dedicación)	10%
Trabajo Extra Clase	10%
Prueba Práctica	15%
Proyecto visual 1 Proyecto Editorial	25%
Proyecto visual 2 Tipografía Vectorial	20%
Proyecto visual 3 Tipografía en Photoshop	20%

No se aceptarán trabajos para ser evaluados cuyo proceso no haya sido conocido en el desarrollo del curso.

USO DE MEDIACIÓN VIRTUAL

En el presente curso se hará uso de la plataforma de Mediación Virtual como una herramienta indispensable en modalidad "Alto Virtual". El sitio web se utilizará para presentar todos los contenidos teóricos y prácticos y para evaluar todas las actividades del curso. Adicional a esta plataforma se utilizarán otras herramientas complementarias como Zoom y otras aplicaciones, que sean pertinentes y ayuden a facilitar el desarrollo de del curso.



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 participación en las actividades asincrónicas y la puntualidad y permanencia en las actividades sincrónicas por parte de los estudiantes es necesaria. Estos aspectos componen un porcentaje de la nota total sobre el trabajo en clase.
- Cualquier situación que el estudiante considere que puede afectar su desempeño en el curso (salud, económica, personal o problemas de conexión) 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.
- 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.
- 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 presentación tardía de proyectos para evaluación afecta la nota en -2% del porcentaje total a evaluar. No se reciben proyectos con más de 24 horas 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 goce de una incapacidad médica, tenga problemas para subir el material 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.
- Si se comprueba 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

Libros:

Alastair Campbell Biblia 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.
Baines y Haslam. Tipografía: función forma y diseño. Ed. G.G. México. 2002.
Blackwell, Lewis. Tipografía del siglo XX. Ed. G.G. Barcelona. 2004.
Gerstner Karl. Compendio para alfabetos. Ed. G.G. Barcelona. 2003
Michael Allen, Ed. Pfeiffer. Creating Successful E-learning, 2006
Samara, Timothy. Diseñar con y sin retícula. Ed. G.G. Barcelona. 2002.
Sesma, Manuel. Tipografismo. Ed. Paidós. 2004.
Zeegen, Lawrence. Ilustración Digital: Una Clase Magistral de Creación de Imágenes, Barcelona, 2007.

Revistas:

New Media. New narratives. American Center for Design Journal. Number 2, 2000.
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.

Stios web:

<http://www.adobe.com/products/illustrator>
<http://www.adobe.com/products/photoshop>
<http://www.adobe.com/products/indesign>