

ESCUELA DE ARTES VISUALES
UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
SEDE DE OCCIDENTE

CURSO AP-7109 MEDIOS DIGITALES 2

Correquisitos: Sist. de Reproducción 2

Créditos: 2

Horas semanales: 4 horas clase, 2 horas de estudio independiente

Profesor: Lic. Manfred Araya Parra

manfred.araya@gmail.com

CICLO: 2-2011

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

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

Cronograma

Agosto

Composición vectorial de tipografías
FontLap introducción
Inicio Proyecto 01 (Tipografía vectorial)
La tipografía en adobe Illustrator

Setiembre

Indesign interfaz/editorial 1
Proyecto 02 (afiche odio/película)
La tipografía en adobe Photoshop

Octubre

Proyecto 03 (plegable)
Indesign interfaz/editorial 2

Noviembre

Proyecto04(periódico, plegable)
Indesign interfaz/editorial 3
Indesign diseño para pantalla

Diciembre

Desarrollo proyecto final (revista)
Evaluación Final

Nota: las fechas pueden variar dependiendo del desarrollo de los temas.

Procedimiento metodológico

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

Evaluación

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

No se aceptan trabajos para ser evaluados cuyo proceso no haya sido revisado en el curso. Se evaluará aspectos teóricos, proceso, la propuesta, la técnica y la presentación.

Las fechas para evaluación de proyectos se indicarán con un mínimo de una semana de anticipación. Los estudiantes tienen 15 min después de la hora indicada para presentarse con sus trabajos terminados, pasados los 15 min se comenzará a descontar puntos de la nota del proyecto, cumplidos 40 min el proyecto tiene nota de "0".

Es responsabilidad del estudiante hacer llegar sus tareas o proyectos en fechas de entrega al profesor. De lo contrario tendrá una nota de "0". Si un estudiante goza de una incapacidad médica, o similar, debe comunicarlo de inmediato al profesor.

Materiales y equipo

Habrán clases de taller en el aula regular, clases en el taller de cómputo. Los estudiantes deben tener acceso a una computadora con el software necesario por sus propios medios. Materiales específicos como papeles, baterías, etc. Serán pedidos durante el semestre y es responsabilidad del estudiante tenerlos.

El estudiante es responsable por los archivos digitales que se utilizan en la clase o que deben ser presentados para calificación, por lo que debe tomar las medidas necesarias, para proteger y respaldar dichos archivos en su transporte, envío y/o almacenamiento.

Las horas de trabajo en el laboratorio son exclusivas para los proyectos o tareas del curso, los estudiantes que usen este tiempo y el equipo del laboratorio para asuntos personales o ajenos al curso se les descontarán puntos del trabajo en clase.

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 IndesignCS5. 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.