

AP-7104 MEDIOS DIGITALES 1

ESCUELA DE ARTES VISUALES
UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
SEDE DE OCCIDENTE

Correquisitos: Sist. de Reproducción 1

Créditos: 2

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

Profesor: Lic. Manfred Araya Parra
manfred.araya@gmail.com

Descripción del curso

El curso Medios Digitales I cubre herramientas, conceptos, técnicas y procesos del área de PRE prensa digital.

Objetivo general

Conocer las bases teóricas y prácticas de la creación y edición digital de imágenes.

Objetivos específicos

1. Conocer las características, aplicaciones e interrelaciones de programas de cómputo utilizados en el Diseño Gráfico.
2. Reconocer los programas de escaneo de imágenes y sus características
3. Desarrollar destrezas concernientes a los paquetes de cómputo utilizados en edición e ilustración digital
4. Aplicar técnicas de levantado de texto, diagramación e ilustración por medios digitales.
5. Detectar causas de defectos técnicos de PRE-impresión mediante el análisis de trabajos impresos.

Contenidos

- **Paquetes de Cómputo**
- **Paquetes de ilustración**
- Paquete de ilustración básico
- Utilización de la paleta de herramientas
- Uso de los submenús
- Edición de textos e imágenes
- Creación de dibujos con las herramientas
- Alteración de los textos e imágenes
- Salvado del dibujo
- Paquete de ilustración y alteración de imágenes
- Utilización de la paleta de herramientas
- Uso de los submenús

- Edición de textos e imágenes
- Creación de dibujos con las herramientas
- Alteración de los textos e imágenes
- Salvado del dibujo

• Paquetes de ilustración avanzada

- Utilización de los filtros
- Alteración de las letras
- Integración de efectos especiales
- Creación de colores propios
- Manejo de degradaciones
- Interpretación del vaciado de los fondos

- **Programas de cómputo para edición de imágenes**

- Paquetes de retoque fotográfico
- Utilización de la paleta de herramientas
- Uso de los sub.-menús
- Importación de imágenes

- Retoque de las imágenes
- Aplicación del Unsharp Mask
- Integración de textos a las imágenes
- Salvado de imagen
- Creación de efectos especiales

Cronograma

Marzo

Computadora historia, partes, sistemas operativos

Introducción a los programas de diseño (paquetes cs de adobe y software libre)

Adobe Illustrator bases

La ilustración vectorial, técnicas y herramientas.

Usos más comunes de la imágenes vectoriales en el Diseño Gráfico (logotipia, señalética e infografía)

Abril

La tipografía en adobe Illustrator

El color y sus herramientas

Inicio Proyecto 01 (copia ilustrador vectorial)

Mayo

Adobe Photoshop bases

Coloreado digital

Pintura digital

Proyecto 02 (reinterpretación de tema y análisis de técnica, enfoque cruzado)

Junio

Escaneo e importación de imágenes

Edición de imágenes digitales

Tipografía y efectos en Adobe Photoshop

Proyecto 03 personal técnica mixta (afiche insp.)

Julio

Desarrollo proyecto final

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 desarrollaran proyectos grupales e individuales extraclase.

Evaluación

Trabajo en clase, participación	25%
Ejercicios extraclase y exposiciones	20%
Proyecto 01	15%
Proyecto 02	20%
Proyecto 03	20%

-La fecha y hora de inicio de la evaluaciones, 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 -10 % 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, en caso de alguna situación especial debidamente justificada. No obstante, si son presentadas posteriormente son objeto de revisión y crítica, si el estudiante así lo desea.

Materiales y equipo

Ante la imposibilidad de incluir en el programa todos los aspectos que afecten el desarrollo y evaluación del mismo, se hace necesario aclarar que es responsabilidad del estudiantado mantenerse informado sobre las indicaciones e instrucciones referentes a la presentación de proyectos y posibles cambios en temática, objetivos y actividades programadas en todo el desarrollo del curso.

La presentación final de proyectos para su evaluación será anunciada y convenida con una semana de anticipación. A la hora de inicio de la misma los proyectos deberán estar debidamente presentados, ordenados e identificados en el espacio correspondiente.

No se recibirán proyectos para ser evaluados cuyo proceso no haya sido conocido en el curso. Cuando un estudiante no asista personalmente a una clase para la presentación de proyectos y asignaciones, debe hacer llegar estos en la fecha y horas establecidas para su entrega.

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.

Los estudiantes deben tener acceso a una computadora con el software necesario por sus propios medios. Materiales específicos 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 revisión, por lo que debe tomar las medidas necesarias, para proteger y respaldar dichos archivos en su transporte, envío y/o almacenamiento. Por lo que No se acepta la perdida o daño de estos como justificación de ningún tipo.

En los talleres y laboratorios se deben contemplar las medidas de seguridad cuando se utilicen equipos, maquinarias, herramientas y químicos.

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 descontaran 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 CS6. Guía de Usuario, 2012.
- Adobe System Incorporated Photoshop CS6. Guía de Usuario, 2012.
- 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.

Nombre	Firma	N. carnet	Email	Teléfono

