



Medios Digitales 1

110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico

Propuesta programática para el curso AP-7104

AP-7104 Medios Digitales 1

Grupo 1

Requisitos: Dibujo 4, Diseño 4

Correquisitos: Sistemas de Reproducción 1

Créditos: 2

V 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: I semestre I ciclo lectivo 2016

Profesor: Lic. Manfred Araya Parra

Email: manfred.araya@gmail.com

Cel:8705-8515

Descripción del Curso

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

Objetivos Generales

1. 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
- 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

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	7/3	Lectura del programa de curso Computadora historia, partes, sistemas operativos. Exposición para extraclase (semana 2)	Discusión del programa de curso. Discusión de la temática y actividades del curso. Presentación y discusión del tema
2	14/3	Introducción a los programas de diseño (paquetes cs de adobe y software libre)	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
3	21/3	Semana Santa	Semana Santa
4	28/3	adobe illustrator y sus bases La Ilustración vectorial y mapas de bits	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
5	4/4	Usos más comunes de la imágenes vectoriales en el Diseño Gráfico (logotipia, señalética e infografía) (infografía extraclase)	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase



6	11/4	La tipografía en adobe Illustrator Inicio Proyecto 01 (ilustrador vectorial)	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
7	18/4	El color y sus herramientas	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
8	25/4	Efectos y manipulación de archivos finales	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
9	2/5	Introducción a Adobe Photoshop	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
10	9/5	Inicio Proyecto 2 (Ilustración mapa de bits)	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
11	16/5	Pintura digital	Revisión y discusión de los resultados de distintos ejercicios en clase y extraclase.
12	23/5	Escaneo e importación de imágenes	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
13	30/5	Edición de imágenes digitales	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
14	6/6	Gráfico y efectos de capas y textos	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
15	13/6	Proyecto 03 (reinterpretación de tema y análisis de técnica, enfoque cruzado)	Presentación de casos para aplicación práctica en clase
16	20/6		Presentación de casos para aplicación práctica en clase
17	27/6	Pre-revisión proyecto final	Revisión y discusión en clase
18	4/7	Revisión proyecto final	Revisión de proyectos finales y bitácora del curso.
19	11/7		

Valoración y Aprovechamiento

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



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.