



<b>CARRERA:</b>	110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico.
<b>DOCUMENTO:</b>	Propuesta programática para el curso AP7109.
<b>CURSO:</b>	AP7109 Medios Digitales II.
<b>GRUPO:</b>	01.
<b>MODALIDAD:</b>	Semestral.
<b>REQUISITO:</b>	AP7104 Medios Digitales I
<b>COREQUISITO:</b>	AP7105 Sistemas de Reproducción I.
<b>CREDITOS:</b>	02 créditos.
<b>NIVEL:</b>	VI Nivel. Tercer Año. Ciclo Profesional.
<b>HORARIO DE CLASE:</b>	Jueves de 8:00 am a 11:50 am.
<b>HORAS CONTACTO:</b>	04 horas presenciales.
<b>HORAS DE ESTUDIO INDEPENDIENTE:</b>	04 horas semanales, cuanto menos.
<b>HORAS DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTADO:</b>	02 horas semanales, cuanto menos.
<b>CICLO LECTIVO:</b>	II Semestre II Ciclo Lectivo 2016.
<b>PROFESORADO:</b>	Mag. Laura Saborío Taylor
<b>eMail:</b>	<a href="mailto:laura.saborio_t@ucr.ac.cr">laura.saborio_t@ucr.ac.cr</a>

## 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. El aula se convierte en taller de trabajo, y en sitio de estudio, análisis y discusión acerca de los múltiples aspectos relacionados al diseño editorial y arte final. 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	11/8	Lectura del programa de curso Introducción a la tipografía	Discusión del programa de curso. Discusión de la temática y actividades del curso.
2	18/8	Composición vectorial de tipografías Tipografía en diseño editorial Introducción a la retícula	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
3	25/8	<b>Evaluación Proyecto Visual 1 – Tipografía</b>	
4	1/9	Proyecto 02 (afiche) La tipografía en Adobe Photoshop	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
5	8/9	Efectos especiales en Adobe Photoshop	La tipografía en adobe Photoshop
6	15/9	<b>Feriado</b>	
7	22/9	Indesign interfaz/Inserción y manejo de elementos externos a InDesign	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
8	29/9	<b>Evaluación Proyecto Visual 2 – Tipografía en Photoshop</b>	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
9	6/10	Proyecto 03 (plegable) InDesign interfaz/editorial 2	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
10	20/10	Manejo de color y documentos multipáginas	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
11	27/10	Manejo de opciones de texto y caracteres especiales	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
12	3/11	<b>Evaluación Proyecto Visual 3 – Plegable</b>	
13	10/11	Proyecto 04 (editorial) InDesign interfaz/editorial 3	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase



14	17/11	Gráfico y efectos de objetos y textos	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
15	24/11	InDesign diseño para pantalla	Presentación de casos para aplicación práctica en clase
16	1/12	InDesign elementos interactivos	Presentación de casos para aplicación práctica en clase
17	8/12	<b>Evaluación Proyecto Visual 4</b>	

## VALORACIÓN Y APROVECHAMIENTO

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

El aula es un laboratorio de cómputo en el que se desarrollan prácticas, bajo la supervisión del profesor y la participación activa de los estudiantes. 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%
Presentaciones e investigaciones	10%
Proyecto visual 1 Tipografía vectorial	15%
Proyecto visual 2 Tipografía en Photoshop	15%
Proyecto visual 3 Plegable	20%
Proyecto visual 4 Proyecto Editorial	20%

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

## **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.
- **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**

### **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-learnin, 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 Creacion de Imagenes, 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](http://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>