



CARRERA:	110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico.
DOCUMENTO:	Propuesta programática para el curso AP7104.
CURSO:	AP7104 MEDIOS DIGITALES 1.
GRUPO:	01.
MODALIDAD:	Semestral.
REQUISITO:	Dibujo 4, Diseño 4.
COREQUISITO:	Sistemas de Reproducción 1.
CREDITOS:	02 créditos.
NIVEL:	V Nivel. Tercer Año. Ciclo Profesional.
HORARIO DE CLASE:	Miércoles de 1:00 pm a 5:00 pm.
HORAS CONTACTO:	04 horas presenciales.
HORAS DE ESTUDIO INDEPENDIENTE:	02 horas semanales, cuanto menos.
HORAS DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTADO:	Martes de 1:00 pm a 3:00 pm.
CICLO LECTIVO:	I Semestre I Ciclo Lectivo 2023.
PROFESORADO:	Lic. Jorge Gutiérrez Cascante.
eMail:	jorgeguti83@gmail.com / jorgealberto.gutierrez@ucr.ac.cr
ENTORNO VIRTUAL:	Bajo virtual

DESCRIPCIÓN DEL CURSO

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

OBJETIVO GENERAL

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 PREimpresión 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 ESTRATEGÍA DIDÁCTICA

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.

CRONOGRAMA

Semana	Fecha	Temática
1	15 MARZO	Lectura del programa de curso Diagnóstico
2	22 MARZO	Introducción a los programas de diseño. - Dibujo vectorial - Uso de herramientas - Dibujo de formas, relleno, trazo - Máscaras - Transformación / distorsión - Formatos de archivos - EJERCICIO: Dibujo de objetos - Tarea 1: Referencias de ilustraciones digitales
3	29 MARZO	Adobe Ilustrador y sus bases. La Ilustración vectorial y mapas de bits. - Imágenes y objetos - Distorsión envolvente - Gradientes - Herramienta de malla - Modos de fusión - Efectos vectoriales - Texto y párrafo Tarea 2: Ilustración lineal
4	5 ABRIL	SEMANA SANTA
5	12 ABRIL	Efectos y manipulación de archivos finales. Exportar archivos para impresión Tarea 3: Ilustración con gradientes y texto INICIO PROYECTO 1: Criaturas mitológicas



		Tarea 4: Justificación e investigación del tema seleccionado
6	19 ABRIL	Inicio de digitalización de la propuesta. Tarea 5: Propuesta, bocetos, moodboard, paleta de colores y referencias.
7	26 ABRIL	SEMANA UNIVERSITARIA
8	3 MAYO	Revisión de avance grupal Tarea 6: Avance 50% del proyecto.
9	10 MAYO	Revisión de avance Tarea 7: Pre evaluación. Ajustes finales. Pruebas de impresión.
10	17 MAYO	Evaluación Proyecto 1
11	24 MAYO	INICIO PROYECTO 2: Ritmos musicales de Costa Rica. Adobe Photoshop: Edición de imágenes digitales. Gráfico y efectos de capas y textos. Resolución de imagen. Crear archivo, formatos y flujo de trabajo. Tarea 8: Justificación e investigación del proyecto.
12	31 MAYO	Espacio de trabajo, herramientas, capas, guías, recorte de imágenes, máscaras. Tarea 9: Propuesta, bocetos, moodboard, paleta de colores y referencias.
13	7 JUNIO	Edición de imágenes digitales. Gráfico y efectos de capas y textos. Tarea 10: Avance de propuesta.
14	14 JUNIO	Revisión de avance grupal Tarea 11: Avance 50% del proyecto.
15	21 JUNIO	Revisión de avance
16	28 JUNIO	Revisión de avance Tarea 12: Pre evaluación. Ajustes finales. Pruebas de impresión.



17	12 JULIO	EVALUACION PROYECTO 2
18	19 JULIO	AMPLIACION

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 aplicado y claridad en la eficiencia de la estructura comunicacional.

El aprovechamiento cuantitativo del curso se desglosa así:

Trabajo en clase, participación	10%
Ejercicios extra clase	30%
Catálogo de ilustraciones	10%
Proyecto 01 Animales mitológicos	25%
Proyecto 02 Ritmos musicales de CR	25%

USO DE MEDIACIÓN VIRTUAL

En el presente curso se hará uso de la plataforma de Mediación Virtual como una herramienta de repositorio en modalidad "Bajo virtual". El sitio web se utilizará para realizar anuncios y cambios en las asignaturas, actividades del curso, presentar materiales y tareas por parte del estudiante y para facilitar materiales didácticos a los mismos.

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 teóricoprácticos 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

- 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”. w www.pccuadernos.com, KnowWare E.U.R.L.70, rue George Villette F77250 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 Elearnin, 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.
-