



Medios Digitales 2

110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico

Propuesta programática para el curso AP-7109

AP-7109 Medios Digitales 2

Grupo 1

Requisitos: Sistemas de Reproducción 1, Medios Digitales 1

Correquisitos: Sistemas de Reproducción 2

Créditos: 2

VI Nivel. Tercer Año. Ciclo Profesional

Horario de clase: miércoles 9:00 am a 11:50 am

Horas contacto: 4 horas semanales

Horas de estudio independiente: 3 Horas cuanto menos.

Horas de atención al estudiantado: Lunes de 10 am a 12 md

Curso lectivo: II semestre II ciclo lectivo 2023

Profesor: Lic. Manfred Araya Parra

Email: manfred.araya@gmail.com

Entorno virtual: bajo virtual

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.

Objetivos Generales

1. 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

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

Metodología y Estrategia 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 creati-



vo 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. Los ejercicios, actividades y proyectos se desarrollan por medio virtual alternando clases sincrónicas y asincrónicas. 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	16/8	Lectura del programa de curso Presentación e inicio proyecto 1 (diseño social)	Discusión del programa de curso. Discusión de la temática y actividades del curso.
2	23/8	Composición vectorial de tipografías software digitalización tipografías Inicio Proyecto 01 (Tipografía vectorial)	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
3	30/8	La tipografía en adobe Illustrator	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
4	6/9	Párrafos columnas y cajas de texto en adobe Illustrator	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
5	13/9	Indesign documentos digitales/editorial 1	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
6	20/9	Proyecto 02 (afiche info) La tipografía en adobe Photoshop	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
7	27/9	Indesign interfaz/Inserción y manejo de elementos externos a InDesign	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
8	4/10	Indesign interfaz/editorial 1	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
9	11/10	Proyecto 03 (plegable) Indesign interfaz/editorial 2	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase



10	18/10	Manejo de color en InDesign	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
11	25/10	Manejo de documentos largos multipágina en InDesign	Revisión y discusión de los resultados de distintos ejercicios en clase y extraclase.
12	1/11	Manejo de opciones de texto y caracteres especiales	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
13	8/11	Proyecto 04 (periódico, plegable) Indesign interfaz/editorial 3	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
14	15/11	Gráfico y efectos de objetos y textos	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
15	22/11	Indesign diseño para pantalla	Presentación de casos para aplicación práctica en clase
16	29/11	Indesign elementos interactivos	Presentación de casos para aplicación práctica en clase
17	29/11	Revisión final	Revisión de proyectos finales y bitácora del curso.

Valoración y Aprovechamiento

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

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 indicar 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.

Mediación virtual: Este curso presenta un nivel “Medio virtual” dentro de la plataforma tecnológica de la Universidad de Costa Rica de Mediación Virtual (METICS). Este entorno será utilizado para la entrega del contenido del curso así como de trabajos escritos de estudiantes y proporcionar lecturas, información y actividades pertinente por parte del profesor.

Correo electrónico: el correo electrónico que se utilizará durante este curso, debe ser el correo institucional de cada estudiante y del profesor. Se podrá utilizar algún otro correo personal, el cual deberá ser indicado al docente solamente en casos justificados. Ambas partes estarán de acuerdo para que dicho correo personal sea utilizado para el envío de información relacionada al presente curso.

Redes sociales: en la eventualidad de utilizar alguna red social, con el fin de que esta sirva como medio de comunicación para el presente curso, el mismo solo contará con los y las estudiantes debidamente matriculados, y se publicará únicamente información pertinente de este curso por parte de docente y estudiantes.

Programa de curso: Este programa se puede ver sujeto a cambios, hasta en un 30% de su contenido en conformidad de la mayoría de los y las estudiantes y el docente. A la entrega, lectura y discusión de este programa se adjunta un documento que los estudiantes deben firmar como prueba de su aceptación del mismo.

Plagio: El plagio es una falta “muy grave”, de acuerdo con el “Reglamento de orden y disciplina de los estudiantes de la Universidad de Costa Rica. Según el artículo 9 de dicho reglamento, los estudiantes que incurran en faltas muy graves podrían enfrentarse a la “suspensión de su condición de estudiante regular no menos de seis meses calendario, hasta por seis años calendario”.

OTRA INFORMACIÓN IMPORTANTE

*Enlace al Reglamento de la CICHES:

https://www.cu.ucr.ac.cr/normativ/hostigamiento_sexual.pdf

*Enlace al Reglamento de régimen académico estudiantil:

http://www.cu.ucr.ac.cr/normativ/regimen_academico_estudiantil.pdf

*Enlace al Reglamento de orden y disciplina de los estudiantes:

https://www.cu.ucr.ac.cr/normativ/orden_y_disciplina.pdf

El plagio es una falta “muy grave”, de acuerdo con el “Reglamento de orden y disciplina de los estudiantes de la Universidad de Costa Rica. Según el artículo 9 de dicho reglamento, los estudiantes que incurran en faltas muy graves podrían enfrentarse a la “suspensión de su condición de estudiante regular no menos de seis meses calendario, hasta por seis años calendario”.



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.

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, 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>