

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BAJA CALIFORNIA
DEPARTAMENTO DE FORMACION BASICA
PROGRAMA DE ASIGNATURA POR COMPETENCIAS

Unidad académica:	Facultad de Arquitectura y Diseño												
Programas de estudio:	Lic en Diseño Gráfico		3	Vigencia del plan:	2006-2								
Nombre de la Asignatura:	Materiales y técnicas de representación III		5	clave	8279								
HC	1	HL		HT	3	HPC		HCL		HE	1	CR	5
Ciclo escolar	Quinto Semestre				8	Etapa de formación	Disciplinaria						
Carácter de la asignatura	Disciplinaria												
Requisitos para cursar la asignatura													

Formuló: Lucila Arellano Vázquez

Vo. Bo.:

Arq. Mario Macalpin

Fecha: 01/08/2008

Cargo:

Subdirector

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO.

El alumno conocerá los materiales y técnicas de reproducción que están disponibles para la especificación y producción del objeto de comunicación en el área de la impresión offset y digital, por medio de su investigación y experimentación, para obtener criterios de selección de materiales, delimitar posibilidades y establecer alcances, con un enfoque crítico, respetuoso del medio y congruente con su realidad socioeconómica.

III. COMPETENCIA DEL CURSO.

Diseñar y producir documentos para impresión de una manera eficiente y con calidad para diferentes métodos de impresión como son: Impresión Digital, offset, serigrafía, trabajando con software como Photoshop, Illustrator , Freehand, Corel Draw, entre otros, que son sin duda unos de los programas más utilizados en el campo laboral.

IV. EVIDENCIA DE DESEMPEÑO.

Preparación e impresión de archivos offset y digital

V. DESARROLLO POR UNIDADES

UNIDAD I

Principios, historia y evolución de la litografía offset a la impresión digital.

Competencia:

El estudiante que participa de esta modalidad adquiere el conocimiento de forma teórico – práctica, permitiendo que los conocimientos adquiridos se interioricen de manera integral y acorde con las necesidades del mercado laboral.

Contenido

Duración

- 1.1 Color
 - 1.1.1 Modelos de Color
 - 1.1.2 Diferencia entre selección y colores directos
- 1.2 Captura de Imágenes
 - 1.2.1 Medios para obtener imágenes
 - 1.2.2 Tipos de Escáner
 - 1.2.3 Digitalización
 - 1.2.4 Resolución
 - 1.2.5 Corrección de imágenes
 - 1.2.6 Utilizar Brillo y Contraste versus niveles y curvas
 - 1.2.7 Herramientas para modificar el tono de la imagen
 - 1.2.8 Consideraciones

1.5 hrs.

UNIDAD II

Originales mecánicos manual y digital, su imposición e impresión

Competencia:

Difundir al alumno cómo surge la teoría del diseño entre el debate del funcionalismo i el formalismo a partir de 1850. la teoría como una actividad humana a través de la proyección del objeto gráfico a partir de evidencias escritas de diferentes autores reconocidos.

Contenido	Duración
2.1 Marcas de Corte 2.2 Sangrado o rebase 2.3 Caja Tipográfica 2.4 Extensiones de Programa 2.5 Definiciones de Conceptos básicos que involucran un original digital 2.6 Anuncio de Revista 2.7 Creación de Retícula 2.8 Digitalización de imágenes 2.9 Importando Imágenes 2.10 Preparando Archivo Digital para editorial	

V. DESARROLLO POR UNIDADES.

UNIDAD III

Principales procesos de pre prensa.

Competencia:

El alumno realizará la tarea de revisar y corregir los archivos que se reciben para ser procesados, realizar imposiciones de documentos, tanto manual como digital, realizar la salida digital del documento, pruebas de color, y elaborar planchas solucionando los problemas que se puedan presentar.

Contenido

Duración

- 3.1 Desarrollo de concepto (Folletos de la Facultad de Arquitectura y Diseño)
- 3.2 Equipos y programas para la formación, imposición y separación de color
- 3.3 Teorías (aditivas y substractivas), modos y sistemas de color.
- 3.4 ¿Offset o Serigrafía? Características de los sistemas de impresión y offset
- 3.5 Preparando Archivo Digital para impresión en offset y serigrafía
- 3.6 Espectacular/ Dummie de los trípticos
- 3.9 Desarrollo de Imagen
- 3.7 Reglas Generales del Espectacular
- 3.8 Preparando Archivo Digital para impresión
- 3.9 Volantes y folletos
- 3.10 Las tintas, pigmentos y sustratos (características físicas para la impresión)
- 3.11 Selección a Color, pruebas de color análogas y digitales
- 3.12 Organización final de documentos para salida.
- 3.13 Manejo del color en un original mecánico digital (trapping, overprint, tinta directa y selección)
- 3.14 Imposición

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO.

El alumno conocerá el proceso de pre prensa, como ha ido evolucionando con el pasar del tiempo, dejando atrás la era convencional y abriendo sus puertas a la era digital, siendo las tareas más evidentes la filmación de películas y el copiado de planchas, a lo que debe agregarse en muchos casos la digitalización, ajuste, recorte y aplicación de fotografías, las pruebas digitales y análogas para la correcta manipulación del color y a partir de películas la aplicación de la salida digital para diferentes sistemas de impresión, la imposición de páginas digital y convencional para formar pliegos.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Requisitos a cumplir por el estudiante, congruentes con las evidencias de desempeño y las competencias.

•Criterios de acreditación.

- Tener 80% de asistencia como mínimo.
- El promedio de calificación de los ejercicios en clase deberá ser aprobatorio
- Cumplir con al menos el 80% de los ejercicios y controles de lectura

•Criterios de calificación y valor porcentual de las actividades realizadas.

- El examen teórico final tendrá un valor del 20 %
- Participación oral en clase 10 %
- La calificación promedio de los ejercicios (láminas/dibujos) tienen un valor del 70% de la calificación final.

•Criterios de evaluación cualitativos.

- Entrega puntual de las tareas, en fecha con limpieza, sin faltas de ortografía, con bibliografía de libros.
- Claridad en la argumentación de los ensayos.
- nota: Queda prohibido la bibliografía de internet que no sea de libro en pdf.
-

IX. BIBLIOGRAFÍA.

Básica.

Randolph Karch. **Manual de Artes Gráficas**. Editorial Trillas.
 J. M. Parramón. **Artes Gráficas para publicistas**.
 Arthur N. Thurnbull. **Composición Gráfica**. Editorial Trillas. México.
 Norman Sanders, William Bewington; **Manual de Producción del Diseñador Gráfico**. Ed. Gustavo Gili.
 Joseff Muller-Brockman **Sistema de Retículas**. Ed. Gustavo Gili
 Cost, Frank, **Pocket guide to Digital Printing**, Delmar Publishers, USA, 1997.
 _____, **Using Photo CD for Desktop Prepress**, RIT Research Corp., USA, 1993.
 Grayson, Steve, **Print publishing guide**, Adobe Systems Incorporated, USA, 1995.
 Karg, Barb y Rick Sutherland, **Graphic designers color handbook**, RockPort, Depoe Bay, USA, 2002.
 Pasarisa, Gabriel, **Manual de preimpresión digital**, Editia Uruguay, Montevideo, 1997.
 Romano, Frank J., **Pocket guide to digital prepress**, Delmar Publishers, USA, 1996.
 Sides, Constance, **Graphic Designer's Digital Printing and Prepress Handbook**, Rockport, USA, 2001.
 _____, **Graphic designers digital printing**, RockPort, Seattle, USA, 2001.
 Stone, Vicki L., **Lo esencial de la pre prensa electrónica**, Graphic Arts Technical Foundation-Graphictype, México, 1996.

Complementaria.

Fotorreproducción En Las Artes Gráficas. Ed,. Don Bosco
Diccionario Enciclopédico de las Artes Gráficas. Ed. Don Bosco
La reproducción en las artes gráficas, ediciones Don Bosco, novena edición, Esp 1992
La composición en las artes gráficas tomo I Y II, edic, Don Bosco, 19.edición Esp, 1995
Dicc. Enciclopedia de las Artes Gráficas edic. Don Bosco, 19.edición, Esp 1995
Así nace un Libro, edic. Everest, 1ra edición Mex, 1988.
Diseño total de un periódico, EDAMEX, 1ra edic, 1997
Como preparar diseños para la imprenta.editorial GG Esp 2002.